

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

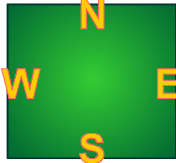
Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

12 marca 2007

Rozdanie 1; rozdawał N, obie przed partią.

1

<p>♠ KJ1064 ♥ A103 ♦ A92 ♣ 109</p>	<p>♠ AQ ♥ J95 ♦ J10765 ♣ K84</p> 	<p>♠ 873 ♥ KQ74 ♦ - ♣ AQJ653</p>
	<p>♠ 952 ♥ 862 ♦ KQ843 ♣ 72</p>	

Nasz System:

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

¹ 11 PC w składzie zrównoważonym to za mało na pierwszoręczne otwarcie, nawet przed partią

² rzecz jasna, nie ma mowy o wejściu z tą ręką 1 ♦

³ pytanie

⁴ trzy piki, brak specjalnych nadwyżek

Wspólny Język:

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



¹ 11 PC w składzie zrównoważonym to za mało na pierwszoręczne otwarcie, nawet przed partią

² pytanie

³ 5+ ♣-4 ♥

⁴ kolejne pytanie

⁵ modelowo układ 3-4-1-5; alternatywnie można odpowiedzieć 3 ♣, co wskaże sześciokart w tym kolorze, a następnie – po jeszcze jednym pytaniu ze strony partera 3 ♦ – pokazać krótkość karową; wówczas E ujawni układ 2-4-1-6; informacja o trzech pikach jest jednak ważniejsza niż wiadomość o szóstym treflu

⁶ można przejść przez wywołanie końcowe 4 ♦, jeśli – rzecz jasna – para ma tę konwencję w swoim arsenale

Jeszcze jedna możliwość:

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

¹ 11 PC w składzie zrównoważonym to za mało na pierwszoręczne otwarcie, nawet przed partią

² pytanie






³ 5+ ♣-4 ♥

⁴ kolejne pytanie

⁵ 6 ♣-4 ♥

⁶ naturalne, 5 ♠, forsing


⁷ trzykartowy fit pikowy, układ 3-4-0-6, alternatywą jest bezpośrednio pokazująca renons zapowiedź 4 ♦


Niezależnie od stosowanego systemu każda para **WE** powinna stanąć w tym rozdaniu w końcówce pikowej. Przeciwno tej grze **N** zawistuje  **W**. Rozgrywający przebiję w dziadku i najprawdopodobniej zagra następnie w atu – do waleta w ręce. **N** weźmie lewę na  **D** i jeżeli nawet ściągnie  **A** i powtórzy karem, to rozgrywający utrzyma się w ręce, do końca wyatutuje, a potem zaimpasuje  **K**. W trzeciej rundzie trefli zostanie wyrzucone z ręki karo, więc **W** odda tylko dwie lewy atutowe. Do zdobycia jedenastu wziętek doprowadzi też rozgrywającego każda inna rozsądna linia postępowania, na przykład przebicie w dziadku dwóch kar (kiery są rozłożone 3–3, więc nawet jeżeli rozgrywający zostanie w pewnym momencie wpuszczony tym kolorem na stół, przebiję czwartą rundę kierów w ręce, do końca zaatutuje i zaimpasuje  **K**).


Korzystne rozkłady w treflach i kierach pozwoliłyby też rozgrywającemu na wzięcie jedenastu lew w bez atu (a także w kiery i w trefle), mógłby się bowiem wówczas zupełnie obyć bez wziętek pikowych. Amatorów końcówki bezatutowej zapewne nie znajdzie się jednak w tym rozdaniu wielu...


Minimaks teoretyczny: 5 BA (**WE**), 11 lew; **460 dla WE**.

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

 – 11 (**WE**);

 – 7 (**WE**);

 – 11 (**WE**);

 – 11 (**WE**);

BA – 11 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

12 marca 2007

Rozdanie 2; rozdawał E, po partii NS.

