Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 8 — PROKOM SOFTWARE SA — **14 sierpnia 2006**

Rozdanie 1; rozdawał N, obie przed partią.

1

	♠ J7 ♥ 5 ♦ A7543 ♣ 105432	
♠ KQ654 ♥ A643 ♦ 96 ♣ KQ	N W E S	♠ 83 ♥ K98 ♦ KQJ82 ♣ J96
	♠ A1092 ♥ QJ1072 ♦ 10 ♣ A87	

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

[1] oczywiście, nie ma mowy o otwarciu 2BA – dwukolorówka na młodszych

[2] od biedy można by z tą ręką zgłosić negatywną kontrę

[3] tzw. *negatywny wybór koloru*, z dubletonem pik

[4] to dosyć puste 14 PC (secowy mariasz w treflach, niskie blotki), a partner jest po pasie, nie ma więc co marzyć o wygraniu końcówki

Po sekwencji przedstawionej wyżej, albo do niej zbliżonej, na większości stołów sierpniowego turnieju indywidualnego *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski 2006* powinno dojść do kontraktu 2♠ (**W**). Przeciwko tej grze **N** wyjdzie najprawdopodobniej singlem kierowym, więc zostanie ona łatwo obłożona, w najczęstszym wariancie rozwoju wydarzeń obrońcy wezmą bowiem cztery lewy atutowe (wraz z przebitką/-ami) oraz dwa asy w kolorach młodszych. Analiza wykazuje, że najwyższe kontrakty, jakie w rozdaniu tym może zrealizować znacznie silniejsza od przeciwników strona **WE** (24 PC : 16 PC), to 1BA i 2♦. Nie będą one jednak łatwe do osiągnięcia.

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:

♣ – 7 (**NS**);

♦ – **8** (**WE**);

♥ – 6 (**NS, WE**!);

♠ – 6 (**NS, WE!**);

BA – 7 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

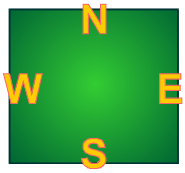
Turniej nr 8 — PROKOM SOFTWARE SA — 14 sierpnia 2006

Rozdanie 2; rozdawał E, po partii NS.

2

♠ AJ86
♥ 72
♦ KJ
♣ AJ1086

♠ Q10975
♥ AQ1043
♦ 6
♣ 95



♠ K4
♥ 865
♦ Q974
♣ K732

♠ 32
♥ KJ9
♦ A108532
♣ Q4

W	N	E	S
–	–	pas	pas
2♦[1]	pas[2]	2♥[3]	pas
pas[4]	ktr.[5]	pas	3♦[6]
pas	pas[7]	pas	

[1] *dwukolorówka Wilkosza* 5⁺–5⁺, co najmniej jeden longer w kolorze starszym

[2] według powszechnie stosowanych ustaleń – tak powszechnie, że powinny one chyba również obowiązywać w turnieju indywidualnym – kontra na otwarcie 2♦ powinna być wywoławcza do hipotetycznych pików otwierającego; z tą kartą gracz **N** musi zatem (na razie) spasować

[3] do koloru partnera

[4] kiery i jakiś inny kolor

[5] *kontra wywoławcza* do ujawnionych kierów otwierającego

[6] jeśli i w takiej sekwencji stosowana jest *konwencja lebensohl*, taka zapowiedź powinna przyrzekać pełne pokrycie bilansowe dla zapowiedzianego kontraktu...

[7] ... mimo to **N** nie widzi racjonalnej końcówki (**S** jest po pasie, nie wszedł też do licytacji w drugim okrążeniu – po 2♥ zawodnika **E**)

W	N	E	S
–	–	pas	pas
2♥[1]	ktr.[2]	pas	3♦[3]
pas	pas[4]	pas	

[1] dwukolorówka 5⁺–5⁺, kiery i inny

[2] *kontra wywoławcza*

[3] jeżeli para **NS** gra *lebensohlem*, jest to zapowiedź o pełnym pokryciu bilansowym...

[4] ... mimo to **N** nie dąży do zagrania końcówki (partner jest po pasie)

Na linii **NS** znajdują się jednak 24 PC i niezły longer roboczy w karach, niejedna para dojdzie tu zatem do 3BA. Niestety, ze względu na podział kar 4–1 i brak szybkiego dojścia do ręki **S** gra ta w żaden sposób

nie będzie mogła zostać zrealizowana. A po celnej obronie, rozpoczętej atakiem, pikowym, będzie już można położyć 3♦ (**NS**). Obrońcy wezmą bowiem pika, trefla, dwa kiery oraz lewę atutową.

Analiza pokazuje, że wyższe kontrakty w tym rozdaniu jest w stanie wygrać wyraźnie honorowo słabsza (16 PC : 24 PC) strona **WE** – a są nimi 2♥ i 2♠.

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

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

♣ – 8 (**S**!);

♦ – 8 (**NS**);

♥ **– 8** (**WE**);

♠ **– 8** (**WE**);

BA – 6 (**NS, WE**!).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

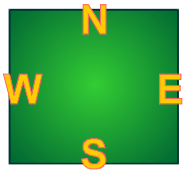
Turniej nr 8 — PROKOM SOFTWARE SA — 14 sierpnia 2006

Rozdanie 3; rozdawał S, po partii WE.

3

♠ 3
♥ AQ104
♦ AJ872
♣ AJ4

♠ 965
♥ KJ6
♦ K43
♣ K1092



♠ AK42
♥ 98752
♦ 96
♣ Q7

♠ QJ1087
♥ 3
♦ Q105
♣ 8653

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

[1] z tak słabymi kierami wejście do licytacji tym kolorem byłoby poważnym nadużyciem

[2] rewers, 5+♦–4♥, nadwyżka honorowa

[3] co najmniej tolerancja karowa (dubleton), nieforsujące

3♦ (**NS**) powinny być w tym rozdaniu kontraktem najpopularniejszym. Przeciwko tej grze, ustawionej w naturalny sposób z ręki **N**, **E** wyjdzie ♠A, a potem będzie kontynuował karem. Rozgrywający utrzyma się na stole i zagra stamtąd ♠D, a z ręki zrzuci trefla. A potem odda jeszcze jedną lewę – albo karową, albo kierową. Także każda inna racjonalna linia postępowania powinna doprowadzić gracza **N** do zdobycia dziesięciu wziątek.

Strona **NS** może też wziąć osiem lew w bez atu i dziewięć w piki. Ten ostatni kontrakt – na zaledwie sześciu atutach – byłby wszakże nieco ekwilibrystyczny, przynajmniej w licytacji.

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

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

♣ – 9 (**NS**);

♦ – 10 (**NS**);

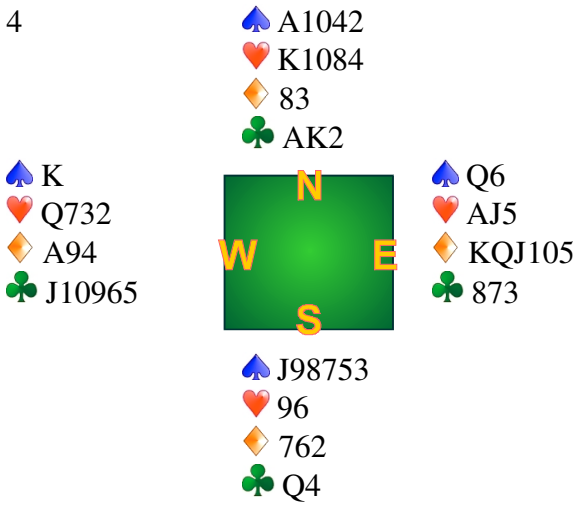
♥ – 6 (**NS, WE**!);

♠ **– 9 (NS)**.

BA – 8 (**NS**).

Rozdanie 4; rozdawał W, obie po partii.

4



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

W tym rozdaniu zostanie stoczona walka w strefie częściowego zapisu. Wcześniej czy później strona **NS** zaistnieje w licytacji pikami, jej 2♠ powinny jednak zostać przelicytowane przez przeciwników *trzema karami*. Mimo popartyjnych założeń niektóre pary **NS**, świadome obecności na swojej osi dziesięciu atutów, pójdą wówczas jeszcze w 3♠.

NS mają do wzięcia w piki lew osiem, jeżeli jednak obrońcy nie zdejmą szybko dwóch kierów (z podegraniem znajdującego się u **N** króla), to jeden kier ręki **S** zostanie wyrzucony na trefla i grający w piki łatwo już skompletuje lew dziewięć. Także 3♦ (**NS**) powinny już zostać położone, w praktyce jednak – jeśli rozgrywający zdoła wyrobić sobie trefla i dostać się do fort tego koloru trzecią rundą atutów (asem), także on zrobi swoje.

WE posiadają jeszcze jeden kolor uzgodniony – trefle, i są w stanie wziąć w nie lew dziewięć, jeśli rozgrywającym będzie **W**. 3♣ (**E**) położy bowiem pierwszy wist kierowy i dalsza staranna obrona.

W tym interesującym rozdaniu częściówkowym wiele zależeć będzie zatem nie tylko od licytacji, ale też od rozgrywki i obrony; w protokołach będą zatem figurowały zarówno zrealizowane częściówki pikowe, karowe i – najrzadziej – treflowe, jak i obustronne zapisy za wpadki.

