

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 4

PROKOM
SOFTWARE SA

16 kwietnia 2007

Rozdanie 1; rozdawał N, obie przed partią.

1

<p>♠ K862 ♥ AJ9 ♦ KJ973 ♣ 10</p>	<p>♠ 9 ♥ 7632 ♦ AQ6542 ♣ 98</p>	<p>♠ 107543 ♥ 5 ♦ 108 ♣ KQ642</p>
--	---	---

<p>♠ AQJ ♥ KQ1084 ♦ - ♣ AJ753</p>

albo:

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

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

albo:

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

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

¹ karta graniczna, można też zdecydować się z nią na otwarcie dwukolorowe, patrz inne wersje przebiegu licytacji

² N ma długie kara za karami, czterokartowy fit kierowy przemawia jednak wyraźnie przeciwko *trappingpasowi* (na pewno WE znajdą bowiem lepszy niż kara kolor do gry i nie ma co im w tym pomagać)

¹ dwukolorówka Wilkosza

² kontra do długości



¹ dwukolorówka piki i młodszy

² dwukolorówka trefle plus kiery

¹ dwukolorówka piki i młodszy

² dwukolorówka trefle plus kiery

³ nadwyżka, silna karta

⁴ mimo wszystko gracze N –

z czterokartowym fitem kierowym – trudno będzie spasować; tym bardziej że kontra partnera

nie jest karna, tylko – obok ujawnionej już dwukolorówki kierowo-treflowej – wskazuje dużą siłę

Na początek kwietniowego turnieju *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski 2007* interesujący, dynamiczny rozkład. Tam, gdzie gracz E w pierwszym okrążeniu spasuje, tzn. nie ujawni dwukolorówki z pikami – strona NS najprawdopodobniej bez trudu osiągnie końcówkę w kiery i będzie ją rozgrywać. Natomiast po dwukolorowym otwarciu E – jego partner bez wątplenia zapowie 4♠ (w niektórych wypadkach przewencyjnie, tzn. zanim jeszcze padną ze strony przeciwnej 4♥), stawiając przeciwników przed poważnym problemem.

Jeżeli te 4♠ zostaną zapowiedziane szybko (prewencyjnie), graczom NS trudno je będzie nawet skontrolować, w zamian często pójdą oni w 5♥.

A to będzie już za wysoko, strona NS ma bowiem do wzięcia w kiery tylko lew dziesięć; obrońcy muszą bowiem dostać trzy wziętki: dwie kierowe oraz treflową. Nawet jeżeli rozgrywający (gracz S) zaakspasuje obrońcy W ♠K i potem na dobrego ♠W pozbędzie się ze stołu trefla, to i tak zabraknie mu potem w dziadku atutów, aby przebić tam wszystkie pięć kart przegrywających z ręki (♠K – w trakcie ekspasu, oraz cztery trefle). Tak czy owak, jeden trefl będzie musiał zostać oddany, a do wzięcia będzie tylko dziesięć lew.

Obrona *czterema pikami* okaże się natomiast jak najbardziej opłacalna – rozgrywający odda tylko dwie lewy atutowe, dwie karowe oraz treflową, wpadnie więc bez dwóch (z kontrą – za 300).

Minimaks teoretyczny: 4 ♠ (WE) z kontrą, 8 lew; **300 dla NS.**

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

♣ – 8 (NS);

♦ – 8 (NS);

♥ – 10 (NS);

♠ – 8 (WE);

BA – 8 (S!).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 4

PROKOM
SOFTWARE SA

16 kwietnia 2007

Rozdanie 2; rozdawał E, po partii NS.

2

♠ KQ106
♥ Q1063
♦ A6
♣ J98

♠ A94
♥ 5
♦ J9842
♣ A1072

♠ 752
♥ KJ942
♦ K53
♣ K5

♠ J83
♥ A87
♦ Q107
♣ Q643

W N E S

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

¹ przeciwko zabraniu głosu w licytacji przemawia misfit kierowy oraz marna jakość kar – koloru, którym można by ewentualnie zainterweniować

Dla odmiany rozkład wyraźnie spokojniejszy. Na większości stołów przy grze utrzyma się strona **NS** – w niewysokim kontrakcie 1BA. Jego zrealizowanie będzie możliwe, co nie znaczy łatwe (jak mogłoby się na pierwszy rzut oka wydawać). Powiedzmy, że przeciwko jej grze **W** zaatakuje blotką karo. Rozgrywający dołoży ze stołu ♦6, a obrońca **E** weźmie lewę ♦K i będzie kontynuował karem. Po utrzymaniu się ♦A w dziadku **S** musi zagrać stamtąd ♣9 (8) – do ♣D w ręce. **W** weźmie tę lewę ♣A i ponowi karem. Rozgrywający zrzuci ze stołu kiera, utrzyma się ♦D w ręce, po czym zagra stamtąd w trefla – do ósemki w dziadku. Po lewie na ♣K **E** wyjdzie bezpiecznie pikiem, a jego partner zabije asem trzecią rundę tego koloru, ściągnie dwie forty karowe (ze stołu – dwa kiery, z ręki **S** – kier i trefl) i odejdzie kierem. Rozgrywający utrzyma się wówczas ♥A w ręce, wejdzie na stół ♣W i odegra trzynastego pika – swoją siódmą wziętkę. Po optymalnej obronie – będzie to jedyna droga prowadząca gracza **S** ku wymaganym siedmiu lewom. Znacznie łatwej wiodłoby mu się, gdyby przeciwko 1BA obrońca **W** zaatakował w licytowane przez partnera kiery, do wist singlem przeciwko grom bezatutowym (nawet w kolor wskazany w licytacji przez partnera) należy jednak podchodzić z dużą rezerwą.

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 7 (WE);

♥ – 7 (WE);

♠ – 6 (NS, WE!);

BA – 7 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 4

PROKOM
SOFTWARE SA

16 kwietnia 2007

Rozdanie 3; rozdawał S, po partii WE.

3

<p>♠ A75 ♥ J832 ♦ 9532 ♣ Q3</p>	<p>♠ 864 ♥ 106 ♦ KQJ107 ♣ A96</p>		<p>♠ QJ10 ♥ 974 ♦ 64 ♣ J10872</p>
<p>♠ K932 ♥ AKQ5 ♦ A8 ♣ K54</p>			

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

¹ alternatywna odpowiedź 1BA może sprawić, iż gra zostanie ustawiona z gorszej ręki albo:

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

¹ ta wyraźnie gorsza od 1♦ odpowiedź może sprawić, iż kontrakt 3BA będzie rozgrywany z gorszej ręki

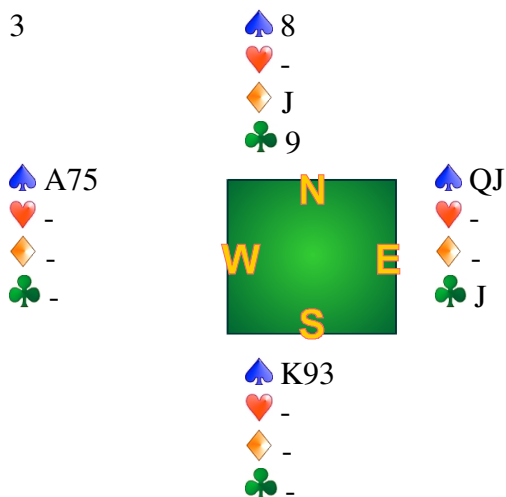
I tak w istocie by się stało. Jeżeli przeciwko 3BA (N) obrońca E wyjdzie ♠D (atak jak najbardziej naturalny, zwłaszcza w turnieju na maksy) – broniący będą w stanie zdjąć trzy lewy pikowe i ograniczyć rozgrywającego do tylko dziesięciu wziętek. Natomiast grając w bez atu z lepszej ręki S, będzie można wziąć o jedną lewą więcej. I to nawet po najgroźniejszym dla rozgrywającego, być może niezbyt realnym, ataku ♣D (po wyjściu w kiera bądź w pika jedenasta wziętka nadskoczy od razu, po wiście karowym natomiast rozgrywka może potoczyć się tak samo jak po ataku treflowym). Gracz S musi tylko zabić pierwszego trefla, na przykład królem w ręce, po czym ściągnąć pięć lew karowych. W końcówce:

3

<p>♠ A7 ♥ J832 ♦ – ♣ 3</p>	<p>♠ 864 ♥ 106 ♦ – ♣ A9</p>		<p>♠ QJ10 ♥ 9 ♦ – ♣ J108</p>
<p>♠ K93 ♥ AKQ5 ♦ – ♣ –</p>			

wystarczy odegrać też ♣A oraz ♥A K D, a następnie odejść czwartą rundą tego ostatniego koloru. Obrońca W zostanie wówczas wpuszczony na ♥W, po czym będzie musiał podarować przeciwnikowi jedenastą wziętkę na ♠K.

Inny, bardziej artystyczny, sposób na zdobycie jedenastu lew to pobicie ♣D królem (bądź asem) i zagranie cztery razy w kiery, a następnie pobicie kontynuacji treflowej asem i ściągnięcie pięciu lew karowych. Wówczas – w końcówce:



po zagranie ze stołu ♦W dojdzie do oryginalnego przymusu (tzw. *przymusu wymuszającego*, ang. *vice squeeze*): aby chronić ♣W, E będzie się musiał pozbyć pika, a wówczas S zagra pika do króla w ręce i asa u W, ostatnią wziętkę zdobędzie wtedy ♠9 w ręce rozgrywającego.

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

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

- ♣ – 7 (NS);
- ♦ – 11 (S!);
- ♥ – 11 (S!);
- ♠ – 10 (NS);
- BA – 11 (S!).**

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 4

PROKOM
SOFTWARE SA

16 kwietnia 2007

Rozdanie 4; rozdawał W, obie po partii.