2

<p>♠ 73 ♥ 106 ♦ Q875 ♣ AQ874</p>	<p>♠ Q10852 ♥ J2 ♦ A1094 ♣ K5</p>	<p>♠ AKJ94 ♥ A983 ♦ 62 ♣ 62</p>
--	---	---

<p>♠ 6 ♥ KQ754 ♦ KJ3 ♣ J1093</p>
--

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

¹ w Naszym Systemie półforsujące,
we Wspólnym Języku nieforsujące
² tu: *negatywny wybór koloru*

2♠ (E) powinny być w tym rozdaniu kontraktem standardowym. Będzie on przegrany bez jednej albo bez dwóch, rozgrywający może bowiem wziąć co najwyżej pięć lew atutowych w ręce, ♣A oraz ♥A. Ponieważ jednak zdobycie pięciu wziętek pikowych wymagałoby wykonania głębokich impasów w tym kolorze (np. zabicia pierwszej lewy ♣W – asem na stole i zagrania stamtąd ♠7 – z zamiarem puszczenia jej wkoło), dominować będą wpadki bez dwóch, za 100 (dla NS).

Inna sprawa, iż gdyby gracze NS byli w stanie wejść do licytacji i utrzymać się w kontrakcie 2♥, mieliby duże szanse, aby grę tę zrealizować. Rozgrywający (S) oddałby bowiem jedynie dwie lewy atutowe, dwie treflowe i pikową. Jako pierwszy kiery zapowie jednak w tym rozdaniu gracz E, e-S-owi nie uda się więc ani zgłosić tego koloru, ani tym bardziej weń zagrać. Wpadka przeciwników bez dwóch na 2♠ – jeżeli tylko bez kontry (a praktycznie nie będzie jak jej zaaplikować), będzie więc dla nich opłacalną obroną hipotetycznego kontraktu 2♥ strony NS.

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 8 (S!);

♥ – 8 (NS);

♠ – 7 (WE);

BA – 7 (N!).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

12 marca 2007

Rozdanie 3; rozdawał S, po partii WE.

3

<p>♠ K109 ♥ 873 ♦ 872 ♣ Q763</p>	<p>♠ Q64 ♥ K65 ♦ KJ9543 ♣ 8</p>	<p>♠ J53 ♥ J109 ♦ Q10 ♣ KJ954</p>
--	---	---

<p>♠ A872 ♥ AQ42 ♦ A6 ♣ A102</p>
--

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

¹ alternatywą jest inwitujący skok na 3♦, kara ręki N są jednak na taką zapowiedź zbyt słabe, odpowiada on zatem 1♦ – planując, że na 3♦ skoczy w następnym okrażeniu (lub zgłosi wówczas odpowiednią sekwencję zastępczą)

² transfer na kara

³ beznadwyżkowe przyjęcie transferu partnera


⁴ krótkość treflowa, modelowy układ ręki N: 3–3–6–1 (z ręką na sześciu karach bez singla N zapowiedziałby 3BA od razu po rebidzie 1BA partnera, a z kartą silniejszą odpowiedziałby na otwarcie 1♣ – 3♦ albo 2BA; w innej – mniej wygodnej wersji konwencji – wskazuje się singletona treflowego zapowiedzią 4♣, podczas gdy 3BA wskazuje właśnie rękę na sześciu karach bez singla, a przy tym lekko inwitującą








⁵ S ma teraz pełne podstawy, aby nie zgodzić się na 3BA: przy niezbyt silnych karach partnera jedno zatrzymanie treflowe na pewno nie wystarczy do wygrania kontraktu firmowego; w zamian otwierający może wybrać do gry siedmioatutową końcówkę w kiery (modelowy układ ręki partnera to 3–3–6–1) albo dograną w kara

Na marginesie powyższych rozważań konwencyjnych – gdyby w przedstawionej sekwencji N mógł ujawnić singla treflowego dopiero niewygodną zapowiedzią 4♣, 4BA otwierającego musiałyby być wyborem kontraktu. Oczywiście, w tym wypadku gracz S i tak na grę w bez atu by się nie zdecydował, nadal musiałyby wybrać pomiędzy 4♥ a 5♦.