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

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

♣ – 9 (**W**!);

♦ – 8 (**WE**);

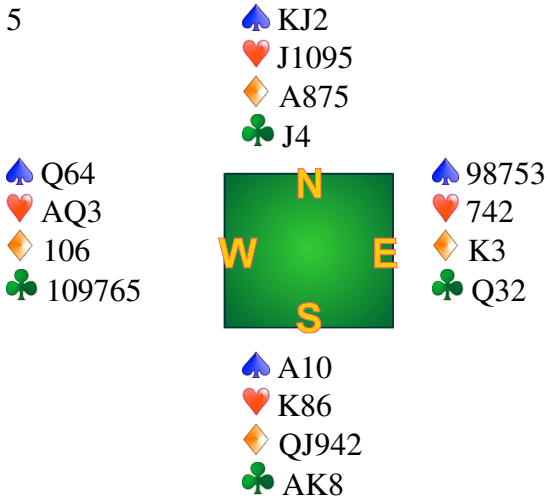
♥ – 7 (**WE**);

♠ – 8 (**NS**);

BA – 8 (**WE**).

Rozdanie 5; rozdawał N, po partii NS.

5



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

Ta standardowa końcówka bezatutowa zostanie osiągnięta na prawie każdym stole sierpniowych *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski 2006*. Dziewięć lew jest pewnych (cztery karowe, trzy pikowe – po impasie damy, i dwie treflowe), a postępując celnie, będzie można nawet zrobić nadróbkę. Powiedzmy, że przeciwko 3BA (**S**) obrońca **W** wyjdzie (*odwrotnie*) ♣9. Rozgrywający wstawi ze stołu ♣W i dołożoną przez **E** ♣D zabije w ręce asem. Jeżeli gracz **S** wyjdzie następnie ♦D na impas, prawy obrońca weźmie lewę ♦K i powtórzy treflem, podgrywając obecną w ręce **S** konfigurację ♣K 8. I już rozgrywający będzie w stanie wygrać tylko swoje. Aby zrobić nadróbkę, **S –** po zabiciu pierwszej lewy ♣A – musiałby zostawić w spokoju kara, tylko w pierwszej kolejności wyrobić sobie dodatkową lewę/-y w kierach, wychodząc z ręki dowolną kartę tego koloru. Obydwa dojścia kierowe – ♥D oraz ♥A – znajdują się bowiem w ręce *bezpiecznego przeciwnika* **W**, który nie jest w stanie efektywnie kontynuować ataku treflowego. Dopiero po wyrobieniu sobie kierów rozgrywający zagrałby w kara – taka gra, i tylko taka, gwarantowałaby mu zdobycie dziesięciu wziątek, czyli zrobienie bezcennej nadróbki.

Obawiam się jednak, że w praktyce przeciwko 3BA (**S**) będzie padał wist *czwartą najlepszą* ♣6, na którą rozgrywający i tak wstawi ze stołu ♣W (mimo że w widne karty zwycięskie byłoby przepuszczenie tej lewy do ręki). **E** pobije waleta damą, potem więc obaj obrońcy będą mogli kontynuować bezpiecznie trefle i rozgrywający w żaden sposób nadróbki nie dostanie.

Minimaks teoretyczny: 4 BA (**NS**), 10 lew; 630 dla **NS**.
Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:
♣ – 8 (**S**!);
♦ – 10 (**NS**);
♥ – 10 (**NS**);
♠ – 7 (**NS**);
BA – 10 (**NS**).

Rozdanie 6; rozdawał E, po partii WE.

6

	♠ 1097 ♥ J75 ♦ QJ ♣ AJ763	
♠ 42 ♥ Q1086 ♦ AK106 ♣ 984	N W E S	♠ J6 ♥ AK92 ♦ 85432 ♣ 105
	♠ AKQ853 ♥ 43 ♦ 97 ♣ KQ2	

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

[1] *kontra wywoławcza*

Kto ma piki, ten ma władzę! – powiada stare brydżowe porzekadło, a jego słuszność potwierdzi się raz jeszcze w tym rozdaniu. Nawet jeśli bowiem strona **WE** włączy się do walki, to jej 3♥ czy 3♦ (obie gry łatwe do realizacji) zostaną na pewno przelicytowane przez gracza **S** *trzema pikami*. I także ta gra zostanie bezproblemowo zrobiona, rozgrywający odda bowiem jedynie dwa kara i dwa kiery. A jeśli obrońcy którejś z tych lew nie zdejmą, gracz **S** będzie w stanie zdobyć lewę dziesiątą, a nawet jedenastą.

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

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

♣ – 9 (**NS**);

♦ – 9 (**WE**);

♥ – 9 (**WE**);

♠ **– 9** (**NS**);

BA – 4 (**NS**).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

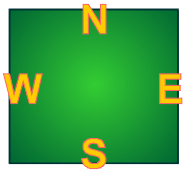
Turniej nr 8 — PROKOM SOFTWARE SA — 14 sierpnia 2006

Rozdanie 7; rozdawał S, obie po partii.

7

♠ K1096
♥ A64
♦ J6542
♣ 6

♠ Q74
♥ Q10985
♦ A108
♣ 84



♠ AJ832
♥ J72
♦ KQ73
♣ J

♠ 5
♥ K3
♦ 9
♣ AKQ1097532

W	N	E	S
–	–	–	1♣[1]
1♥	1♠	2♠[2]	5♣[3]
pas	pas	pas	

[1] także we *Wspólnym Języku*, gdzie teiretycznie rzecz biorąc, wymaga to 15^+ PC

[2] co najmniej bilansowe podniesienie do 3♥

[3] trudno być w takich sytuacjach mądrym, tyle właśnie ta ręka jest jednak mniej więcej warta, a fakt, że obaj przeciwnicy zabrali głos w licytacji, sprawia, iż szansa na wygranie racjonalnego szlemika wyraźnie maleje

Na pewno jednak w tym dynamicznym rozdaniu licytacja potoczy się również na wiele innych sposobów. Rozgrywający kontrakt treflowy ma do oddania tylko dwa asy; strona przeciwna dysponuje natomiast opłacalną obroną *pięcioma treflami*; z kontrą bez dwóch za 500. W trudnej sytuacji postawi zawodnika **W** grający na pozycji **S** pozbawiony jakichkolwiek zahamowań łowca maksów, który w powyższej sekwencji – po 2♠ **E** – strzeli 3BA (aby dopiero po ewentualnej wistowej kontrze obrońcy z prawej poprawić się na 5♣). Jeżeli **W** wyjdzie wówczas w uzgodnione kiery, rozgrywający skasuje lew jedenaście i pełnego maksa. Jak sądzę, zdecydowana większość graczy **S** zdecyduje się jednak w takiej sytuacji na zapowiedzenie normalnych 5♣.

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

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

♣ – *11 (NS);*

♦ – 7 (**WE**);

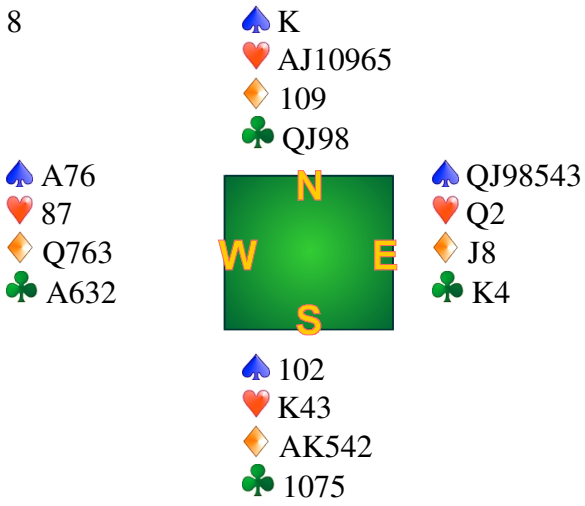
♥ **– 9** (**WE**);

♠ – 8 (**WE**);

BA – 7 (**NS**).

Rozdanie 8; rozdawał W, obie przed partią.

8



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

Większość par **NS** dojdzie w atakoobronie do końcówki kierowej. Położenie tej gry wymaga wzięcia przez obrońców przebitki treflowej. Przeciwko 4♥ (**N**) **E** wyjdzie na pewno ♠D, **W** zabije tę lewę ♠A, a z ręki rozgrywającego spadnie ♠K. Przy silnych karach na stole jedyną szansą obrony będzie zdobycie kilku lew treflowych, **W** powinien zatem odwrócić ♣2. Dalsza skuteczna obrona okaże wówczas bezproblemowa.

Natomiast w pwypadku kontraktów pikowych, do których też od czasu do czasu dojść może – 3♠ (**E**) albo ewidentnie obronnych 4♠ (**E**) z kontrą – obrońca **S** powinien zawistować ♦A, a potem wyjść w kiera. Po zdjęciu dwóch kierów nastąpi zagranie ♦K i kara, co zapewni lewę singlowemu ♠K w ręce **N**. W ten sposób kontrakt 3♠ (**E**) zostanie na pewno obłożony, a gra 4♠ (**E**) z kontrą położona bez dwóch, za 300.

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

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

♣ – 7 (**NS**);

♦ – 6 (**NS, WE**!);

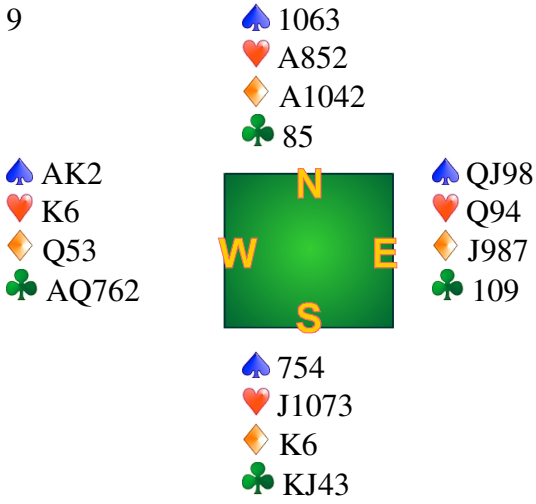
♥ – *9 (NS);*

♠ **– 8 (WE)**;

BA – 5 (**WE**).