4

<p>♠ J108743 ♥ A109 ♦ J ♣ QJ6</p>	<p>♠ AQ ♥ 854 ♦ Q8765 ♣ A93</p>	<p>♠ K962 ♥ 762 ♦ 103 ♣ K1042</p>
---	---	---

<p>♠ 5 ♥ KQJ3 ♦ AK942 ♣ 875</p>

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

¹ *multi*, wprowadzie kolor pikowy ręki W jest słaby honorowo, ale podwiązany wysokimi blotkami

² do koloru partnera

³ tzw. *kontra amerykańska*: karna albo wywoławcza – wszystko wyjaśni się (dla gracza N), gdy W ujawni swój prawdziwy kolor

⁴ piki

⁵ dla N ujawniło się więc, iż partner kontrował karne, z kierami

⁶ nie każdy z graczy E zdecyduje się na tę zapowiedź, wówczas licytacja skończy się na 3BA (N)

albo:

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

¹ *multi*, wprowadzie kolor pikowy ręki W jest słaby honorowo, ale podwiązany wysokimi blotkami

² do koloru partnera

³ jeżeli para NS nie gra *kontra amerykańską*, S musi na razie spasować

⁴ piki

⁵ E może też (powinien) zgłosić 3 ♠ albo 4 ♠ (w prewencyjnej obronie)

⁶ *kontra wywoławcza*

albo:

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





¹ *multi*, wprowadzie kolor pikowy ręki W jest słaby honorowo, ale podwiązany wysokimi blotkami

² do koloru partnera

³ jeżeli para NS nie gra *kontra amerykańską*, S musi na razie spasować

⁴ piki

⁵ *kontra wywoławcza*


W	N	E	S
2  ¹	pas	2  ²	pas ³
2  ⁴	pas	4  (!)	? ⁵



¹ *multi*, wprowadzie kolor pikowy ręki **W** jest słaby honorowo, ale podwiązany wysokimi blotkami

² do koloru partnera

³ jeżeli para **NS** nie gra kontrą amerykańską, **S** musi na razie spasować

⁴ piki



⁵ w tym wypadku **S** może nie zdecydować się na kontrę, wówczas licytacja wygaśnie na 4 

W	N	E	S
2  ¹	pas	3 	ltr. ²
pas	3 BA	pas	pas
pas			


¹ *słabe dwa*





² *kontra wywoławcza*

albo:

W	N	E	S
2  ¹	pas	4  (!)	? ²

¹ *słabe dwa*


² jeżeli **S** zdecyduje się na kontrę, partner ukarni ją, jeśli zaś **S** na taką zapowiedź się nie zdobędzie, ostatecznym kontraktem staną się 4  (**W**) – bez kontry!


Kolejne interesujące rozdanie – jeżeli gracz **S** dostanie szansę, aby wywoławczo skontrolować 2  bądź 3  – jego partner zapowie 3BA. Oczywiście strona **WE** nadal może przelicytować je obronnymi *czterema pikami*. Kiedy natomiast do zawodników **S** dobiegnie licytacja na wysokości 4 , nie każdy z nich zdecyduje się na kontrę. Tymczasem 3BA (**N**) są wykładane, a po ataku w pika rozgrywający zrobi nawet dwie nadróbki. Ścisłej mówiąc – tylko pierwszy wist w trefla ograniczy gracza **N** do dziewięciu wziętek. 3BA ze złej ręki **S** [a nawet 2BA (**S**)] zostaną natomiast obłożone po ataku w piki. Grając w piki, **WE** wezmą zaś osiem lew (do oddania: A, dwa kiery, karo i trefl), wpadną więc tylko bez dwóch (z kontrą po partii – za 500, a więc opłaczalnie w stosunku do wartości także popartyjnej końcówki przeciwników).


Minimaks teoretyczny: 4  (**WE**) z kontrą, 8 lew; **500 dla NS.**

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

 – 6 (**NS, WE!**);

 – 10 (**NS**);

 – 10 (**NS**);

 – 8 (**WE**);

BA – 9 (**N!**).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 4

PROKOM
SOFTWARE SA

16 kwietnia 2007

Rozdanie 5; rozdawał N, po partii NS.

5

♠ A1087
 ♥ K1074
 ♦ 1043
 ♣ Q6

♠ Q63
 ♥ Q962
 ♦ A87
 ♣ 752

♠ K542
 ♥ AJ5
 ♦ QJ96
 ♣ 108

♠ J9
 ♥ 83
 ♦ K52
 ♣ AKJ943

W N
 E S

Nasz System:

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

¹ karta za słaba na otwarcie

² kontra wywoławcza

Wspólny Język:

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

¹ karta za słaba na otwarcie

² pytanie, alternatywnie można spasować

³ sześć trefli, brak starszej czwórki, karta bez singletona (bądź: dobra do bez atu)

W tym rozdaniu zdecydowana większość par NS utrzyma się w częściówkach treflowych albo bezatutowych. Niestety, często będą to już gry za wysokie, a więc i – przynajmniej teoretycznie – niemożliwe do zrealizowania. Grając w trefle, S będzie musiał oddać dwa kara, dwa kiery i pika, powinien więc zostać ograniczony do ośmiu wziętek. Natomiast kontrakt bezatutowy może zostać ograniczony do lew siedmiu: z ręki N – po ataku ♦D (W) bądź treflowym, z ręki S – jedynie po wiście treflowym. W praktyce nie będzie to jednak łatwe. Powiedzmy, że przeciwko osiągniętem w jednej z powyższych sekwencji 2BA (N) broniący E odda naturalny wist ♦D. Rozgrywający, aby uchronić się przed natychmiastowym ściąganiem mu czterech kar, przepuści, i zamrozi w ten sposób kolor (przypominam: *kolor zamrożony* to taki, w który żadna ze stron nie może zagrać jako pierwsza bez straty lewy). Aby ograniczyć przeciwnika do siedmiu lew, E musi następnie wyjść w trefla. Rozgrywający zabije na stole ♣A i zagra stamtąd ♠W, dążąc do wyrobienia sobie lew w tym ostatnim kolorze. Broniący W położy wszakże na ♠W damę, co popsuje graczowi N komunikację do tego stopnia, że będzie on w stanie zdobyć tylko ♠A oraz sześć trefli (czyli siedem lew za ledwie). W praktyce obronie nietrudno będzie jednak zboczyć ze zwycięskiego tropu, kontrakty 2BA (NS) będą więc – myślę, że wcale nie tak znów rzadko – realizowane. To już dużo łatwiej będzie położyć bez jednej 3♣ (NS).

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

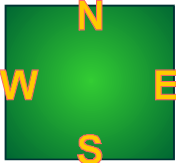
Turniej nr 4

PROKOM
SOFTWARE SA

16 kwietnia 2007

Rozdanie 6; rozdawał E, po partii WE.

6

<p>♠ A84 ♥ 763 ♦ K32 ♣ AQ52</p>	<p>♠ J1097 ♥ K ♦ Q10964 ♣ 643</p> 	<p>♠ Q532 ♥ J1092 ♦ 75 ♣ J108</p>
---	---	---

♠ K6
 ♥ AQ854
 ♦ AJ8
 ♣ K97

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

¹ oczywiście, alternatywą jest otwarcie 1♥, postawi ono jednak otwierającego w bardzo trudnej sytuacji po odpowiedzi partnera 1♠; chociaż we *Wspólnym Języku N* może na otwarcie 1♥ po prostu spasować

² *Stayman* w celu ewentualnego poprawienia kontraktu; alternatywą jest rzecz jasna pas

³ słaba ręką z czwórką pik w składzie niezrównoważonym (nie wszystkie systemy pozwalają na zgłoszenie takiej zapowiedzi, jest ona wszakże możliwa zarówno w klasycznym *Naszym Systemie*, jak i we *Wspólnym Języku 2000*).

⁴ tylko dwa piki

⁵ 5+♦

Powyżej przedstawiono drogę do prawie optymalnego kontraktu 3♦ (N) [lepsza byłaby jedynie częściówka karowa grana przez S, kiedy to można by było skompletować aż dziesięć wziętek; 4♦ (N) położy natomiast atak karowy bądź treflowy]. Ponieważ jednak nie jest ona (droga ta) zupełnie oczywista, a w niektórych systemach w ogóle nie da się nią podążyć, w protokołach znajdują się też inne kontrakty grane przez stronę NS – przede wszystkim częściówki, a nawet końcówki bezatutowe. Teoretycznie rzecz biorąc, wszystkie one powinny zostać przez przeciwników położone.

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

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

♣ – 7 (S!);

♦ – 10 (S!);

♥ – 7 (NS);

♠ – 6 (NS, WE!);

BA – 7 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 4

PROKOM
SOFTWARE SA

16 kwietnia 2007

Rozdanie 7; rozdawał S, obie po partii.

7

♠ 1074
♥ AQJ7
♦ 4
♣ AJ973

♠ A85
♥ K652
♦ 1053
♣ Q64

♠ J32
♥ 4
♦ AQJ9862
♣ 102

♠ KQ96
♥ 10983
♦ K7
♣ K85

Nasz System:

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

¹ trochę za mało na pierwszoręczne otwarcie

² wielu posiadaczy tej karty od razu wrzuci 4 ♥; można też zainwitować dograną w inny sposób

Wspólny Język:

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

¹ trochę za mało na pierwszoręczne otwarcie

² pytanie

³ 5+ ♣ – 4 ♥

⁴ otwarcie partnera padło na trzeciej ręce (acz po partii), stąd tylko inwit

W tej końcówce kierowej powinna znaleźć się zdecydowana większość par **NS**, tym bardziej że na niektórych stołach gracz **S** otworzy licytację. Rozgrywający wezmą (na ogół) jedenaście lew, będzie bowiem można wyimpasować czwartego króla atu u **W**, korzystnie położone są też ♦A oraz ♣D. Jedenastej wziętki nie pozbawią rozgrywającego nawet wisty karowe – drugą lewę karową weźmie on królem w ręce **S** (i wyrzuci od **N** pika), a potem dwa razy zaatutuje (impasując ♥K) i zagra w piki. Ewentualna kontynuacja karowa będzie mogła zostać przebita w ręce **S**, co pozwoli na wyimpasowanie do końca pierwotnie czwartego ♥K u **W**.