Optymalna będzie w tym rozdaniu gra w kiery, kiedy to można będzie zdobyć wszystkie lewy. W praktyce nie będzie to jednak łatwe – aby osiągnąć ten cel, rozgrywający musiałyby przebić w ręce N trefla (a może nawet dwa), a potem zagrać kara z góry. W praktyce rozgrywający, nie dysponujący tu niestety pełnym komfortem komunikacyjnym, w pierwszej kolejności wykorzysta szansę pikową (dobre położenie króla, a potem podział tego koloru 3–3), odda więc lewę na ♠K. Ale ze skompletowaniem dwunastu wziętek nie powinno być żadnych problemów.


Dwanaście lew można tu wziąć także, grając w kara, piki i bez atu, ale wyłącznie pod warunkiem trafienia drugiej damy karo za impasem. Wprawdzie po ściągnięciu ♦A z góry spadnie od E dziesiątka, nie będzie to


jednak dostatecznie silną przesłanką, aby zamiast impasu zagrać w następnej lewie króla z góry. Z drugiej strony, obrońca **E** może rzucić do A damę (!), sugerując rozgrywającemu, że karta ta była w jego ręce singlowa, i skłonić go, aby w drugiej rundzie koloru wykonał w ręce **N** impas dziewiątką.


Los kontraktu 3BA (**S**) po oczywistym wiście treflowym będzie więc wysoce niepewny. Powiedzmy, że rozgrywający zabije pierwszą lewę A, a w następnej ściągnie A. Gdy od **E** spadnie wówczas 10, **S** będzie musiał podjąć decyzję co do kontynuacji w tym kolorze i jeżeli postawi na prawidłowy z teoretycznego punktu widzenia impas, zazna goryczy porażki bez jednej. Jeśli zaś do A obrońca z prawej wyrzuci damę, a rozgrywający sprawdzi następnie podział kierów, będzie już miał dziewięć lew (cztery kierowe, treflową, pikową i trzy karowe). Czy jednak w turnieju na maksy zadowolili się nimi i potrafi odrzucić pokusę zdobycia aż dwunastu wziętek? (przy aktualnym rozkładzie doprowadziłoby do tego zagranie w drugiej rundzie kar króla z góry; przy singlowej D u **E** trzeba by natomiast było w kolejnej lewie zaimpasować kara dziewiątką w dziadku). Na pewno nie, a ponieważ zagranie K z góry da dwanaście lew przy konfiguracji D 10 u **E**, a jednocześnie w pełni zagwarantuje realizację gry, wielu graczy **S** może pójść tą drogą.


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

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

 – 8 (NS);

 – 12 (NS);

 – **13 (NS);**

 – 12 (NS);

BA – 12 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

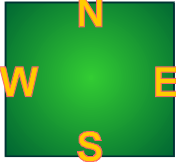
Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

12 marca 2007

Rozdanie 4; rozdawał W, obie po partii.

4

<p>♠ A8732 ♥ A932 ♦ 872 ♣ J</p>	<p>♠ J5 ♥ K84 ♦ J543 ♣ Q743</p> 	<p>♠ Q964 ♥ J5 ♦ A1096 ♣ A105</p>
<p>♠ K10 ♥ Q1076 ♦ KQ ♣ K9862</p>		

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

¹ na trzeciej ręce otwarcie dopuszczalne, nawet po partii, alternatywą jest jednak 1♦

² można też spasować ze względu na podlimitowe otwarcie, a podnieść piki dopiero w następnym okrażeniu, jeśli przeciwnicy ożywią licytację

albo:

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

¹ na trzeciej ręce otwarcie dopuszczalne, nawet po partii, alternatywą jest jednak 1♦

albo nawet:

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

¹ na trzeciej ręce otwarcie dopuszczalne, nawet po partii, alternatywą jest jednak 1♦

² krok dosyć ryzykowny, ale ... to tylko maksy!