Rozdanie 9; rozdawał N, po partii WE.

9



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

Na większości stołów sierpniowych *KMP 2006* pary **WE** znajdą się w tej podlimitowej końcówce bezatutowej. Teoretycznie, tzn. *w widne karty*, gra ta powinna zostać obłożona, bezwzględnie kładzie ją wszakże jedynie pasywny wist pikowy albo atak blotką karo. W obu wypadkach – gdy obrońca **S** dostanie się potem do ręki ♦K, musi zagrać ♥W (10). Po takiej grze broniący dostaną dwie lewy karowe i trzy kierowe. Z powyższego widać, że wiele gier 3BA (**W**) zakończy się powodzeniem, chociażby po pierwszym wiście blotką kierową. Rozgrywający jest bowiem w stanie skompletować dziewięć wziątek, na przykład w postaci czterech pików, kiera, dwóch kar i dwóch trefli. Pozwolę sobie nawet wyrazić przypuszczenie, że kontrakty 3BA będą znacznie częściej realizowane, aniżeli kładzione.

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

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

♣ – 8 (**WE**);

♦ – 10 (**WE**);

♥ – 7 (**WE**);

♠ **– 9 (WE)**;

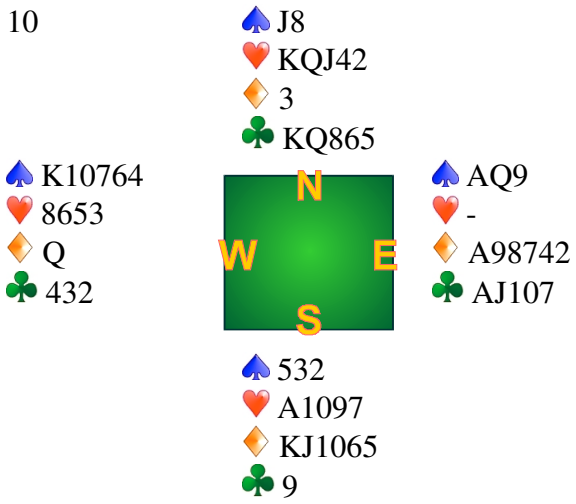
BA – 8 (**WE**).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 8 — PROKOM SOFTWARE SA — 14 sierpnia 2006

Rozdanie 10; rozdawał E, obie po partii.

10



W	N	E	S
–	–	1 ♦	pas
1 ♠	2 BA[1]	ktr.	3 ♥
pas	pas	3 ♠	pas
pas	pas		

[1] dwukolorówka kiery i trefle (dwa najmłodsze kolory, jak bezpośrednio po otwarciu 1♦)

To rozdanie sprowadzi się z kolei do walki kierów przeciwko pikom. Strona **NS** ma tu do bezproblemowego wzięcia dziewięć lew przy grze w kiery, i raczej wyżej wspinać się nie powinna. **WE** natomiast mogą zdobyć dziewięć lew, grając w piki, i to z trudem, być może nawet nieco *w widne karty*. A już 4♠ (**WE**) powinny zostać bezwzględnie obłożone.

Oto najprostsza z dróg do wzięcia dziewięciu lew w piki wiodąca: Przeciwko 3♠ (**W**) gracz **N** wyjdzie najprawdopodobniej ♥K. Rozgrywający przebije w dziadku ♠9 (wolno mu wszakże alternatywnie zrzucić stamtąd blotkę karową lub treflową), ściągnie ♠A D oraz ♦A, przebije w ręce karo, zgra ♠K, po czym wyjdzie stamtąd w trefla. Tak grając, **W** weźmie sześć lew atutowych (pięć w ręce i przebitkę kiera na stole), karo i dwa trefle. Odda natomiast trzy kiery oraz trefla.

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

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

♣ – 7 (**NS**);

♦ – 8 (**WE**);

♥ – 9 (**NS**);

♠ **– 9** (**WE**);

BA – 7 (**WE**).

Rozdanie 11; rozdawał S, obie przed partią.

11

	♠ 32 ♥ Q10 ♦ AQJ32 ♣ AQ73	
♠ AKJ6 ♥ K9843 ♦ K75 ♣ 2	N W E S	♠ Q975 ♥ J762 ♦ 86 ♣ KJ10
	♠ 1084 ♥ A5 ♦ 1094 ♣ 98654	

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

[1] ♦K jest najprawdopodobniej źle położony, jakikolwiek inwit do dogranej można więc sobie z czystym sumieniem darować

Strona **WE** powinna zatem uniknąć w tym rozdaniu końcówki. Akurat beznadziejnej, do oddania są bowiem as atu, dwa kara i trefl. WE mogą też wziąć dziewięć lew, grając w piki. Natomast górny pułap możliwości strony przeciwnej to osiem wziątek przy grze w kara i trefle.

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

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

♣ – 8 (**NS**);

♦ – 8 (**NS**);

♥ **– 9 (WE)**;

♠ – 9 **(WE)**;

BA – 7 (**NS**).

Rozdanie 12; rozdawał W, po partii NS.

12

	♠ Q97 ♥ A1072 ♦ 43 ♣ AJ62	
♠ K642 ♥ K9 ♦ A6 ♣ K9854	N W E S	♠ A1085 ♥ QJ5 ♦ KJ1095 ♣ 7
	♠ J3 ♥ 8643 ♦ Q872 ♣ Q103	

Nasz System:

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

Wspólny Język:

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

[1] pytanie

[2] 5+♣–4♠

Kolejna standardowa końcówka. Przeciwko 4♠ (**E**) **S** wyjdzie najprawdopodobniej w kiera, a **N** pobije ♥K asem i będzie kontynuował kierem. Rozgrywający weźmie lewę ♥D w ręce, po czym ściągnie ♠A K oraz ♦A K i wyjdzie ♦W na ekspas. Będzie to rozgrywka skuteczna i zarazem optymalna, gdyby bowiem **S** zagrał alternatywnie na przebicie na stole dwóch kar, to ze względu na problemy komunikacyjne pierwszej z tych przebitek musiałby dokonać przed dwukrotnym zaatutowaniem. A wówczas groziłoby mu to tym, że **N** nadbije karo, dopuści ♣A partnera (gdyby ten go posiadał), a zagranie tego ostatniego czwarty raz w kara wypromuje broniącym drugą lewę atutową.

Przy aktualnym rozkładzie także ta druga linia rozgrywki doprowadzi jednak do sukcesu. W tym wariancie postępowania po utrzymaniu się w ręce ♥D rozgrywający ściągnie ♦A K i przebije na stole trzecią rundę kar. Obrońca **N** może nadbić, uczyni to jednak od trzech atutów, nie będzie też w stanie dopuścić ♣A partnera, aby ten zagrał w kara po raz czwarty...

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 – 8 (**WE**).

Rozdanie 13; rozdawał N, obie po partii.

13

	♠ K2 ♥ 7542 ♦ AK8 ♣ A953	
♠ J43 ♥ QJ9 ♦ 94 ♣ KJ1087	N W E S	♠ 9875 ♥ 3 ♦ Q532 ♣ Q642
	♠ AQ106 ♥ AK1086 ♦ J1076 ♣ -	

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

[1] *splinter*

[2, 3] cue-bidy

[4] ♣A

[5] partner ma ♣A, nie może więc posiadać wartości dających dobrego wielkiego szlema

albo:

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

[1, 2] cue-bidy

[3] dwa asy i dwa króle, w tym znakomite uzupełnienie w karach, o które zabiega partner, to prawdziwe superwartości

Niezależnie od obranej drogi szlemika powinna tu osiągnąć znakomita większość par **NS**, nawet tych przypadkowych, stworzonych w turnieju indywidualnym. Rozgrywka nie nastręczy żadnych problemów, trzeba będzie tylko oddać lewę atutową.

Minimaks teoretyczny: 6 ♥ (**NS**), 12 lew; **1430 dla NS**.

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

♣ – 8 (**N**!);

♦ – 11 (**NS**);

♥ **– 12 (NS);**

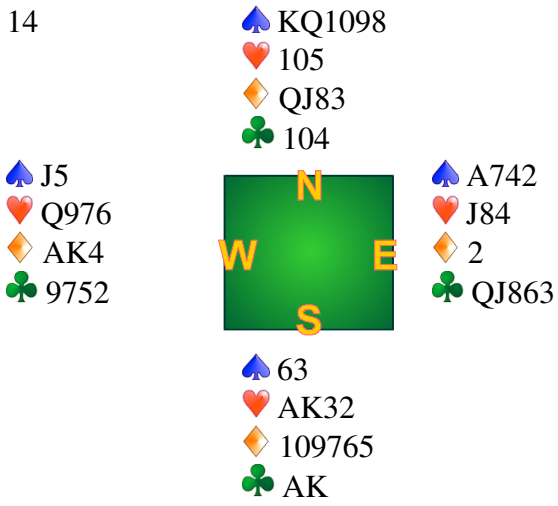
♠ – 10 (**NS**);

BA – 9 (**NS**).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Rozdanie 14; rozdawał E, obie przed partią.