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

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

♣ – 11 (NS);

♦ – 7 (WE);

♥ – 11 (NS);

♠ – 10 (NS);

BA – 9 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 4

PROKOM
SOFTWARE SA

16 kwietnia 2007

Rozdanie 8; rozdawał W, obie przed partią.

8

<p>♠ AJ76 ♥ 87 ♦ 762 ♣ AQ94</p>	<p>♠ KQ853 ♥ QJ ♦ AK ♣ KJ82</p>		<p>♠ 102 ♥ A5432 ♦ Q10953 ♣ 3</p>
<p>♠ 94 ♥ K1096 ♦ J84 ♣ 10765</p>			

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

¹ także we *Wspólnym Języku*, karta ta nie jest bowiem w żaden sposób warta 19 PC

² karta graniczna, niemniej odrobinę za słaba na pierwszoręczne otwarcie

³ dwukolorówka kiery i młodszy, przed partią akcja dopuszczalna

⁴ pytanie o drugi kolor w ręce partnera, przyrzeka pozytywną ręką (z kartą słabszą W zgłosiłby 3 ♣ – do koloru partnera)

⁵ naturalne

⁶ z treflami partner skontrolowałby 3 ♣ gracza N

W rozdaniu tym licytacja może się też rozwinąć na kilka innych sposobów, np. graczowi E wolno będzie po 1 ♠ e-N-a spasować. Optymalną grą na linii NS są 3 ♣ – rozgrywający odda wówczas dwie lewy atutowe oraz ♥A oraz ♠A, zrobi więc swoje. Nie będzie to jednak kontrakt łatwy do osiągnięcia, a najwyższym z pozostałych, jaki może zrealizować tu silniejsza honorowo strona NS, jest 1 ♠.

3 ♣ (NS) – za 110 punktów – mogą jednak zostać przez przeciwników opłacalnie obronione *trzema karami*, choć wyłącznie granymi przez W. Rozgrywający odda wówczas pika, kiera oraz trzy lewy atutowe (dwie e-N-owi – na asa z królem oraz trzecią e-S-owi – na wypromowanego w ten czy inny sposób ♦W). Kontrakt 3 ♦ (E!) – po ataku treflowym bądź pikowym – zakończy się już natomiast wpadką bez dwóch – oprócz pika i kiera obrońcy wezmą aż cztery lewy atutowe (S zdobędzie nie tylko ♦W, ale też dodatkową wziętkę na wypromowaną mu pikami ♦8).

Minimaks teoretyczny: 3 ♦ (W!) z kontra, 8 lew; 100 dla NS.

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

♣ – 9 (NS);

♦ – 8 (W!);

♥ – 7 (WE);

♠ – 7 (NS);

BA – 7 (W!).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 4

PROKOM
SOFTWARE S A

16 kwietnia 2007

Rozdanie 9; rozdawał N, po partii WE.

9

<p>♠ 64 ♥ Q8 ♦ 76532 ♣ J964</p>	<p>♠ 8 ♥ 1097652 ♦ KQ9 ♣ Q108</p>	<p>♠ AKJ10973 ♥ AJ3 ♦ 4 ♣ 52</p>
---	---	--

N
W
E
S

<p>♠ Q52 ♥ K4 ♦ AJ108 ♣ AK73</p>
--

albo:

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

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

¹ multi, słabe kiery, ale w korzystnych założeniach otwarcie od biedy dopuszczalne

² konstruktywne (po bloku nie ma bloku!)

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

¹ słabe dwa, słabe kiery, ale w korzystnych założeniach otwarcie od biedy dopuszczalne

² konstruktywne (po bloku nie ma bloku!)

¹ naturalne, 15–18 PC

² transfer na kiery

³ sześć kierów, nieforsujące

Po zdyskontowaniu licytacji gracza E – S ma szansę zapowiedzieć kontrakt 3BA. Będzie bowiem wiedział, że jego ♠D x x to nie tylko pewne zatrzymanie, ale też wielce prawdopodobna lewa. Przeciwko 3BA (S) W wyjdzie w pika, a jego partnerowi nie pozostanie nic innego, jak zagrać trzy razy w ten kolor. Rozgrywający utrzyma się ♠D, po czym – aby zrealizować grę, będzie musiał w drugiej (albo nawet w pierwszej) rundzie koloru zaimpasować obrońcy W ♣W. Weźmie wówczas cztery kara, cztery trefle i pika. Po wskazaniu przez E długich pików (praktycznie longera siedmiokartowego) impas ♣W w ręce W będzie krokiem jak najbardziej racjonalnym, wręcz wskazanym.

Los alternatywnej końcówki w kiery będzie natomiast zależał od poczynąń obrony, a ściślej mówiąc – gracza E. Na pierwszy rzut oka rozgrywający ma wówczas do oddania tylko pika i dwie lewy atutowe (po zagranii kiera do króla i powtórzeniu kierem), kiedy jednak E zawistuje dwukrotnie w piki, a potem wskoczy ♥A w pierwszej rundzie atutów i zagra w piki po raz trzeci – jego partner dokona przebitki ♥D. A ponadto obrońcy wezmą ♠A oraz ♥A i ♥W (w ręce E), końcówka kierowa zostanie więc położona bez jednej.

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 4

PROKOM
SOFTWARE SA

16 kwietnia 2007

Rozdanie 10; rozdawał E, obie po partii.

10

<p>♠ Q10872 ♥ J4 ♦ Q ♣ AJ1074</p>	<p>♠ J63 ♥ 92 ♦ AK987654 ♣ -</p>	<p>♠ A ♥ KQ8653 ♦ J103 ♣ Q53</p>
---	--	--

<p>♠ K954 ♥ A107 ♦ 2 ♣ K9862</p>
--

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

¹ niektórzy gracze N zdecydują się nawet na skok na 4 ♦

² nadwyżka, kontra wywoławcza

Kontrakt 3 ♦ (NS) zostałby łatwo wygrany, rozgrywający oddałby tylko dwa piki, kiera oraz lewą atutową. Silniejsza honorowo strona WE (22 PC : 18 PC) zazwyczaj przeliczytuje jednak tę grę, najczęściej *trzema karami*. Na pierwszy rzut oka połączone ręce WE nie zawierają zbyt wielu przegrywających, kontrakt 3 ♥ (E) da się jednak obłożyć po następującej obronie: S będzie musiał zaatakować singlową ♦2, a N wziąć tę lewą ♦K (A) i odwrócić blotką karową. S przebiję tę lewą ♥7. Powiedzmy, że rozgrywający nadbije na stole ♥W, a potem zagra w atu. Lewy obrońca zabije wówczas ♥K asem, po czym wyjdzie w trefla. Jego partner dokona przebitki ♥9, a następnie ściągnie ♦A i zagra w kara raz jeszcze, co wypromuje e-S-owi kładącą kontrakt wziętkę na dziesiątkę atu.

A gdyby po nadbiciu ♥7 waletem rozgrywający cofnął się do ręki ♠A i zagrał stamtąd swoje ostatnie karo – z zamiarem przebitcia go na stole – S jako pierwszy dokonałby przebitki ♥10, po czym wyszedłby w trefla. Jego partner przebiłby ♥2 i zagrałby po raz trzeci w karo. A jego partner przebiłby je asem atu i powtórzyłby treflem, którego z kolei gracz N przebiłby ♥9.

Optymalnym kontraktem strony WE są w tym rozdaniu 4 ♣ (W), które pomimo podziału atutów 5–0 można zrealizować. 4 ♣ (E) położy natomiast wist atutowy, likwidujący jedną przebitkę (pika) w dziadku.

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

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

♣ – 10 (W!);

♦ – 9 (NS);

♥ – 8 (WE);

♠ – 7 (WE);

BA – 7 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 4

PROKOM
SOFTWARE SA

16 kwietnia 2007

Rozdanie 11; rozdawał S, obie przed partią.

Nasz System:

11

<p>♠ 87 ♥ 86 ♦ 8632 ♣ K10542</p>	<p>♠ A62 ♥ AQ9432 ♦ 109 ♣ QJ</p>	<p>♠ J1053 ♥ KJ107 ♦ J ♣ 9873</p>
--	--	---



<p>♠ KQ94 ♥ 5 ♦ AKQ754 ♣ A6</p>

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

¹ duży rewers: 5⁺ (praktycznie 6⁺) ♦–4 ♠, forsing do dogranej

² naturalne, sześć kierów

³ potwierdzenie sześciu kar: aspiracje szlemikowe albo poszukiwanie optymalnej końcówki z ręką bez zatrzymania treflowego

⁴ cue-bid, aprobatą dla (hipotetycznych) szlemikowych aspiracji partnera (negatem byłoby: 4BA – ze stoperem treflowym, bądź 5 ♦ – bez zatrzymania w treflach, a także 4 ♥ – gdyby N upierał się przy grze w ten kolor)

⁵ *Blackwood* na karach

⁶ dwie wartości bez damy aty

⁷ S nie ma specjalnych podstaw, aby przedłożyć ponad 6 ♦ szlemika w bez aty

Wspólny Język:

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

¹ to już na pewno jest silny trefl!