³ kolory młodsze

⁴ W jest świadom faktu, że wraz z partnerem posiadają dziewięć pików

czy wreszcie tak:







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

¹ z 13 PC S nie odważy się chyba na przepasowanie rozdania (choć byłoby to dla jego strony rozwiązanie optymalne)

² konwencja Drury

³ wejście minimalne

albo:





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

¹ z 13 PC S nie odważy się chyba na przepasowanie rozdania (choć byłoby to dla jego strony rozwiązanie optymalne)

² konwencja Drury


³ wejście minimalne


⁴ kolory młodsze


Kto ma piki, ten ma władzę! – głosi znane brydżowe porzekadło, i w tym rozdaniu przy grze utrzyma się zatem strona **WE** – w kontraktach 2  albo 3 . Rozgrywka będzie bezproblemowa – **W** odda tylko lewą atutową, kiera oraz dwa kara i pewnie skompletuje dziewięć wziętek. 3  przeciwników dawało się już obłożyć, ale tylko pod warunkiem, że **WE** zmontowałyby przebitkę w kierach. Inaczej rozgrywający mogłby zagrać najpierw trefla do damy, a potem wyimpasować obrońcy **E** dziesiątkę, oddałby wówczas po jednej lewie w każdym kolorze i kontrakt 3  zrealizowałby.


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

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

 – 8 (**NS**);

 – 7 (**WE**);

 – 7 (**NS**);

 – 9 (**WE**);

BA – 7 (**WE**).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

12 marca 2007

Rozdanie 5; rozdawał N, po partii NS.

5

<p>♠ AK853 ♥ J9 ♦ J754 ♣ Q10</p>	<p>♠ 764 ♥ AQ8752 ♦ A10 ♣ 32</p>	<p>♠ Q1092 ♥ 63 ♦ 986 ♣ J987</p>
--	--	--

<p>♠ J ♥ K104 ♦ KQ32 ♣ AK654</p>
--

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

¹ otwieramy 1♥, a nie słabymi 2♥ czy 2♦
multi; niezły sześciokart kierowy oraz dwa asy, jeden wsparty damą, to bowiem za duża karta na otwarcie zaporowe

² *Blackwood* na kierach

³ dwie wartości plus dama atutu

Gracz W nie powstrzyma się chyba od wejścia pikami, ale to tylko ułatwi dojście przeciwnikom do szlemika. Daliby oni sobie jednak też radę bez tej interwencji, i to na wiele sposobów, np. po tej – najbardziej chyba naukowej sekwencji:

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

¹ quasi-naturalne

² sześć kierów

³ dokończenie sekwencji opisowej (deskryptywnej): E ujawnił rękę w składzie 1–3–4–5 i mocny inwit do szlemika w kiery (w tym celu konieczny był przeskoczenie na 5♥,

samo podniesienie z 3♥ na 4♥ mogłoby bowiem zostać uczynione z ręką nieaspirującą do wyższej gry – po prostu bez zatrzymania pikowego i tylko z dublem, a nawet singlowym honorem w kierach), w sile 15 – 17 PC

⁴ pełne wyłączenie w pikach! – dołożenie szlemika przez N jest więc bardziej niż oczywiste

Rozgrywka nie przysporzy graczowi N żadnych problemów. A jeżeli broniący nie zdejną na pierwszym wiście pika, rozgrywający zdobędzie wszystkie trzynaście wziętek.

Gwoli ścisłości – WE mogą obronić korzystnie szlemika przeciwników (wartego 1430 punktów), idąc w 6♠ – bez sześciu, z kontrą (przed partią) za 1400. Byłaby to zaiste mierzona obrona!

Minimaks teoretyczny: 6 ♠ (WE) z kontrą, 6 lew; 1400 dla NS.

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

12 marca 2007

Rozdanie 6; rozdawał E, po partii WE.