14



W	N	E	S
–	–	pas	1 ♦
pas	1 ♠	pas	1 BA[1]
pas	2 ♦/2 ♠[2]	pas	pas
pas			

[1] lepiej opisać tę rękę jako 12–14 PC w składzie zrównoważonym, aniżeli dać rebid 2♦ z tak lichym kolorem

[2] w turnieju na maksy kusi zapowiedzenie 2♠

Większość par **NS** stanie w częściówkach karowych, niektóre zagrają niskie kontrakty w piki. Gra w kara będzie zupełnie bezproblemowa, odda się tylko dwa topy atutowe oraz ♠A, rozgrywający skompletuje zatem dziesięć wziątek, zapisując sobie 130. Przy grze w piki rozgrywający będzie musiał zabezpieczyć się przed skrótem atutowym (po ataku treflowym). Osiągnie ten cel, gdy przed atutowaniem (a ściślej mówiąc, po co najwyżej jednokrotnym zagraniu w piki) weźmie się za wyrabianie kar. Tak postępując, odda przeciwnikom jedynie dwa kara oraz dwie lewy pikowe (asa i blotkę – czy to w postaci karowej przebitki, czy to w postaci forty). Zapisze sobie wówczas 140, czyli doścignie teoretycznego minimaksa rozdania.

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

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

♣ – 7 (**WE**);

♦ – 10 (**NS**);

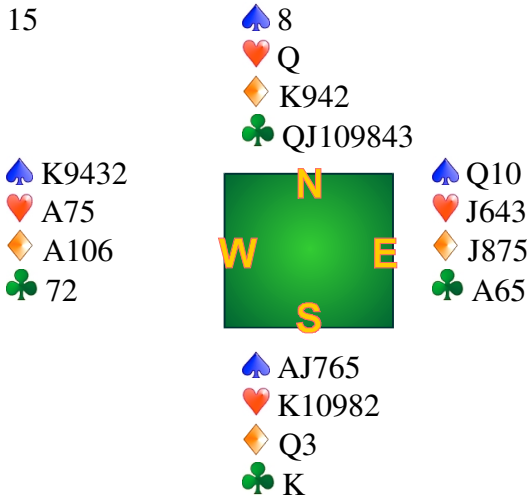
♥ – 7 **(NS)**;

♠ **– 9** (**NS**);

BA – 7 **(NS)**.

Rozdanie 15; rozdawał S, po partii NS.

15



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

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

3♣ to najlepszy z możliwych kontrakt strony **NS**. Jeszcze lepsze byłyby tylko 2♣, które na pewno zostałyby zrealizowane, w żadnym ze współczesnych systemów zatrzymanie się tak nisko nie jest jednak możliwe. Oczywiście, od czasu do czasu rozgrywający kontrakt 3♣ grę tę zrealizuje, może ona jednak zostać obłożona na wiele sposobów. Na przykład po ataku karowym **W** zabije asem zagraną ze stołu damę (a na blotkę wstawi ♦10) i zagra w atu. A jego partner zabije asem i wyjdzie blotką karo – do ♦10 u **W** i ♦K w ręce rozgrywającego. Ten ostatni ściągnie następnie atuty i zagra w kiera – **W** weźmie wówczas lewę ♥A i powtórzy ♦7: wówczas ♦W 8 w ręce **E**, położone za ♦9 4 u **N**, wezmą jeszcze dwie lewy i kontrakt 3♣ (**NS**) zostanie położony bez jednej.

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

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

♣ **– 8 (NS)**;

♦ – 7 (**WE**);

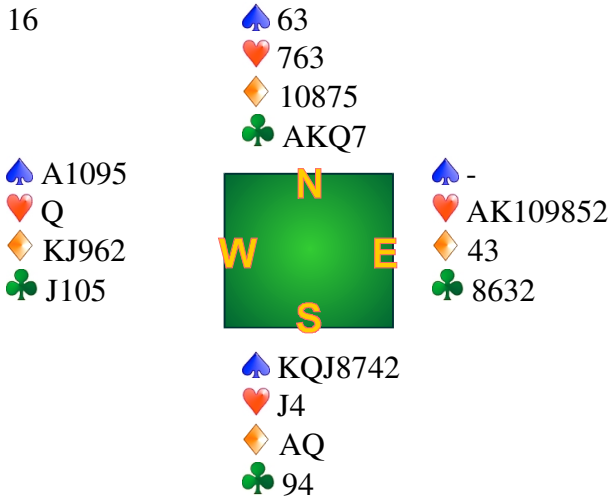
♥ – 6 (**NS, WE**!);

♠ – 7 (**WE**);

BA – 7 (**E**!).

Rozdanie 16; rozdawał W, po partii WE.

16



W	N	E	S
pas[1]	pas	3 ♥	3 ♠
pas	pas/4 ♠	pas	(pas)
(pas)			

[1] brzydkie 11 PC, nie ma zatem mowy o pierwszoręcznym otwarciu

W rozdaniu tym pary **NS** będą grać w piki, na szczeblu trzech bądź czterech. Teoretycznie rzecz biorąc, rozgrywający może zostać ograniczony do ośmiu wziątek, po następującej obronie: **W** wistuje ♥D i **E** zagrywa trzy razy w ten kolor. Jeżeli **S** przebije trzeciego kiera figurą atu, **W** dokonuje obrzutki i musi potem dostać trzy lewy atutowe. A kiedy **S** przebije trzeciego kiera blotką atu, **W** nadbija i zagrywa w trefla (w drugiej lewie kierowej gracz ten pozbył się już jednego trefla). A potem lewy obrońca bije asem figurę pik i zagrywa swojego ostatniego trefla. W ten sposób rozgrywający nie może wykorzystać trzeciej lewy treflowej i pozbyć się na nią z ręki ♦D, w końcówce musi więc oddać lewę karową i przegrać kontrakt 3♠ bez jednej.

Także strona **WE** może wziąć w kiery tylko lew osiem, przynajmniej po optymalnej obronie. Obrońca **N** musi zgrać ♣A K D, w jednej z poprzednich lew jego partner powinien wszakże ściągnąć ♦A. A potem na ♣D **S** pozbędzie się ♦D i przebije drugą rundę kar...

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

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

♣ – 7 (**WE**);

♦ – 8 (**WE**);

♥ – 8 (**WE**);

♠ **– 8** (**NS**);

*BA – 8 (**WE**).*

Rozdanie 17; rozdawał N, obie przed partią.

17

	♠ 1032 ♥ QJ652 ♦ A953 ♣ 8	
♠ KJ ♥ 109743 ♦ K84 ♣ Q74	N W E S	♠ AQ54 ♥ AK8 ♦ QJ10 ♣ K109
	♠ 9876 ♥ - ♦ 762 ♣ AJ6532	

Wspólny Język:

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

Nasz System:

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

[1] z tak słabym kolorem **W** może sobie darować próbę uzgodnienia kierów (gdy kolor ten jest rozłożony 5–3)

[1] *odwrotka*
[2] 7–9 PC, pięć kierów
[3] propozycja kontraktu, wskazująca układ zrównoważony, już rebid 2♦ przyrzekł trzy kiery
[4] także **W** ma rękę zrównoważoną, a jego pięciokart kierowy nie jest najwyższej jakości; wiadomo też, że końcówka jest nadwyżkowa

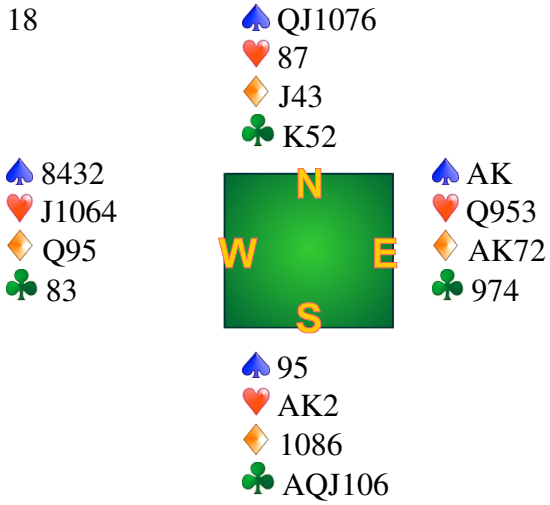
W ten czy inny sposób para **WE** powinna tu dojść do kontraktu firmowego, będzie to zatem gra standardowa. Rozgrywający może zdobyć aż jedenaście wziątek: cztery pikowe, trzy kierowe oraz po dwie w karach i treflach, musi jednak zaimpasować damę z waletem kier, a jego drugie zagranie w trefle (gdy obrońca **S** przepuści pierwszą rundę tego koloru) powinno poprzedzać zagranie po raz drugi w kara (gdy broniący **N** nie zabije asem pierwszej rundy tego koloru). Gdyby bowiem **E** zagrał drugi raz w kara przed wyrobieniem sobie drugiej lewy treflowej, **N** przepuściłby i tę lewę. A potem **S** dostałby się do ręki ♣A (bijąc nim drugą rundę tego koloru) i wyszedłby w karo, **N** ściągnąłby wówczas dwie lewy karowe. I rozgrywający pozostałby tylko z dziesięcioma wziątkami.

Opisane wyżej zagrania są jednak dosyć trudne i ryzykowne, zapisy 460 dla **WE** będą więc raczej rezultatem niezbyt starannej obrony aniżeli przemyślanej strategii rozgrywającego.