² 4⁺ ♠, forsing

³ *PRO*

⁴ silny trefl na 5⁺ ♦–4 ♠

⁵ sześć kierów

⁶ sześć kar: aspiracje szlemikowe albo poszukiwanie optymalnej końcówki z ręką bez zatrzymania treflowego

⁷ cue-bid, aprobatą szlemikowych dążeń partnera

⁸ *Blackwood* na karach

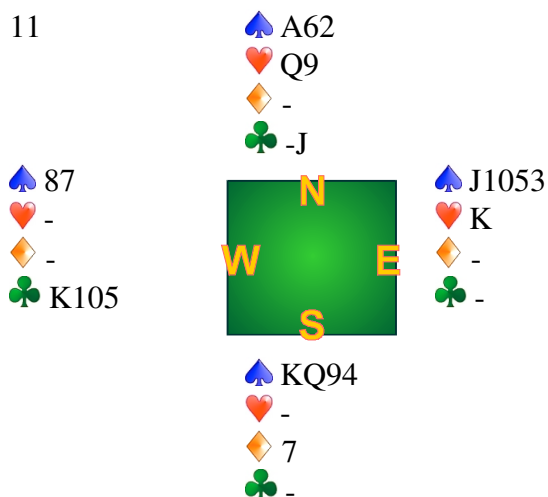
⁹ dwie wartości bez damy aty

¹⁰ S nie ma specjalnych podstaw, aby przedłożyć ponad 6 ♦ szlemika w bez aty

Mam nadzieję, że niejedna para NS, uczestnicząca w kwietniowym turnieju *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski 2007*, wylicytuje tego bardzo przyzwoitego szlemika w kara. Powiedzmy, że przeciwko 6 ♦ (S) obrońca W wyjdzie w aty. Rozgrywający zabije pierwszą lewą ♦ A w ręce, ściągnie ♥ A, przebije w ręce kiera i wejdzie na stół ♦ 10. Ujawni się podział atutów 4–1, nie będzie więc można bezpiecznie przebić w ręce

kolejnego kiera, w zamian rozgrywający zagra zatem ♣D na impas. W weźmie wówczas lewę ♣K i powtórzy treflem, więc gracz S utrzyma się w ręce ♣A i ściągnie pozostałe kara. Powstanie następująca końcówka:

11



Na ♦7 z ręki zostanie wyrzucona ze stołu ♥9 i obrońca E – posiadacz longera pikowego oraz ♥K – znajdzie się w prostym przymusie pikowo-kierowym.

W podobny sposób – na pikowo-treflowym przymusie przeciwko obrońcy E – można też będzie zrealizować w tym rozdaniu szlemika w bez atu. Na początku gry rozgrywający wykona impas treflowy albo nawet kierowy. A niepowodzenie tego manewru będzie równoznaczne z konieczną redukcją lewy do przymusu. Szlemik karowy jest tu jednak kontraktem wyraźnie lepszym od bezatutowego ze względu na istniejące w pierwszym z tych kontraktów możliwości przebitkowe. Daje to szansę na przebicie w ręce S jednego – a przy podziale kar 3–2 nawet dwóch – kierów.

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

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

- ♣ – 7 (S!);
- ♦ – 12 (NS);
- ♥ – 10 (S!);
- ♠ – 12 (S!);
- BA – 12 (NS).**

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 4

PROKOM
SOFTWARE SA

16 kwietnia 2007

Rozdanie 12; rozdawał W, po partii NS.

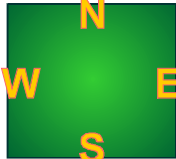
12

♠ 103
♥ J108632
♦ J84
♣ 42

♠ AQ4
♥ A
♦ 10632
♣ A10976

♠ KJ8
♥ KQ74
♦ Q7
♣ Q853

♠ 97652
♥ 95
♦ AK95
♣ KJ



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

¹ także we *Wspólnym Języku* – ze względu na słabość kar

² rebid nieidealny, ale jak najbardziej dopuszczalny, zwłaszcza z singlowym starszym honorem w kierach

To powinien być kontrakt standardowy. Przeciwnko 3BA (W) N wyjdzie najprawdopodobniej w ♠10, a rozgrywający – po wzięciu tej lewy – zagra ♣A i trefla do damy, aby – w optymalny sposób – wyrobić sobie ten ostatni kolor. Po lewie na ♣K S powinien ściągnąć ♦A i – po ujrzeniu dołożonej przez partnera ♦4 (*marki*) – kontynuować ♦K i blotką karową – do waleta w ręce N. Broniący ściągną wówczas trzy należne im lewy karowe i ograniczą przeciwnika do dziewięciu wziętek. A jeżeli kara nie zostaną przez obronę odebrane – rozgrywający zdobędzie cenną nadróbkę.

Gdyby kara e-S-a były silniejsze, np. posiadałby on w tym kolorze ♦A K 10 9 albo ♦A K 10 x x x, pierwsze zagranie karowe powinno zostać wykonane królem (a ogólnie mówiąc: odwrotnie niż zazwyczaj para z konfiguracji A–K wychodzi). Byłby to sygnał dla partnera (tu: gracza N), iż w drugiej lewie karowej (do ♦A e-S-a) należy odblokować się waletem. *Nietypowe, niezwykle zagranie jednego z graczy wymaga, aby i partner zrobił coś nietypowego, niezwykle!* Po takim odblokowaniu gracz S bez przeszkód ściągnąłby swoje pozostałe kara.

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

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

♣ – 10 (WE);

♦ – 7 (WE);

♥ – 7 (WE);

♠ – 8 (WE);

BA – 9 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 4

PROKOM
SOFTWARE SA

16 kwietnia 2007

Rozdanie 13; rozdawał N, obie po partii.

13

<p>♠ 1032 ♥ J32 ♦ 943 ♣ AJ97</p>	<p>♠ K75 ♥ 10964 ♦ KQJ5 ♣ KQ</p>	<p>♠ Q864 ♥ 7 ♦ 82 ♣ 1086432</p>
--	--	--

<p>♠ AJ9 ♥ AKQ85 ♦ A1076 ♣ 5</p>
--

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

¹ w pierwszym czytaniu inwit do końcówki – przede wszystkim kierowej – na uzupełnienie karowe

² przyjęcie inwitu, a ponadto co najmniej cztery kara

³ *Blackwood* na kierach

⁴ tu: zero wartości

⁵ środkowe wartości w kolorach młodszych pozwalają na przeniesienie na 6BA

Partner widzi dwanaście lew przy grze w kiery, N – z ♣D oraz ♦D W – może więc z powodzeniem przenieść na 6BA. Istotnie – do wzięcia jest dwanaście lew tak przy grze w kiery, jak i w bez atu (oraz kara), przeciwnicy dostaną jedynie ♣A. Ten wyśmienity szlemik powinien zostać osiągnięty na wielu stołach, na ogół jednak będzie on grywany w kiery. Ale dopiero plus 1440, za dwanaście lew w bez atu, zapewni stronie NS prześwietną notę turniejową.

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 12 (NS);

♥ – 12 (NS);

♠ – 10 (NS);

BA – 12 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 4

PROKOM
SOFTWARE SA

16 kwietnia 2007

Rozdanie 14; rozdawał E, obie przed partią.

14

<p>♠ J7 ♥ Q9 ♦ A972 ♣ AJ762</p>	<p>♠ AQ10965 ♥ 1065 ♦ J104 ♣ 5</p>	<p>♠ K42 ♥ AK32 ♦ Q853 ♣ 98</p>
---	--	---

	W	N	E	S

<p>♠ 83 ♥ J874 ♦ K6 ♣ KQ1043</p>
--

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

¹ 5+♣, niewykluczona starsza czwórka, forsing do dogranej

² ręka dobra do bez atu, starsza czwórka możliwa

³ W nie pokazuje kar, gdyż nie chodzi mu ani o inną niż 3BA końcówkę, ani o wyższą grę (a jego konfiguracje w kolorach starszych to typowe wartości bezatutowe)

ewentualnie:

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

¹ 5+♣, niewykluczona starsza czwórka, forsing do dogranej

² dobry kolor, wskazanie wistu

³ teraz W pokazuje wartości karowe, aby sprawdzić zatrzymania w kolorach starszych, przede wszystkim w pikach

Rozgrywka kontraktu firmowego nie będzie jednak łatwa. Powiedzmy, że przeciwko 3BA (E) S wyjdzie w (pokazane przez partnera) piki. E będzie musiał przepuścić pierwszą rundę tego koloru (gdy N wstawi na trzeciej ręce ♠9 albo na dziadkowego ♠W postawi damę), a następnie zagrać na drugiego ♦K u S, tzn. ♦A i blotkę tego koloru wkoło. Będzie to jednak warunek konieczny sukcesu (*metoda hipotezy*) – gdyby bowiem ♦K znajdował się u N, gracz ten ściągnąłby także forty pikowe. Po wyrobieniu kar rozgrywający będzie dysponował ośmioma lewami, a dziewiątą da mu ♣W – wiąże się to jednak z koniecznością przyjęcia kolejnego założenia, iż także cały mariasz treflowy leży w ręce S.

Tam, gdzie N nie zgłosi pików, jego partner może zaatakować przeciwko kontraktowi firmowemu ♣K. Fakt ten wcale nie ułatwi jednak zadania rozgrywającemu, nadal bowiem – aby zdobyć osiem lew – będzie on w zasadzie musiał zagrać na drugiego ♦K w ręce S.

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

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

♣ – 9 (WE);

♦ – 10 (WE);

♥ – 8 (WE);

♠ – 7 (E!);

BA – 9 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 4

PROKOM
SOFTWARE SA

16 kwietnia 2007

Rozdanie 15; rozdawał S, po partii NS.

15

<p>♠ J975 ♥ A1098632 ♦ A ♣ 9</p>	<p>♠ KQ1082 ♥ J ♦ Q98 ♣ AQ84</p>	<p>♠ 63 ♥ Q4 ♦ J76543 ♣ 763</p>
--	--	---

<p>♠ A4 ♥ K75 ♦ K102 ♣ KJ1052</p>

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

albo:

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

¹ naturalne, forsing

czy wreszcie:

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

Najlepsze okaże się dla gracza **W** skaczące wejście 4♥, **N** zapowie bowiem po nim 4♠ i te staną się kontraktem ostatecznym. Po ataku ♥D i kierowej kontynuacji ręka **N** zostanie wówczas groźnie skrócona i aby zrealizować grę, rozgrywający będzie następnie musiał zaimpasować obrońcy **W** ♠W – zdobędzie wówczas pięć lew pikowych i pięć treflowych. Nie będzie to jednak zagranie (impas przeciwko ♠W) realne (**W** ujawnił bardzo długie kiery, umiejscowienie tam ponadto czterech pików byłoby zatem postępkem wbrew statystyce), w praktyce rozgrywający zagra więc na pewno piki z góry i zazna goryczy porażki, i to nie bez jednej.

Tam, gdzie zawodnicy **W** zadowolą się wejściem 1♥ bądź skokiem na 3♥, ich przeciwnicy dostaną szansę, aby zatrzymać się w optymalnych 3BA (**S**). Oczywiście, i ten kontrakt może zostać przez stronę **WE** przelicytowany obronnymi *czterema kierami* [opłacalne jest nawet 5♥ (**WE**) – tylko bez trzech, przed partią z kontrą za 500], na pewno jednak nie zawsze się tak stanie (jeśli już, to **W** skoczy na 4♥ od razu po otwarciu 1♣ e-S-a). Jeżeli przeciwko 3BA (**S**) **W** zaatakuje w kiera (♥10), to rozgrywający zdobędzie dziewięć lew: kierową, trzy pikowe (zagra przeciw ten kolor z góry) oraz pięć treflowych. Możliwy jest też pierwszy wist ♥A, a potem wysoką blotką kierową – także wówczas **S** zagra piki z góry i skompletuje dziewięć wziętek. Inne wisty z ręki **W** to zagrania czysto teoretyczne, choć na przykład po „bezpiecznym” ataku treflowym rozgrywający mógłby wyrobić sobie dwie wziętki w karach i zdobyć lew dziesięć (przy tym samym oczywistym założeniu, że piki zostałyby zagrane z góry).

Teoretycznym minimumem rozdania jest jednak kontrakt 5BA (S!), w *widne karty*, tzn. impasując ♠W, zawsze bowiem można wziąć nań lew jedenaście. Każdą grę bezatuową z ręki N, z 1BA włącznie, położy natomiast – tylko i wyłącznie – pierwszy wist ♥D.

Możliwe jest też zrealizowanie kontraktu 5♠ (S!), a i 4♠ (S!) są grą niczym niezagrożoną [tzn., aby ją na pewno wygrać, nie trzeba koniecznie impasować ♠W, jak w wypadku kontraktu 4♠ (N!) po ataku ♥D].

Minimum teoretyczne: 5 BA (S!), 11 lew; 660 dla NS.

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

♣ – 11 (NS);

♦ – 9 (S!);

♥ – 8 (WE);

♠ – 11 (S!);

BA – 11 (S!).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 4

PROKOM
SOFTWARE SA

16 kwietnia 2007

Rozdanie 16; rozdawał W, po partii WE.

16

<p>♠ KQJ10985 ♥ KJ3 ♦ 2 ♣ A6</p>	<p>♠ 72 ♥ AQ64 ♦ Q43 ♣ KJ84</p>	<p>♠ A3 ♥ 1098752 ♦ AK8 ♣ Q2</p>
--	---	--

<p>♠ 64 ♥ - ♦ J109765 ♣ 109753</p>
--

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

To również powinien być kontrakt standardowy. **W** nie powinien uzgadniać partnerowych kierów, jako że sam ma nieprzemakalne piki. Rozgrywający weźmie na pewno jedenaste lew – odda tylko dwa kiery. Teoretycznie rzecz biorąc, jedenastej wziętki pozbawiłby go jedynie nierealny wist błotką kierową – spod asa z damą. **S** przebiłby kiera i odwróciłby w trefla. Rozgrywający zabiłby w ręce asem, zaatutowałby, na ♦K pozbyłby się z ręki przegrywającego trefla, wcześniej czy później musiałby jednak oddać jeszcze dwa kiery – asa i damę. Patrząc na problem z tego punktu widzenia, wykładane jest 5♠ (E!), kiedy to broniący nie są w stanie zmontować przebitki kierowej.

Na **WE** wychodzi również 5♥ (z obu rąk – do oddania tylko dwie lewy atutowe) oraz 5BA (W!). Ten ostatni kontrakt może zostać wygrany na końcowej wpustce zawodnika **N** kierem, wymuszającej odeń wyjście spod ♣K. 5BA (E!) położy natomiast atak treflowy.

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

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

♣ – 7 (E!);

♦ – 7 (NS);

♥ – 11 (WE);

♠ – 11 (E!);

BA – 11 (W!).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 4

PROKOM
SOFTWARE SA

16 kwietnia 2007

Rozdanie 17; rozdawał N, obie przed partią.

17

♠ J962
♥ K654
♦ 1065
♣ K8

♠ A75
♥ Q1087
♦ Q974
♣ 65



♠ KQ4
♥ 32
♦ KJ8
♣ QJ974

♠ 1083
♥ AJ9
♦ A32
♣ A1032

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

albo:

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

Niewysoka gra dla **WE** – na tej linii wychodzą kontrakty 1♣, 1♦ i 1BA, w tym ostatnim powinna się znaleźć większość uczestników kwietniowego turnieju *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski 2007*. Przeciwno 1BA (**E**) broniący **S** wyjdzie najprawdopodobniej błotką pik. Rozgrywający wyrobi sobie kara oraz trefla (bądź nawet kiera) i bez trudu skompletuje siedem lew. Obrońcom natomiast należą się zaś dwa trefle, dwa kiery, ♦A oraz forta pikowa.

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

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

♣ – 7 (**WE**);

♦ – 7 (**WE**);

♥ – 6 (**NS, WE!**);

♠ – 6 (**NS, WE!**);

BA – 7 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 4

PROKOM
SOFTWARE SA

16 kwietnia 2007

Rozdanie 18; rozdawał E, po partii NS.

Nasz System:

18

<p>♠ 542 ♥ AKJ65 ♦ 76 ♣ 1064</p>	<p>♠ K9 ♥ 8732 ♦ 1082 ♣ AQJ9</p>	<p>♠ Q76 ♥ Q ♦ AKQ95 ♣ 7532</p>
--	--	---

<p>♠ AJ1083 ♥ 1094 ♦ J43 ♣ K8</p>

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

¹ kontra sputnik

albo:

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

¹ kontra sputnik

Wspólny Język:

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

¹ nieforsjuące

To tylko kilka wariantów możliwego w tym rozdaniu rozwoju wydarzeń. Ich wspólną cechą jest, że ... wszystkie zapowiedziane kontrakty ostateczne powinny zostać przegrane. **NS** mają bowiem do oddania z góry trzy kiery i trzy kara, a **WE** – trzy trefle oraz trzy piki. Teoretycznie rzecz biorąc, jedynymi możliwymi do zrealizowania gramami są w tym rozdaniu 1 ♣ i 1 ♠, oba na **NS**. Podczas jednak, gdy przeciwko 2 ♠ (**S**) **W** ma oczywisty wist ♥A, to kontrakt 2 ♦ (**E**) może zostać łatwo zrealizowany. Przeciwko niemu **S** nie wyjdzie bowiem raczej ani w pika, ani w trefla, rozgrywający zdobędzie więc pięć lew karowych i trzy kierowe.

Minimaks teoretyczny: 1 ♠ (**NS**), 7 lew; **80 dla NS**.

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

- ♣ – 7 (**NS**);
- ♦ – 6 (**WE**);
- ♥ – 6 (**WE**);
- ♠ – 7 (**NS**);
- BA – 5 (**NS**).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 4

PROKOM
SOFTWARE SA

16 kwietnia 2007

Rozdanie 19; rozdawał S, po partii WE.

19

<p>♠ 73 ♥ K8 ♦ K642 ♣ A7642</p>	<p>♠ KQJ84 ♥ A652 ♦ Q5 ♣ K8</p>	<p>♠ 1096 ♥ J1097 ♦ J83 ♣ QJ9</p>
---	---	---

<p>♠ A52 ♥ Q43 ♦ A1097 ♣ 1053</p>

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

¹ konwencja Drury: 10–11 PC z fitem pikowym

² 5+♠–4+♥, forsujące, nic nie mówi o sile otwarcia (według jednej z wersji konwencji; są też inne)

Końcówka ta powinna zostać osiągnięta na znacznej liczbie stołów. Przeciwno 4♠ (N) obrońca E wyjdzie ♣D (zwłaszcza tam, gdzie N ujawni bocznego longera w kierach). A W zabije ją ♣A i będzie kontynuował treflem. Gra przez kiery skazana będzie na niepowodzenie (do oddania dwa kiery, karo i trefl, chyba że rozgrywający założy drugiego ♥K za damą), nic jednak nie stoi na przeszkodzie, aby wykorzystać wysokie karty środkowe w karach i w trzeciej lewie wyjść z ręki N ♦D i puścić ją wkoło. Teraz jeżeli obrońca W ♦D przepuści, rozgrywający weźmie się za kiery (choć może też powtórzyć karem do dziesiątki na stole). I nawet jeśli zagra ♥A i blotkę kier do damy, to potem czwartą rundę tego koloru przebije w dziadku asem atu. A gdy ♦D zostanie pobita królem, to gracz N przebije w ręce trzecią rundę trefli, po czym albo zaimpasuje kara dziesiątką, ściągnie ♦A (od E spadnie wówczas pierwotnie trzeci ♦W), wyatutuje trzy razy, kończąc na stole, i wykorzysta dobrą ♦9, albo zagra najpierw ♥A i kierem do damy, a gdy ta szansa zawiedzie, trzy razy zaatutuje i wyjdzie blotką karo do dziesiątki w dziadku. Oczywiście, dobra *table presence* może pozwolić rozgrywającemu zorientować się, iż E nie ma ♥K, wówczas w drugiej rundzie tego koloru zawsze zadysponuje on ze stołu blotkę...

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 8 (NS);

♥ – 9 (NS);

♠ – 10 (NS);

BA – 9 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 4

PROKOM
SOFTWARE SA

16 kwietnia 2007

Rozdanie 20; rozdawał W, obie po partii.

20

<p>♠ 853 ♥ KQ76 ♦ K103 ♣ J85</p>	<p>♠ QJ642 ♥ J84 ♦ 9 ♣ AQ102</p>	<p>♠ A ♥ 10953 ♦ 76542 ♣ 943</p>
--	--	--

<p>♠ K1097 ♥ A2 ♦ AQJ8 ♣ K76</p>
--

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

¹ ręka graniczna, można też zacząć od 1♣

² transfer na piki

³ nadwyżka, czterokartowy fit pikowy

albo (*Nasz System*):

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

¹ pytanie, acz możliwe też naturalne trefle

² dół wielkiego bez atu, cztery piki

(*Wspólny Język*):

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

¹ odwrotka

² nadwyżka, pięć pików

Każda droga powinna w rozdaniu tym doprowadzić parę NS do optymalnego kontraktu 4♠. Rozgrywka też nie będzie trudna: tylko pierwszy wist kierowy (z ręki W – królem bądź damą) pozbawi rozgrywającego dwunastej wziętki. Po ataku kierowym odda on natomiast lewą w tym kolorze oraz asa atu. Bez wyjścia w kiery przegrywający kier z ręki S zostanie natomiast zrzucony na fortę treflową.