Minimaks teoretyczny: 5 BA (**WE**), 11 lew; **660 dla WE**.
Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:
♣ – 8 (**WE**);
♦ – 7 (**E**!);
♥ – 9 (**WE**);
♠ – 6 (**WE**);
BA – 11 (WE).

Rozdanie 18; rozdawał E, po partii NS.

18



W	N	E	S
–	–	1 BA	pas
pas	pas		

albo:

W	N	E	S
–	–	1 BA	pas
2 ♣[1]	pas	2 ♥	pas
pas	pas		

[1] *Stayman* ratunkowy

Strona **NS** raczej nie wejdzie do licytacji, będą zatem grywane kontrakty 1BA (**E**) i – dużo rzadziej – 2♥ (**E**). Przy grze w bez atu obrońcy ściągną pięć trefli i dwa kiery, a rozgrywający weźmie cztery kara i dwa piki. Kontrakt zakończy się zatem wpadką bez jednej. Natomiast grając w kiery, **E** zdobędzie aż dziewięć wziątek (odda jedynie dwie lewy atutowe oraz dwa trefle) i doścignie teoretycznego minimaksa rozdania.

Na zdecydowanej większości stołów sierpniowego turnieju *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski 2006* ostatecznym kontraktem będzie jednak 1BA (**E**), lew sześć, 50 dla **NS**.

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

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

♣ – 8 (**NS**);

♦ – 7 (**WE**);

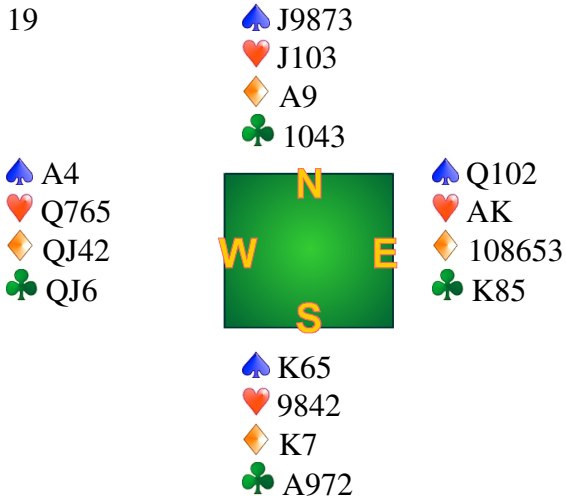
♥ **– 9 (WE)**;

♠ – 7 (**NS**);

BA – 7 (**NS**).

Rozdanie 19; rozdawał S, po partii WE.

19



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

[1] kara są zbyt słabe na odpowiedź 2♦

Dzięki powyższej naturalnej i zdroworozsądkowej sekwencji kontrakt firmowy zostanie ustawiony z dużo lepszej ręki **E**. 3BA (**W**) zostałoby położone po naturalnym ataku pikowym, podgrywającym damę z dziesiątką w ręce **E**. Potem **S** zabiłby pierwszą lewę karową królem i kontynuowałby pikiem, w końcu zaś jego partner dostałby się do ręki ♦A i ściągnąłby pikowe forty, obrońcy dostaliby też wziątkę na ♣A.

Natomiast przy kontrakcie 3BA (**E**) pierwszy atak pikowy kosztowałby obrońców tempo, ponadto piki w ich rękach pozostałyby niewygodnie zablokowane. Gdy rozgrywający wziąłby pierwszą lewę ♠10 w ręce, musiałby jednak następnie zagrać w kara (a nie w trefle!). **S** zdobyłby lewę na ♦K, nie mógłby jednak kontynuować ♠K, musiałby zagrać blotką. Rozgrywający utrzymałby się wówczas ♠A w dziadku i powtórzyłby karem. **N** wziąłby lewę na ♦A, piki broniących byłyby jednak zablokowane. Prawy obrońca zagrałby zatem blotką pikową do króla w ręce partnera, ten ostatni nie dysponowałby już wszakże dojściem do swojego vis-a-vis. **S** dostałby więc jeszcze tylko lewę na ♣A i rozgrywający kontrakt firmowy zrobiłby swoje. Skuteczna rozgrywka sprowadzałaby się zatem do tego, aby wytrącić dojście do ręki *niebezpiecznego przeciwnika* **N** (na ♦K), zanim będzie on miał gotowe do ściągnięcia, niezablokowane forty pikowe.

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

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

♣ – 8 (**WE**);

♦ – 10 (**WE**);

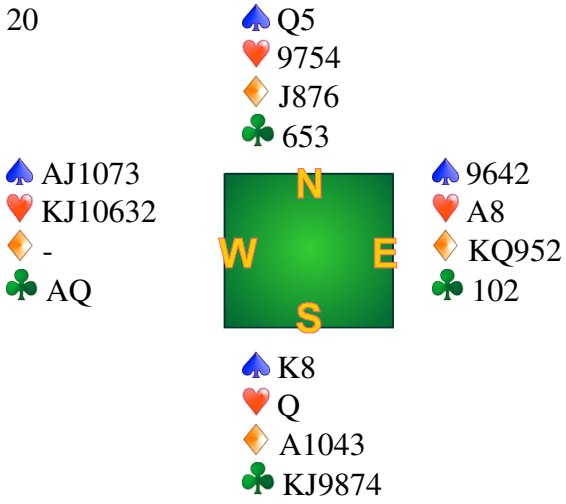
♥ – 8 (**WE**);

♠ – 7 (**WE**);

BA – 9 (**E!**).

Rozdanie 20; rozdawał W, obie po partii.

20



W	N	E	S
1 ♠	pas	2 ♦	pas
3 ♥[1]	pas	4 ♠	pas
pas	pas		

[1] 5^{+}♠–5^{+}♥, nadwyżka, czyli forsing do dogranej

Szlemik pikowy jest tu kontraktem zupełnie przyzwoitym, trudno jednak wylicytować go metodą w pełni naukową, tym bardziej że **W** posiada renons w podstawowym kolorze partnera. Nawet gdyby **E** zdecydował się w drugim okrążeniu na rebid 3♠, **W** pokazałby krótkość zapowiedzią 4♦, na co jego partner musiałby zareagować negatywnie.

Przy aktualnym podziale atutów 2–2 rozgrywka szlemika jest banalna – chodzi tylko o to, aby wyrobić kiery jedną przebitką w dziadku (a potem przebić tam jeszcze trefla), kiedyby natomiast okazało się, iż konieczne jest przebicie na stole dwóch kierów (np. gdyby **S** posiadał ♥D x x x), musiałby ponadto udać się impas ♣K. Gdyby natomiast atuty podzieliły się 3–1 z singlową figurą, rozgrywający musiałby wyrobić sobie kiery bez przebitki (tzn. zagrać ten kolor z góry, licząc na singlową bądź drugą damę) albo – przy konieczności przebicia kiera w dziadku (przy ♥D x x w ręce dowolnego z obrońców bądź ♥D x x x u **N**) liczyć na udany impas ♣K.

Minimaks teoretyczny: 7 ♣ **(NS)** z kontrą, 8 lew; **1400 dla WE**.

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

♣ – 8 (**NS**);

♦ – 7 (**WE**);

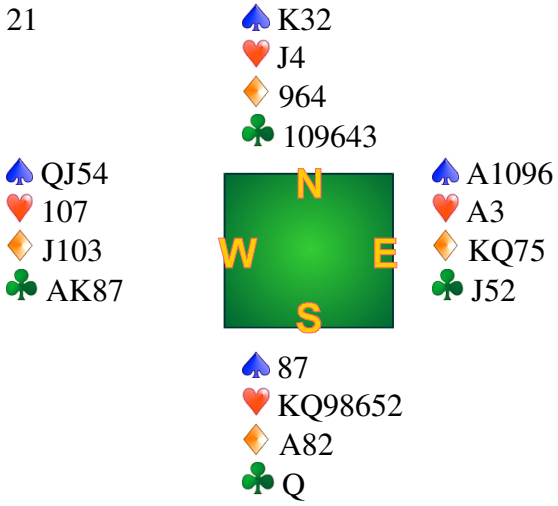
♥ – *12 (**WE**);*

♠ – *12 (**WE**!);*

BA – 11 (**E**!).

Rozdanie 21; rozdawał N, po partii NS.

21



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

Oczywista końcówka, w której powinna się znaleźć zdecydowana większość par **WE**. Rozgrywający wyimpasuje króla atu, nie odda też lewy treflowej, w tym kolorze leci bowiem singlowa dama. Odda zatem jedynie kiera, i to wyłącznie po ataku w ten kolor, bez niego przegrywający kier z ręki **W** zostanie bowiem wyrzucony na fortę karową i rozgrywający zdobędzie wszystkie trzynaście wziątek.

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

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

♣ – 9 (**WE**);

♦ – 11 (**WE**);

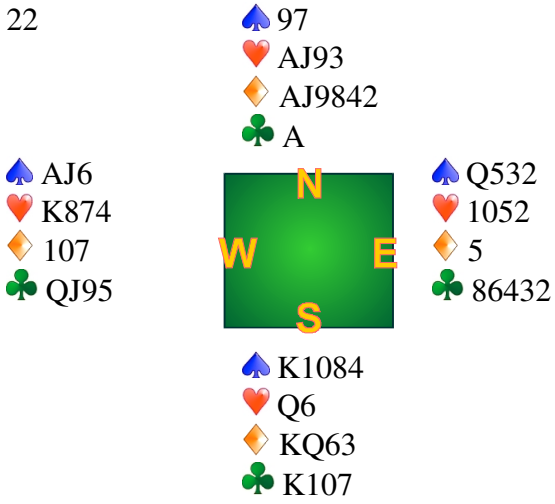
♥ – 7 (**NS**);

♠ **– 11** (**WE**);

BA – 8 (**WE**).