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 4

PROKOM
SOFTWARE SA

16 kwietnia 2007

Rozdanie 21; rozdawał N, po partii NS.

21

<p>♠ Q86 ♥ Q6532 ♦ AK4 ♣ 104</p>	<p>♠ J2 ♥ K874 ♦ 9 ♣ AQJ972</p>	<p>♠ A1094 ♥ J9 ♦ 107632 ♣ K5</p>
--	---	---

<p>♠ K753 ♥ A10 ♦ QJ85 ♣ 863</p>
--

Nasz System:

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

¹ 10–11(12) PC, inwit

² sześć trefli, słaba karta

Wspólny Język:

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

¹ pytanie

² 5+ ♣–4 ♥

³ inwit

⁴ sześć trefli, słaba karta

Zdecydowana większość par NS powinna zagrać tu częściówki treflowe. Rozgrywający ma do oddania tylko pika, karo i króla atu, bez trudu skompletuje więc dziesięć wziętek (dwa kiery zostaną przebite w dziadku). Gra w bez atu będzie wyraźnie gorsza: przeciwko 2BA (S) W zaatakuje np. ♦A, a w drugiej lewie wyjdzie w pika. A potem E dostanie się do ręki na ♣K i broniący ściągną trzy piki oraz ♦K. Rozgrywający zdobędzie więc tylko siedem wziętek.

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

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

♣ – 10 (NS);

♦ – 7 (WE);

♥ – 7 (NS);

♠ – 7 (NS);

BA – 7 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 4

PROKOM
SOFTWARE SA

16 kwietnia 2007

Rozdanie 22; rozdawał E, po partii WE.

22

♠ Q32
♥ Q
♦ K1095
♣ QJ1042

♠ J1096
♥ J98743
♦ -
♣ K63



♠ 874
♥ 1052
♦ AQJ4
♣ A95

♠ AK5
♥ AK6
♦ 87632
♣ 87

Nasz System:

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

¹ karta zbyt słaba na pierwszoręczne otwarcie

² słabe kara, ale piątka, alternatywą byłoby otwarcie 1♣

³ pojedyncze podniesienie, 5–9 PC z fitem karowym, brak starszej czwórki, alternatywą jest odpowiedź 1♠ z trzykardem w tym kolorze (najlepiej opisałoby jednak tę kartę staroświeckie bilansowe podniesienie do 3♦, dziś jest to wszakże odzywka blokująca)

⁴ oczywiste ożywienie licytacji

⁵ naturalne

Wspólny Język:

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

¹ karta zbyt słaba na pierwszoręczne otwarcie

² słabe kara, ale piątka, alternatywą byłoby otwarcie 1♣

³ także we *Wspólnym Języku* 3♦ są zapowiedzią blokującą, pozostaje więc zgłoszenie 2♦, tu o znaczeniu: co najmniej cztery kara, brak starszych czwórek, siła 10⁺ PC, forsing na jedno okrażenie

⁴ 12–14 PC w składzie zrównoważonym

⁵ minimum poprzedniej odpowiedzi

Na większości stołów pary NS zagrają częściówki karowe. Trzeba będzie oddać trzy lewy atutowe oraz dwa trefle, kontrakt 3♦ zakończy się więc już wpadką bez jednej. Paradoksu dopełni fakt, iż na tej samej linii można zrealizować 3BA. Do takiego kontraktu dojdą od czasu do czasu duety licytujące *Wspólnym Językiem*, gdy N odpowie na otwarcie partnera forsującymi na jedno okrażenie 2♦. Przeciwno 3BA (S) W wyjdzie w kiera. Rozgrywający utrzyma się ♥D na stole, po czym wyjdzie stamtąd honorem treflowym. Gdy przeciwnicy zabiją tę lewą, oszczędzą graczowi S dalszych kłopotów: ten ostatni łatwo wyrobi sobie do końca trefle i ostatecznie weźmie po trzy lewy w każdym z kolorów poza karami (będzie tylko musiał pamiętać o utrzymaniu stosownej komunikacji pomiędzy rękami NS pikami, aby być w stanie odegrać wszystkie należne mu wziętki).

Powiedzmy jednak, że broniący prawidłowo przepuszczą pierwszą rundę trefli, a gdy rozgrywający będzie kontynuował z dziadka tym kolorem, **E** zabije ♣A i odejdzie pikiem. **S** utrzyma się wówczas ♠D na stole i powtórzy stamtąd treflem. **W** weźmie lewą na ♣K i wyjdzie w pika. Rozgrywający ściągnie wtedy ♠A K oraz ♥A K, zrzucając z dziadka karo i trefla, po czym – w końcówce czterokartowej – zagra karo do dziesiątki na stole, wpuszczając przeciwnika z prawej. I ten ściągnie jeszcze tylko ♦A, ostatnie dwie wziętki będzie natomiast musiał oddać dziadkowi – na ♦K oraz fortę treflową.

Podobnie (ale też i w inny sposób) może potoczyć się gra [prowadząca do zrealizowania kontraktu 3BA (S)], gdy drugą rundę trefli zabije królem obrońca **W** i odejdzie w pika.

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

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

♣ – 9 (NS);

♦ – 8 (NS);

♥ – 7 (WE);

♠ – 7 (NS);

BA – 9 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 4

PROKOM
SOFTWARE SA

16 kwietnia 2007

Rozdanie 23; rozdawał S, obie po partii.

23

♠ Q6432	♠ 75	♠ 108
♥ KQJ6	♥ 9853	♥ A10
♦ A	♦ KJ10876	♦ 932
♣ 1062	♣ 8	♣ J97543

	♠ AKJ9	
	♥ 742	
	♦ Q54	
	♣ AKQ	

	N	
W		E
	S	

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

¹ transfer na kara

Graczowi N trudno będzie liczyć na to, iż wszystkie jego kara okażą się pełnowartościowe także przy grze w bez atu, doprowadzi więc do kontraktu w kolor. Przeciwno 3♦ (S) gracz W zaatakuję ♥K. Jeżeli jego partner przejmie tę figurę ♥A i będzie kontynuował ♥10, którą z kolei W przejmie waletem bądź damą, broniący szybko ograniczą rozgrywanego do dziewięciu wziętek. Jeśli natomiast ♥K albo ♥10 nie zostaną przejęte, E będzie musiał szybko dojść do partnera ♦A, inaczej – na przykład po dosyć naturalnie się prezentującym odwrocie pikowym – rozgrywający na figury treflowe zrzuci ze stołu dwa kiery i zrobi ceną nadróbkę.

Żaden z obrońców nie ma też ♦A x x (czy ♦A x x x), rozgrywający także przy grze w bez atu będzie więc w stanie wykorzystać wszystkie lewy karowe dziadka. Broniący muszą zatem pośpiesznie odebrać swoje cztery lewy kierowe. W tym wypadku, tzn. przy grze w bez atu – po naturalnym ataku ♥K – nie powinno to jednak być ani trochę trudne.

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 9 (NS);

♥ – 8 (S!);

♠ – 7 (WE);

BA – 8 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 4

PROKOM
SOFTWARE SA

16 kwietnia 2007

Rozdanie 24; rozdawał W, obie przed partią.

24

<p>♠ - ♥ J8742 ♦ 762 ♣ AQ1083</p>	<p>♠ 53 ♥ K63 ♦ KQ93 ♣ J742</p>	<p>♠ K9642 ♥ Q95 ♦ J105 ♣ 95</p>
---	---	--



♠ AQJ1087
♥ A10
♦ A84
♣ K6

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

¹ multi

² do koloru partnera

³ kontra amerykańska (karna bądź wywoławcza) albo czysto wywoławcza (w tym możliwa kontra objaśniająca) – w zależności od ustaleń pary

⁴ kiery – N będzie więc licytował (w pierwszym czytaniu) do wywoławczej kontry partnera przeciwko kierom

⁵ naturalne (kara e-N-a są wyraźnie silniejsze od jego trefli), ręka pozytywną (ze słabą kartą padłyby lebensohlowe 2BA)

⁶ kontra objaśniająca na pikach, forsing

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

¹ dwukolorówka kiery i inny

² kontra wywoławcza (możliwy wariant silny)

³ naturalne (kara e-N-a są wyraźnie silniejsze od jego trefli), ręka pozytywna (za słabą kartą padłyby lebensohlowe 2BA)

⁴ kontra objaśniająca na pikach, forsing

Prawie wszystkie pary NS zagrają końcówkę: w piki bądź w bez atu. Grając w piki, trzeba będzie oddać lewą atutową oraz dwa trefle. Podobnie będzie przy grze w bez atu. Powiedzmy, że przeciwko 3BA (N) obrońca E wyjdzie w kiery. Rozgrywający zabije tę lewą ♥K w ręce, zaimpasuje piki damą, wróci do ręki ♦K i zaimpasuje piki ósemką. A następnie ściągnie ♠A i będzie kontynuował ten kolor damą i w końcu odda obrońcy E należną mu wziętkę na ♠K. Po jej zdobyciu gracz ten będzie musiał wyjść w trefla – jego partner weźmie wówczas ♣D i ♣A, co ograniczy przeciwnika do dziesięciu wziętek. Gdyby zaś po lewie na ♠K E zagrał w cokolwiek innego, rozgrywający zdobyłby już jedenaście lew (i odpowiednio wysoką notę turniejową): pięć pikowych, cztery karowe oraz dwie kierowe.

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 4

PROKOM
SOFTWARE SA

16 kwietnia 2007

Rozdanie 25; rozdawał N, po partii WE.