Rozdanie 22; rozdawał E, po partii WE.

22



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

[1] 5+♦–4♥ lub tylko wartości kierowe, ręka ukierunkowana ku grze w kolor

[2] karta **S** jest jednak bardziej niż bezatutowa

Niektóre pary **NS** znajdą jednak na pewno drogę do ostrego szlemika karowego. Jeśli zostanie on ustawiony z ręki **N**, **E** dostanie szansę, aby obłożyć go pierwszym wistem pikowym. Jeżeli wszakże 6♦ zostanie ustawione z ręki **S** (po naturalnym – przynajmniej w systemach naturalnych – otwarciu 1♦), będzie on łatwy do wygrania – wystarczy wówczas na ♣K wyrzucić z ręki **N** pika, zaimpasować ♥K i przebić w ręce **S** kiera.

Wyraźna większość par **NS** stanie jednak w standardowych 3BA. Dziesięć lew jest pewnych (sześć kar, dwa trefle i dwa kiery), jedenastą będzie zaś można uzyskać – bardziej *w widne karty* niż w turniejowej rzeczywistości – zagrywając na trzecią ♥10 w ręce **E**...

Minimaks teoretyczny: 6 ♦ **(S!)**, 12 lew; **920 dla NS.**

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

♣ – 7 (**NS**);

♦ **– 12 (S!)**;

♥ – 10 (**NS**);

♠ – 8 (**NS**);

BA – 11 (**NS**).

Rozdanie 23; rozdawał S, obie po partii.

23

	♠ Q ♥ Q105 ♦ QJ10854 ♣ 842	
♠ J762 ♥ A97 ♦ 63 ♣ AJ103	N W E S	♠ K10943 ♥ KJ62 ♦ 2 ♣ 975
	♠ A85 ♥ 843 ♦ AK97 ♣ KQ6	

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

[1] *transfer* na kara

[2] lepsze przyjęcie niż przez 3♦, przede wszystkim wskazanie bardzo dobrego fitu karowego

[3] poza karami **N** nie ma lew, zwłaszcza szybkich

3♦ (**NS**) zostaną przegrane bez jednej, rozgrywający odda bowiem dwa trefle i trzy kiery, będzie to jednak wysoce opłacalna obrona dużej pikowej gry przeciwników. **WE** mają przecież do oddania tylko pika, karo i trefla, bezproblemowo robią więc 4♠. Tymczasem, w popartyjnych założeniach, najprawdopodobniej żaden z graczy tej pary w ogóle nie zabierze głosu w licytacji. Chyba że (sekwencja życzeniowa):

W	N	E	S
–	–	–	1 BA
pas	2 BA[1]	ktr.[2] (!)	3 ♦
4 ♠	pas	pas	pas

[1] *transfer* na kara

[2] *kontra wywoławcza*, przede wszystkim wskazanie możliwości gry w kolory starsze

bądź chociażby:

W	N	E	S
–	–	–	1 BA
pas	2 BA[1]	pas	3 ♣[2]
pas	3 ♦[3]	ktr.[4] (!)	pas
3 ♠[5]	pas	pas	pas

[1] *transfer* na kara

[2] lepsze przyjęcie niż przez 3♦, przede wszystkim wskazanie bardzo dobrego fitu karowego

[3] poza karami **N** nie ma lew, zwłaszcza szybkich

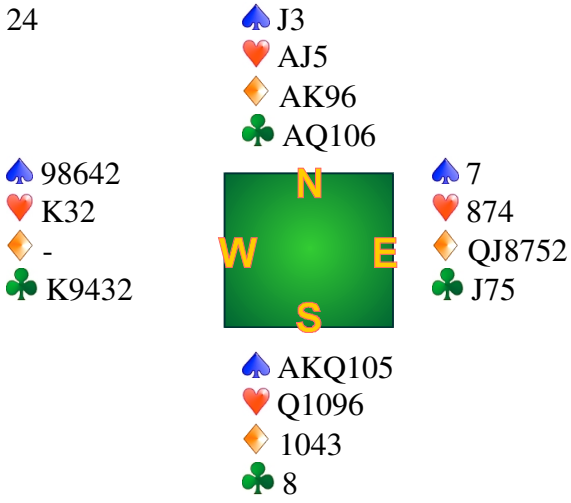
[4] wyprzedzająca *kontra re-open*, przede wszystkim na kolory starsze

[5] gracz z niepospolitą wyobraźnią może nawet zapowiedzieć 4♠

Minimaks teoretyczny: 4 ♠ (**WE**), 10 lew; **620 dla WE**.
Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:
♣ – 8 (**WE**);
♦ – 8 (**NS**);
♥ – 8 (**WE**);
♠ **– 10** (**WE**);
BA – 7 (**NS**).

Rozdanie 24; rozdawał W, obie przed partią.

24



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

[1] we *Wspólnym Języku* wskazanie dodatkowo tylko dwóch pików

[2] inwit, ładne 11 PC plus wysokie blotki w pełni uzasadniają taką akcję

[3] w tych okolicznościach ♠W, a także ♥W to honory bezcenne, **N** przyjmuje zatem zaproszenie partnera, cedując na niego wybór miana ostatecznego kontraktu

[4] **S** nie ma nieujawnionych jeszcze nadwyżek układowych, stawia więc na grę w bez atu

Nawet bez żadnej pomocy ze strony pierwszego wistującego **N** powinien wziąć dwanaście lew: pięć pikowych, trzy kierowe, dwie karowe i dwie treflowe. I to zarówno wówczas gdy zagra kiery z góry, jak i jeżeli dwukrotnie zaimpasuje ten kolor, najpierw wychodząc z ręki **S** dziesiątką, a potem damą; a następnie wykona impas damą treflową. A pierwszy wist – kierowy albo treflowy – tylko ułatwi rozgrywającemu zadanie. Także atak ♦D nie stworzy zawodnikowi **N** zgubionej opcji – może on nawet wyrobić sobie wówczas doddatkową wziątkę w karach, a potem zaimpasować ♥K.

W rozdaniu jest w zasadzie do wzięcia trzynaście lew: pięć pikowych, cztery kierowe i po dwie w karach i treflach, ze względu na komunikację można je efektywnie wykorzystać jedynie przy grze w kiery. Rzecz jasna, wychodzi jedynie 7♥ z ręki **S**, 7♥ (**N**) położy bowiem pierwszolewowa przebitka karowa.

Minimaks teoretyczny: 7 ♥ (**S**!), 13 lew; **1510 dla NS**.

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

♣ – 10 (**NS**);

♦ – 11 (**NS**);

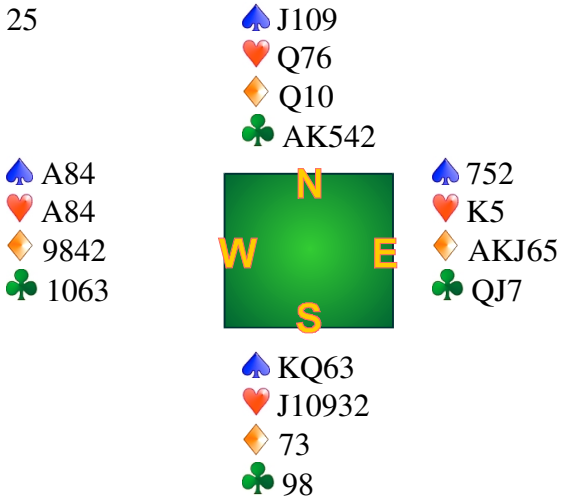
♥ **– 13** (**S!**);

♠ – 12 (**NS**);

BA – 12 (**NS**).

Rozdanie 25; rozdawał N, po partii WE.

25



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

[1] dwie starsze czwórki lub 5♥–4♠

[2] 5♥–4♠

Tym razem kolejna batalia częściówkowa. Strona **NS** wygrałaby 2♥, ale byłby to górny pułap jej możliwości. Gracze **WE** przelicytują jednak na pewno ten kontrakt *trzema karami*. Jeżeli przeciwko 3♦ (**E**) **S** wyjdzie w trefla, gra zostanie położona. Broniący wezmą bowiem ♣A K, treflową przebitkę oraz dwie lewy pikowe. Natomiast po każdym innym ataku 3♦ (**WE**) zostaną zrealizowane.

Na **WE** wychodzą też zupełnie bezproblemowo 2BA, a pierwszy wist treflowy (nawet honorem) wypuszcza końcówkę w to miano.

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

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

♣ – 7 (**WE**);

♦ – 8 (**WE**);

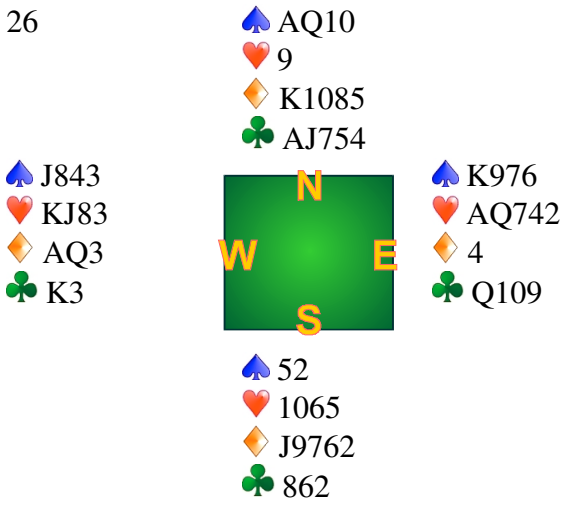
♥ **– 8** (**NS**);

♠ – 7 (**NS**);

*BA – 8 (**WE**).*

Rozdanie 26; rozdawał E, obie po partii.

26



W	N	E	S
–	–	1 ♥	pas
2 ♣[1]	pas	2 ♥	pas
4 ♥	pas	pas	pas

[1] z tak dobrym fitem kierowym i silną ręką (końcówka albo szlemik) nie powinno się zgłaszać tak słabego koloru jak w tym wypadku piki

Kolejna końcówka dla każdego, chociaż brydżowi puryści zagrają ją być może w rozłożone 4–4 piki. Nie będzie to jednak stanowić o niczym istotnym – zarówno grając w kiery, jak i piki, trzeba bowiem oddać ♣A oraz dwie lewy pikowe.

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

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

♣ – 7 (**NS**);

♦ – 7 (**NS**);

♥ **– 10 (WE)**;

♠ **– 10** (**WE**);

BA – 9 (**WE**).

Rozdanie 27; rozdawał S, obie przed partią.

27

	♠ J532 ♥ QJ3 ♦ AQ1097 ♣ 6	
♠ A8 ♥ A10654 ♦ J542 ♣ 108	N W E S	♠ Q1074 ♥ K98 ♦ 6 ♣ Q9543
	♠ K96 ♥ 72 ♦ K83 ♣ AKJ72	

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

[1] *konwencja 5431* (klasyczna): krótkość treflowa, 5+♦, modelowo układ 4–3 w kolorach starszych

Kolejny kontrakt standard, znajdą się w nim prawie wszyscy. Przeciwko 3BA (**S**) gracz **W** wyjdzie blotką kierową i broniący wyrobią sobie ten kolor. Po utrzymaniu się w dziadku kierem rozgrywający zaimpasuje trefle waletem, a potem ściągnie ♦A, ♦K, ♣A K i wykona na stole impas dziesiątką karo. Da mu to wymagane dziewięć wziątek: pięć karowych, trzy treflowe i kierową.

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

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

♣ – 7 (**NS**);

♦ – 9 (**NS**);

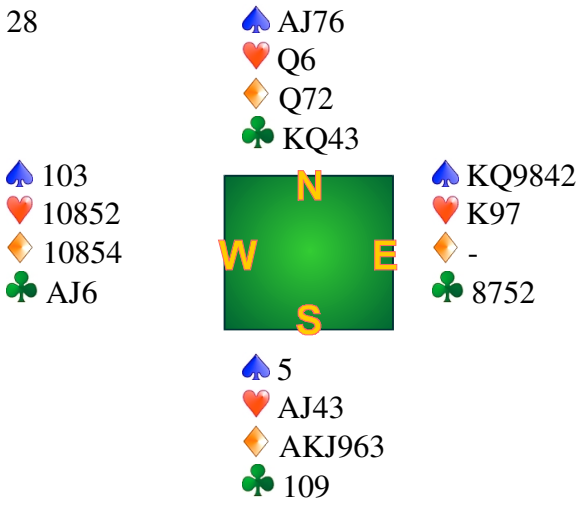
♥ – 7 (**WE**);

♠ – 8 (**NS**);

BA – 9 (**NS**).

Rozdanie 28; rozdawał W, po partii NS.

28



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

[1] *kontra negatywna*
[2] 4♥–5^{+}♦, forsing
albo:

W	N	E	S
pas	1 ♣	3 ♠	ktr.[1]
pas	3 BA	pas	pas
pas			

[1] *kontra negatywna*

Znów końcówka, w której powinna się znaleźć zdecydowana większość par **NS**. Przeciwko 3BA (**N**) gracz **E** zaatakuje ♠K, którego rozgrywający powinien przepuścić. Będzie to konieczny wstęp do wzięcia lew jedenastu, na które złożą się pik, sześć kar, dwa trefle (po podegraniu znajdującego się u **W** asa) oraz dwa kiery (impas króla lub kierowo-pikowy przymus kontrolny przeciwko obrońcy **E**).

Na linii **NS** jest też możliwy do wygrania szlemik karowy – przede wszystkim dzięki udającemu się impasowi ♥K. W realizacji tego kontraktu pomaga też dobre położenie ♣A.

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

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

♣ – 7 (**NS**);

♦ – *12 (**NS**);*

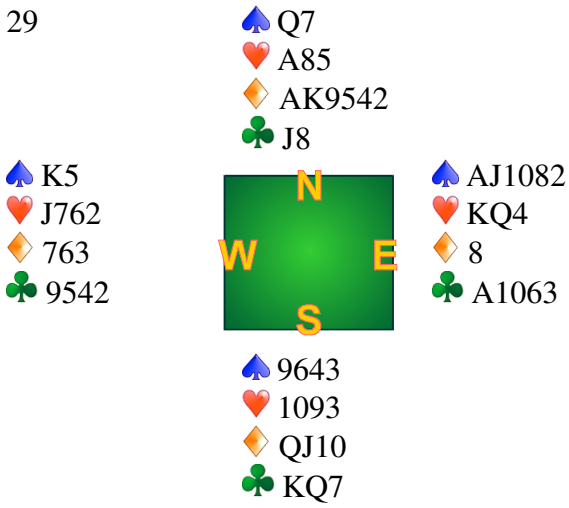
♥ – 9 (**NS**);

♠ **– 7** (**WE**);

BA – 11 (**NS**).

Rozdanie 29; rozdawał N, obie po partii.

29



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

albo:

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

I z tej batalii częściówkowej zwycięsko powinna wyjść posiadająca zarówno piki, jak i kiery strona **WE**. Rzeczywiście, jej 2♠ i 2♥ zostaną łatwo wygrane, chociaż – ze względu na skrót karowy – bez nadróbek. Zupełnie bezproblemowo wychodzą też na tej linii 3♣, na „prawidłowych" ośmiu atutach. Natomiast strona **NS** ma do oddania dwa piki, trefla i dwa kiery (po szybkim otworzeniu tego ostatniego koloru przez obrońców), jej 3♦ powinny więc zostać obłożone bez jednej. Jeśli jednak gracz **N** szybko znajdzie się w tym kontrakcie, najprawdopodobniej nie zostanie skontrowany, a wpadka za 100 okaże się opłacalną obroną należnego stronie **WE** zapisu 110.

Minimaks teoretyczny: 2 ♥ (**WE**), 8 lew albo 2 ♠ (**WE**), 8 lew albo 3 ♣ (WE), 9 lew; **140 dla WE**.

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

♣ – 9 (**WE**);

♦ – 8 (**NS**);

♥ **– 8** (**WE**);

♠ **– 8** (**WE**);

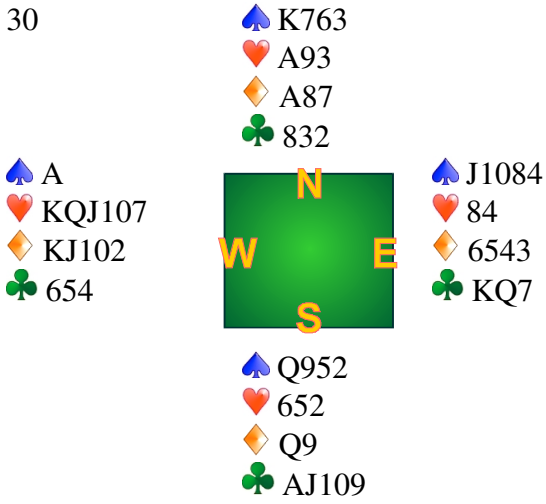
BA – 7 (**NS**).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 8 — PROKOM SOFTWARE SA — 14 sierpnia 2006

Rozdanie 30; rozdawał E, obie przed partią.

30



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

[1] tzw. *negatywny wybór koloru*, z dublem kierowym

Winien to być kontrakt w tym rozdaniu najpopularniejszy, realizowany bez nadróbki. Rozgrywający ma bowiem do oddania asa atu, dwa trefle, ♦A oraz karową przebitkę. Przeciwko 2♥ (**W**) **N** wyjdzie w trefla, a jego partner zabije ♣K asem i będzie kontynuował treflem. Rozgrywający utrzyma się wówczas ♣D na stole i jeśli zagra natychmiast w atu, nigdy już nie dostanie się na stół i będzie musiał grać kara z ręki, odda więc dwie lewy w tym kolorze. A jeśli, korzystając z jedynego pobytu w dziadku, rozgrywający zaimpasuje damę karo, broniący przebiją mu potem trzecią rundę tego koloru.

Minimaks teoretyczny: 2 ♠ (**NS**) z kontrą, 7 lew; **100 dla WE**.

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

♣ – 7 (**NS**);

♦ – 8 (**WE**);

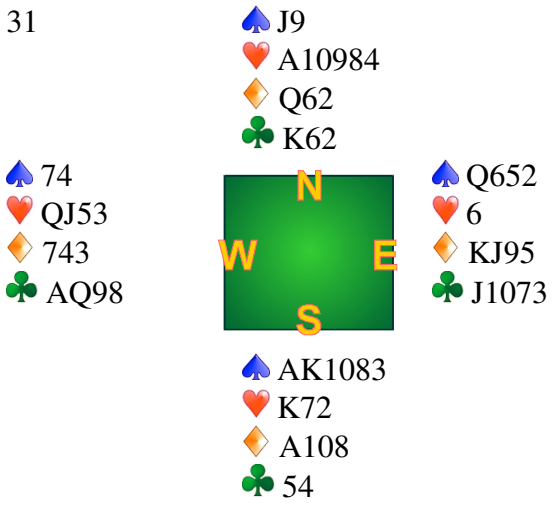
♥ – *8 (**WE**);*

♠ **– 7 (NS)**;

BA – 6 (**NS, WE**!).