25

♠ 1098742
♥ Q76
♦ 94
♣ K5

♠ Q53
♥ 8542
♦ 1076
♣ J106



♠ KJ
♥ AK10
♦ KQ852
♣ AQ9

♠ A6
♥ J93
♦ AJ3
♣ 87432

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

¹ 22–23 PC

² Stayman

³ brak starszych czwórek

albo:

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

¹ *stabe dwa*, otwarcie dalekie od ideału, ale w korzystnych założeniach dopuszczalne

² *lebensohl* – z przeciętną kartą partner ma zgłosić automatycznie 3 ♣ – W zaliczytuje wówczas 3 ♥ – do pasa

³ E jest jednak zdecydowanie za silny na 3 ♣, zapowiada zatem 3BA (po zaporowym otwarciu przeciwników często trudno jest o dokładne zbilansowanie rąk)

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

¹ *multi*, otwarcie dalekie od ideału, ale w korzystnych założeniach dopuszczalne

² *kontra wywoławcza* przeciwko hipotetycznym pikom otwierającego lub silna karta w dowolnym składzie

³ do koloru partnera

⁴ piki

⁵ 19⁺–22 PC w składzie zrównoważonym (alternatywą jest powtórna kontra, 2BA pozwolą jednak na bardziej precyzyjne zbilansowanie rozdania)

⁶ *Stayman* (u niektórych par pytaniem o drugą starszą czwórkę jest *transfer* na kolor przeciwnika, tu: 3 ♥)

⁷ brak czterech kierów

Sporo par WE dojdzie w tym rozdaniu do kontraktu firmowego, z ręki W bądź – jak w powyższej sekwencji – E. Przeciwno 3BA (W) N zawistuje w pika, a jego partner zabije asem i będzie kontynuował pikami. Rozgrywający utrzyma się ♠W na stole, po czym weźmie się za wyrabianie kar. Powiedzmy, że wyjdzie ♦K (atrakcyjną alternatywą będzie zagranie blotki karo do dziesiątki w ręce, patrz niżej), a S zabije ♦A i odejdzie blotką kierową. Rozgrywający pobije ♥D gracza N ♥A na stole, po czym zagra ♦D i karem, wpuszczając obrońcę S na ♦W. Ten będzie kontynuował kierem, rozgrywający weźmie wówczas dwie lewy na

♥K 10 w dziadku, ściągnie dwie forty karowe, a potem zagra ♣A i treflem, oddając obrońcy N lewę na ♣K. Ostatnia lewa padnie jednak łupem ♠D w ręce W. Rozgrywający zdobędzie więc dziewięć wziętek.

Po pierwszym wiście w pika gracz W może jednak wygrać już kontrakt z nadróbką (tylko atak blotką kierową lub treflem i dalsza staranna obrona bezwzględnie ograniczyłyby go do lew dziewięciu). W tym celu musiałby jednak w trzeciej lewie wyjść ze stołu blotką karową (!). Powiedzmy, że S wstawi wówczas ♦W i zagra blotką kierową. Rozgrywający zabije ♥D obrońcy N asem na stole i ponownie wyjdzie stamtąd małym karem. S wskoczy ♦A i – aby natychmiast nie stracić lewy – odejdzie karem. Rozgrywający utrzyma się wówczas ♦10 w ręce, odegra ♠D i wyjdzie ♣W na impas. Da mu to dziesięć lew: trzy karowe, trzy treflowe, dwie kierowe i dwie pikowe.

Myślę wszakże, że już za samo zrealizowanie w tym rozdaniu kontraktu 3BA (bez nadróbki) strona WE otrzyma bardzo przyzwoitą notę turniejową.

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 9 (WE);

♥ – 9 (WE);

♠ – 7 (N!);

BA – 9 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

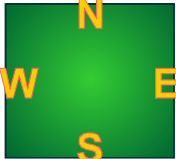
Turniej nr 4

PROKOM
SOFTWARE SA

16 kwietnia 2007

Rozdanie 26; rozdawał E, obie po partii.

26

<p>♠ Q64 ♥ J1096 ♦ 642 ♣ K53</p>	<p>♠ KJ1093 ♥ 5 ♦ 8 ♣ AJ10942</p> 	<p>♠ 2 ♥ Q873 ♦ AKQJ97 ♣ Q7</p>
	<p>♠ A875 ♥ AK42 ♦ 1053 ♣ 86</p>	

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

¹ dwukolorówka z pikami, tak jak po otwarciu 1 ♦

Jeżeli chodzi o bilans czysto honorowy, końcówka pikowa na linii NS jest lekko podlimitowa, ze względu na istotną rekompensatę układową powinna się w niej jednak znaleźć zdecydowana większość par. Gdy broniący odbiorą karo (tzn. gracz W zawistuje w ten kolor), rozgrywający odda jeszcze na pewno trefla oraz – prawdopodobnie – wziętkę na damę atu, zdobędzie więc jedenaście albo dziesięć lew. Jeśli jednakże przeciwko 4 ♠ (S) W wyjdzie ♥W, obrońcy bezpowrotnie stracą lewę karową i rozgrywający skompletuje jedenaście albo nawet dwanaście wziętek. Trafienie ♠D będzie jednak trudne, mimo że E swoim skokiem na 3 ♥ wskazał 5⁺ ♦ oraz cztery kiery. Ponadto może on jednak z powodzeniem posiadać układ 2–2 w kolorach czarnych albo nawet singla treflowego.

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

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

♣ – 10 (NS);

♦ – 8 (WE);

♥ – 7 (WE);

♠ – 11 (NS);

BA – 7 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 4

PROKOM
SOFTWARE SA

16 kwietnia 2007

Rozdanie 27; rozdawał S, obie przed partią.

27

♠ A1098	♠ Q	♠ 532
♥ J54	♥ A10832	♥ K7
♦ J1075	♦ 4	♦ AK982
♣ K2	♣ A106543	♣ J98

♠ KJ764	♠ -	♠ -
♥ Q96	♥ A108	♥ K7
♦ Q63	♦ -	♦ K9
♣ Q7	♣ 10	♣ -



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

¹ dwukolorówka Wilkosza

² do koloru partnera

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

Strona WE raczej nie pozwoli swoim przeciwnikom zagrać spokojnych 2♥. I mimo że jej 3♦ mogłyby już zostać położone bez dwóch, gracz N – z ofensywnym składem 6–5 – postawi raczej na grę własną i ostatecznie stanie przed nietatwym wcale zadaniem zrealizowania kontraktu 3♥. Przeciwno tej grze E zawistuje ♦A, a w drugiej lewie wyjdzie w pika. Jego partner zabije ♠A i będzie kontynuował karem. Powiedzmy, że rozgrywający przebijie tę lewę w ręce ♥2 (alternatywnie może zrzucić blotkę treflową), a następnie wyjdzie stamtąd blotką trefl – do damy na stole. W zabije ♣K i ponowi karem. Rozgrywający będzie już teraz musiał przebić w ręce, a następnie zgra ♣A, wyjdzie treflem i przebijie go w dziadku – koniecznie damą atu (!). Teraz gracz N ściągnie dobre ♠K W, zrzucając z ręki dwa trefle, po czym – w końcówce czterokartowej:

27

♠ 10	♠ -	♠ -
♥ J54	♥ A108	♥ K7
♦ -	♦ -	♦ K9
♣ -	♣ 10	♣ -

♠ 76	♠ -	♠ -
♥ 96	♥ A108	♥ K7
♦ -	♦ -	♦ K9
♣ -	♣ 10	♣ -



wyjdzie ze stołu ♥9 i puści ją wkoło. Obrońca E weźmie lewę na ♥K, ale w następnej będzie musiał wyjść bądź to w kiera (przeciwnik ściągnie wówczas do końca atu i wykorzysta dobrą ♣10), bądź to w karo (N przebijie na stole ♥6 i zrzuci z ręki ♣10, a potem – w dwukartowej końcówce – wyparaduje obrońcy W ♥W 5).

Istnieją też inne drogi do wygrania kontraktu 3♥ (NS) wiodące. Żadna z nich nie jest jednak łatwa, sądzę zatem, że w protokole tego rozdania dominować będą raczej zapisy za (obustronne) wpadki.

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 4

PROKOM
SOFTWARE SA

16 kwietnia 2007

Rozdanie 28; rozdawał W, po partii NS.

28

<p>♠ AQ94 ♥ 64 ♦ Q8 ♣ QJ963</p>	<p>♠ 108 ♥ 8732 ♦ K1054 ♣ AK5</p>		<p>♠ J532 ♥ K1095 ♦ 97 ♣ 1087</p>
	<p>♠ K76 ♥ AQJ ♦ AJ632 ♣ 42</p>		

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

¹ zbyt mało na pierwszoręczne otwarcie

albo:

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

¹ zbyt mało na pierwszoręczne otwarcie

² kontra dwukolorowa: 5⁺ ♣/♦-4 ♥/♠ (jedna z wersji tej konwencji)

³ rekontra siłowa, 9⁺ PC

⁴ 5⁺ ♣-4 ♥/♠

⁵ forsujący

⁶ naturalne

Praktycznie każda para NS, uczestnicząca w kwietniowym turnieju KMP 2007, powinna w rozdaniu tym stanąć w kontrakcie 3BA (S). Przeciwno tej grze obrońca W wyjdzie ♣D. Jeżeli rozgrywający zagra kara z góry (choć niewątpliwie – po wskazaniu przez W układu 5-4 – korciło go będzie wykonanie impasu przeciwko damie) i zaimpasuje ♥K będzie dysponował dziesięcioma wziętkami. Potrafię jednak wyobrazić sobie i taką rozgrywkę: zabicie pierwszego trefla asem na stole, udany impas damą kier w ręce, karo do króla i bezpieczny impas waletem karo w ręce (by E nie podegrał ♠K). Impas ten nie uda się, ale i tak rozgrywający będzie miał dziewięć lew: cztery karowe, trzy kierowe (po powtórzeniu impasu przeciwko ♥K) i dwie treflowe.