Rozdanie 31; rozdawał S, po partii NS.

31



W	N	E	S
–	–	–	1 ♠
pas	2 ♥[1]	pas	4 ♥[2]
pas	pas	pas	

[1] odpowiedź *two-over-one* 2♥ można dać już z 10 PC (a nawet mniejszą siłą i dobrym 6^{+}-kartowym longerem)

[2] według większości stosowanych w Polsce rozwiązań, alternatywne 3♥ nie forsowałyby

Przeciwko 4♥ (**N**) gracz **E** wyjdzie najprawdopodobniej w trefla, a jego partner zabije pierwszą lewę ♣A i będzie kontynuował treflem. Rozgrywający weźmie w ręce ♣K, przebije trefla w dziadku, ściągnie ♥K i zagra ze stołu treflem – z zamiarem wstawienia z ręki dziesiątki (*rozgrywka bezpieczna*). A kiedy **W** podstawi się ♥W, **N** zabije w ręce ♥A i będzie kontynuował ♥10, oddając prawemu obrońcy lewę na damę. Ten zagra wówczas w trefla, skracając rękę **N**, rozgrywający będzie jednak w stanie do końca wyatutować, a następnie zaimpasować ♠D i zrobić nadróbkę. Aby ograniczyć przeciwnika do lew dziesięciu, obrońcy muszą wcześniej otworzyć kara (gracz **W**!) i wyrobić sobie w tym kolorze wziątkę. Na **NS** wychodzi również ulubiony, nie tylko w turnieju indywidualnym, kontrakt wielu brydżystów – 3BA.

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

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

♣ – 7 (**NS**);

♦ – 8 (**NS**);

♥ **– 10** (**NS**);

♠ **– 10** (**NS**);

BA – 9 (**NS**).

Rozdanie 32; rozdawał W, po partii WE.

32

	♠ 10 ♥ KJ9652 ♦ AK5 ♣ K108	
♠ KQJ98 ♥ 83 ♦ 1094 ♣ 975	N W E S	♠ A73 ♥ Q7 ♦ QJ63 ♣ A632
	♠ 6542 ♥ A104 ♦ 872 ♣ QJ4	

W	N	E	S
pas	1 ♥	pas[1]	2 ♥
pas	3 ♣[2]	pas	4 ♥
pas	pas	pas	

[1] ręka stanowczo za słaba na wywoławczą kontrę

[2] kiedyś grano w tej sekwencji w Polsce tzw. *wywołaniem kombinowanym*, znakomitą konwencją autorstwa niezapomnianego Zbigniewa Szuriga; wówczas **N** mógłby zainwitować dograną, wskazując singla pikowego [2♠ (**N**, mam singletona) – 2BA (**S**, automatyczne) – 3♥ (**N**, singleton pikowy)], po czym **S** miałby jeszcze łatwiejsze dołożenie końcówki.

Jeśli tylko rozgrywający – zgodnie ze statystyką – zagra atuty z góry – łatwo zrobi dziesięć lew. Końcówka jest jednak podlimitowa, tak że dojdą do niej tylko niektóre pary **NS**.

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

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

♣ – 6 (**NS**);

♦ – 6 (**NS, WE**!);

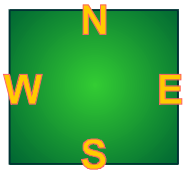
♥ **– 10** (**NS**);

♠ – 7 (**WE**);

BA – 7 (**NS**).

Rozdanie 33; rozdawał N, obie przed partią.

33

	♠ AJ85 ♥ J8 ♦ Q74 ♣ AJ102	
♠ K763 ♥ 102 ♦ K932 ♣ 873		♠ Q10942 ♥ A965 ♦ J106 ♣ Q
	♠ - ♥ KQ743 ♦ A85 ♣ K9654	

Wspólny Język:

W	N	E	S
–	1 ♣	1 ♠	ktr.[1]
3 ♠[2]	pas	pas	4 ♥[2]
pas	pas	pas	

[1] w pierwszym czytaniu *kontra sputnik* (albo przygotowanie forsingu na dowolnym kolorze)

[2] wyjaśnienie, że kontra przyrzekała forsing na kierach

***Nasz System*:**

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

[1] forsing

[2] blokujące

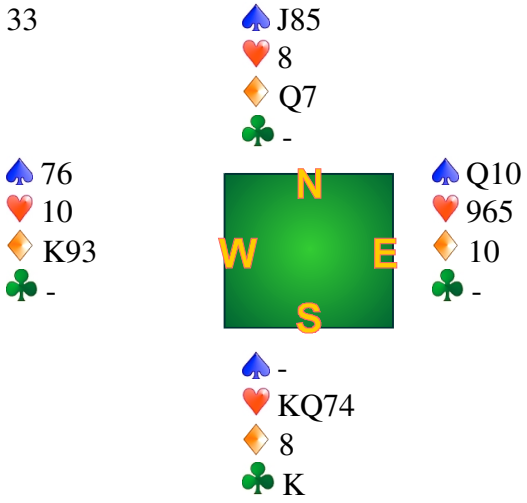
[3] zgłoszenie przez partnera 3BA na takiej pozycji to decyzja trudna do kontestacji, nawet z układem 5–5 i renonsem pikowym

Jeżeli gracz **S** zdoła ujawnić oba posiadane kolory, ostatecznym kontraktem stanie się końcówka treflowa. Rozgrywający odda wówczas jedynie kiera i karo, zrobi więc bezproblemowo swoje. Także kontrakt 4♥, do którego może dojść po zgłoszeniu przez **S** w pierwszym okrążeniu dwuznacznej kontry i zablokowaniu licytacji przez **W**, powinien zostać łatwo zrealizowany – rozgrywający odda tylko dwie lewy atutowe oraz ♦K.

Najpopularniejsze i tak będzie chyba jednak 3BA, oczywiście ustawione z dobrej ręki **N.** Po ataku pikowym rozgrywający zabije króla asem i zagra ♥W. A obrońca **E** pobije go ♥A i wyjdzie w ♦W (obrona optymalna).

Dziewięć lew jest pewnych (pięć treflowych, dwie kierowe, pikowa i karowa), aby jednak myśleć o nadróbce, rozgrywający powinien zabić tę lewę ♦A, a następnie ściągnąć wszystkie trefle. Dojdzie wówczas do następującej końcówki:

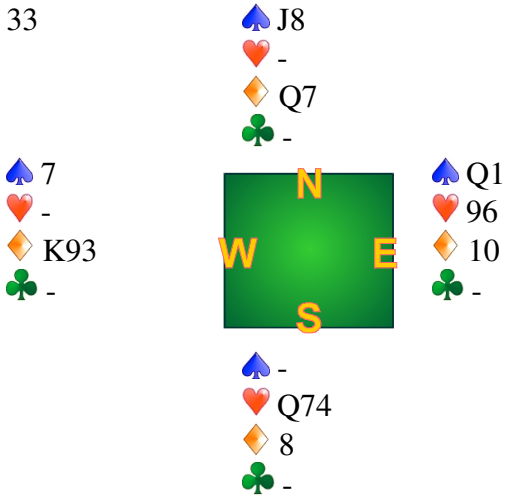
33



Na ♣K gracz **N** zrzuci z ręki blotkę pikową, a **E**? **E** znajdzie się wówczas w interesującym przymusie. Jeżeli pozbędzie się kiera, wszystkie kiery na stole będą już dobre i w końcówce rozgrywający odda jeszcze tylko karo (a w sumie weźmie aż jedenaście lew). Jeśli natomiast E zrzuci karo, zostanie wpuszczony czwartą rundą kierów i będzie musiał podarować przeciwnikowi dziesiątą wziątkę na ♠W w ręce **N**.

Optymalną zrzutką lewego obrońcy będzie zatem ♠W. Wówczas rozgrywający – jeśli tylko precyzyjnie rozczyta sytuację, do której doszło (co nie powinno być trudne) – ściągnie ♥K, pozostawiając w dziadku ♥D (!), i zagra stamtąd w karo. Sytuacja będzie wówczas wyglądać następująco:

33



Gdy broniący **W** nie wskoczy ♦K, rozgrywający weźmie lewę ♦D w ręce i wpuści gracza **E** na ♠D. I **E** będzie musiał wyjść w kiery, dając przeciwnikowi jeszcze jedną albo nawet dwie (gdy wykona on impas siódemką) wziątki w tym kolorze. A jeżeli **W** ♦K wskoczy i wyjdzie w pika (obrona optymalna), to jego partner utrzyma się ♠D i zagra ♥6. W tych okolicznościach – aby zrobić nadróbkę – rozgrywający będzie musiał wstawić ze stołu ♥7!

To wszystko teoria, opisana wyżej rozgrywka trąci bowiem postępowaniem *w widne karty*, jest jednak interesująca i inspirująca. Gwoli absolutnej precyzji, 4BA (**S**) bezwzględnie położy pierwszy wist blotką pikową.

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

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

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