Jak już jednak wspomniałem – grając w bez atu z dobrej ręki S, zawsze da się wziąć dziesięć lew (po zagranii kar z góry). Natomiast 3BA (N) może zostać ograniczone do jedynie dziewięciu wziętek, ale tylko i wyłącznie pod warunkiem, że obrońca E odda wówczas istic diabelski wist ♠W (!).

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

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

♣ – 6 (NS, WE!);

♦ – 11 (NS);

♥ – 10 (S!);

♠ – 8 (S!);

BA – 10 (S!).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 4

PROKOM
SOFTWARE SA

16 kwietnia 2007

Rozdanie 29; rozdawał N, obie po partii.

29

<p>♠ A1097 ♥ AJ74 ♦ 965 ♣ Q2</p>	<p>♠ KQ6 ♥ Q9 ♦ AQ87 ♣ K763</p>	<p>♠ 85432 ♥ 10652 ♦ KJ10 ♣ 10</p>
--	---	--

<p>♠ J ♥ K83 ♦ 432 ♣ AJ9854</p>

Nasz System:

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

¹ transfer na piki

² nadwyżkowe przyjęcie transferu partnera

³ krótkość pikowa

Wspólny Język:

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

¹ transfer na piki albo inwit do 3BA w składzie zrównoważonym, bez starszej czwórki

² góra otwarcia

³ 6+ ♣, krótkość pikowa

To też będzie raczej kontrakt standard. Przeciwko 3BA (N) gracz E wyjdzie najprawdopodobniej pikiem, a jego partner zabije asem i będzie pikiem kontynuował. Rozgrywający wyrobi sobie potem kiera, będzie więc dysponował dziesięcioma lewami (sześć treflowych, dwie pikowe, jedna kierowa i jedna karowa). I tyle powinien ostatecznie wziąć, chyba że za bardzo połakomi się na drugą nadróbkę i po zagranii blotki kier do damy zaimpasuje w końcówce króla karo. E odwróci wówczas w kiera i kontrakt zostanie położony bez jednej. Myślę jednak, że uprzednie ściągnięcie sześciu lew treflowych pozwoli rozgrywającemu na pełne zorientowanie się w sytuacji i – w konsekwencji – pewne zrealizowanie gry z jedną, zawsze mu należną nadróbką.

Gwoli ścisłości, kontrakt 3BA (S) mógłby zostać ograniczony przez obrońców do dziewięciu lew po ataku w karo. Nawet gdyby rozgrywający (wówczas gracz S) dołożył ze stołu blotkę, to E utrzymałby się ♦10 i dopuściłby partnera ♠A (lub nawet ♥A), a ten powtórzyłby karem...

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

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

♣ – 10 (N!);

♦ – 9 (NS);

♥ – 7 (WE);

♠ – 8 (WE);

BA – 10 (N!).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

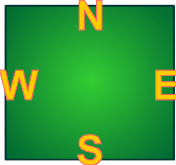
Turniej nr 4

PROKOM
SOFTWARE SA

16 kwietnia 2007

Rozdanie 30; rozdawał E, obie przed partią.

30

<p>♠ AK65 ♥ 32 ♦ 103 ♣ J10984</p>	<p>♠ J ♥ AQJ95 ♦ AK96 ♣ 762</p> 	<p>♠ Q104 ♥ K7 ♦ QJ7542 ♣ K5</p>
<p>♠ 98732 ♥ 10864 ♦ 8 ♣ AQ3</p>		

albo:

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

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

¹ otwarcie 1♦ byłoby dosyć wątpliwe

² alternatywą jest zapowiedź 2BA – bilans na 3♥ z bocznym singletonem, to jednak byłoby z kolei pewnym przelicytowaniem tej urodziwej skądinąd karty

³ singiel karo przy czterech atutach w pełni upoważnia do przyjęcia zaproszenia partnera

¹ można też atakująco-obronnie wrzucić od razu 4♥

I w tej honorowo lekko podlimitowej, ale ze względu na układowy charakter obu rąk NS dosyć oczywistej końcówce w kiery powinna się znaleźć większość mających ku temu sposobność par. Układy są dla strony NS korzystne – wprawdzie ♥K leży za impasem, ale atuty dzielą się 2–2, można więc albo przebić na stole dwa kara i trefla (po wyrzuceniu jednej karty tego koloru na ♦K i wykonaniu impasu damą treflową), albo trzema przebitkami w ręce wyrobić sobie fortę pikową. Tak czy owak, da to rozgrywającemu jednaście lew, na tyle też opiewa w tym rozdaniu jego teoretyczny minimaks.

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

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

♣ – 6 (NS, WE!);

♦ – 7 (NS);

♥ – 11 (NS);

♠ – 6 (NS, WE!);

BA – 8 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 4

PROKOM
SOFTWARE SA

16 kwietnia 2007

Rozdanie 31; rozdawał S, po partii NS.

Nasz System:

31

<p>♠ KQ972 ♥ K4 ♦ KJ ♣ AKQ10</p>	<p>♠ 54 ♥ J32 ♦ A32 ♣ 97642</p>	<table border="1" style="background-color: #008000; color: #FFD700; text-align: center; width: 60px; height: 60px;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		<p>♠ AJ8 ♥ 986 ♦ 109864 ♣ 85</p>
	N											
W		E										
	S											
	<p>♠ 1063 ♥ AQ1075 ♦ Q75 ♣ J3</p>											

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

¹ półforsujące, m.in. *minipodniesienie*: 4–6 PC z fitem pikowym; ze względu na wyraźny fit pikowy i lewą przebitkową alternatywą jest po prostu podniesienie do 2♠

² 5+♠–4+♣, forsing do końcówki

³ ta zapowiedź świadczy właśnie o wspomnianym *minipodniesieniu*

Wspólny Język:

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

albo:

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

¹ jednoznaczne wskazanie silnego trefla na pikach

² porządny fit pikowy i nic ponadto

Kolejna standardowa końcówka, tym razem w piki. Rozgrywający ma dwa pewne dojścia atutowe do dziadka – jedno z nich wykorzysta więc do podegrania kar, a drugie – do podegrania kierów. Tam, gdzie W trafi kara, weźmie lew jedenaście, tam, gdzie chybi ten kolor – tylko dziesięć. Jeśli gracz S wejdzie do licytacji 1♥ (a potem jego partner zawistuje w ten kolor), rozgrywający będzie dysponował pewną przesłanką co do rozegrania kar. Otóż z porządnymi kierami i ♦A – S mógłby otworzyć licytację na pierwszej ręce. A skoro tego nie uczynił – jest nieco większa szansa na to, iż posiada w karach damę, a nie asa. Z drugiej strony jednak – z ♥A D x x x oraz ♦A – S także najpierw spasowałby, a potem wszedłby do licytacji 1♥...

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

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

♣ – 9 (WE);

♦ – 9 (WE);

♥ – 7 (S!);

♠ – 11 (WE);

BA – 10 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 4

PROKOM
SOFTWARE SA

16 kwietnia 2007

Rozdanie 32; rozdawał W, po partii WE.

32

<p>♠ -</p> <p>♥ AKJ872</p> <p>♦ KQ</p> <p>♣ J7542</p>	<p>♠ KQ9876</p> <p>♥ 96</p> <p>♦ 987</p> <p>♣ K10</p>	<p>♠ A1052</p> <p>♥ 1043</p> <p>♦ AJ6</p> <p>♣ Q98</p>
---	---	--

<p>♠ J43</p> <p>♥ Q5</p> <p>♦ 105432</p> <p>♣ A63</p>

albo:

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

W	N	E	S
1 ♥	2 ♠	3 BA	pas
pas	pas		

albo:

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

¹ w pierwszym czytaniu *kontra negatywna*

² układowa ręka na kierach i treflach, licytacja z bilansu

W rozdaniu tym dominować będą końcówki kierowe, ręka W jest bowiem mocno układowa, ukierunkowana ku grze kolorowej. Ale i niejeden gracz W na zapowiedziane przez partnera z przeskokiem 3BA spasuje. Inna sprawa, iż karta E byłaby na taki skok bardziej odpowiednia, gdyby obecną w niej ♠10 zastąpił ♠W.

Grając w bez atu, E weźmie bez trudu dziesięć lew: sześć kierowych, trzy karowe i pikową. Tyle samo wziętek należy się grającemu w kiery zawodnikowi W. Jeśli jednak przeciwnicy nie zmontują wówczas przebitki treflowej, rozgrywający wyrobi sobie ten właśnie kolor i ostatecznie skompletuje lew jedenaście. Atak ♣K można śmiało między bajki włożyć, grający w kiery zrobią więc nadržkę i pobiją grających w bez atu o te drobne dziesięć, ale jakże cennych małych punktów...

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

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

♣ – 11 (WE);

♦ – 7 (WE);

♥ – 10 (WE);

♠ – 7 (NS);

BA – 10 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 4

PROKOM
SOFTWARE SA

16 kwietnia 2007

Rozdanie 33; rozdawał N, obie przed partią.


33

♠ K92
♥ 2
♦ KQJ1043
♣ 952

♠ AQ108763
♥ K5
♦ 975
♣ 3

♠ 4
♥ AJ109743
♦ 8
♣ AKQ10

♠ J5
♥ Q86
♦ A62
♣ J8764



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

I w tej końcówce (w kiery) powinny znaleźć się prawie wszystkie biorące udział w kwietniowym turnieju *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski 2007* pary **WE** (chyba że niektórzy gracze **W** przelicytują swoich partnerów *czterema pikami*). Rozgrywający odda karo oraz – na pewno – lewę na damę atu, przebijie bowiem na stole trefla. Zdobędzie więc jedenaście wziętek, a 450 dla **WE** będzie w protokole zapisem bezwzględnie dominującym.

Grając w piki, **W** mógłby wziąć tylko dziesięć lew, pod warunkiem że **N** zawistowałby w kiera bądź w trefla. W toku dalszej gry obrońcy – oprócz wziętki na ♠K – dostaliby wówczas jeszcze albo karo oraz kierową przebitkę (**N**), albo dwie lewy karowe.

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

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

♣ – 8 (**WE**);

♦ – 7 (**NS**);

♥ – 11 (**WE**);

♠ – 10 (**WE**);

BA – 7 (**S!**).