6

<p>♠ 9 ♥ AQ5 ♦ KJ9852 ♣ K98</p>	<p>♠ QJ763 ♥ J932 ♦ 64 ♣ J2</p>	<p>♠ 10 ♥ 10876 ♦ - ♣ AQ1076543</p>
---	---	---

<p>♠ AK8542 ♥ K4 ♦ AQ1073 ♣ -</p>

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

¹ dużo trefli, układ, karta mocno ofensywna – należy więc rozpocząć jak najwyżej

² partner podniósł do 5 ♣ w założeniach niekorzystnych, E może więc zaryzykować wistową kontrę

Kontra ze strony ręki, która uprzednio zgłosiła wysokie otwarcie zaporowe, jest przesłaniem wistowym, mówi po prostu: *partnerze, szukaj przebitki!* W tym wypadku nie była ona konieczna, nawet bez pierwszego wistu w kara 5 ♠ (S) zostanie bowiem położone (W weźmie dwie lewy kierowe, a potem i tak dostanie wziętkę na położonego za asem ♦K), podniesie jednak istotnie turniejową notę pary WE. Jej 5 ♣ zostałyby bowiem łatwo wygrane (do oddania pik i kier), przeciwnikom wychodziły natomiast 4 ♠, a ich 5 ♠ da się położyć tylko bez jednej. Ponieważ jednak w tym rozdaniu będzie się toczyła dynamiczna, wysoka licytacja dwustronna, każdy zapis na swoją stronę (nawet skromne 100 dla WE) będzie w cenie.

Minimaks teoretyczny: 5 ♠ (NS) z kontrą, 10 lew; 100 dla WE.

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

♣ – 11 (WE);

♦ – 7 (NS);

♥ – 8 (E!);

♠ – 10 (NS);

BA – 6 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

12 marca 2007

Rozdanie 7; rozdawał S, obie po partii.

7

<p>♠ K1072 ♥ 96 ♦ 103 ♣ K10872</p>	<p>♠ A985 ♥ AK107 ♦ 65 ♣ 654</p>		<p>♠ 6 ♥ 532 ♦ AKJ984 ♣ AQJ</p>
<p>♠ QJ43 ♥ QJ84 ♦ Q72 ♣ 93</p>			

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

¹ na trzeciej ręce można też otworzyć z tą kartą 1♥ (siła koloru!)

² kontra negatywna, obie starsze czwórki albo układ 5♥–4♠

³ alternatywnie można zgłosić z tą ręką nadwyżkową kontrą (a dopiero potem – po ewentualnych 2♠ partnera – 3♦); kolor karowy E jest jednak dostatecznie solidny, a szansa na końcówkę na linii WE praktycznie nie istnieje (obaj przeciwnicy zabrali głos w licytacji)

ewentualnie jednak:

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

¹ na trzeciej ręce można też otworzyć z tą kartą 1♥ (siła koloru!)

² kontra negatywna, obie starsze czwórki albo układ 5♥–4♠

³ kontra nadwyżkowa, ani trochę karna (przeciwnicy nieprzymuszenie uzgodnili kiery)

⁴ naturalne 5+♣, z mniejszą liczbą kart w tym kolorze W zapowiedziałby 3♦, nawet z dubletonem

⁵ jeżeli E nie bardzo ufa partnerowi, powie 3♦ (kara jakie mam, sam widzę!)

NS zrealizowaliby 2♥, przeciwnicy przelicytują ich jednak na pewno 3♦, rzadko – 3♣. Grając w kara, rozgrywający odda oczywiście cztery lewy: dwie kierowe, pikową oraz na damę atu. Interesująca jest gra w trefle – jeżeli obrońcy nie skrócą stołu, rozgrywający wyrobi sobie przebitką kara i łatwo skompletuje dziesięć wziętek (pięć treflowych i pięć karowych). Zatem optymalna obrona przeciwko grze w trefle to zagranie dwa razy w kiery (N wistuje ♥A, do którego S dokłada ♥D, więc N kontynuuje kierem – do waleta u S), a następnie podegranie przez obrońcę S pików. Drugie zagranie w ten ostatni kolor skróci stół i w ten sposób wytrąci dojdzie do (jeszcze niewyrobionych) kar. Rozgrywający uratuje jednak dziesięć lew, grając następnie na obustronne przebitki (po ściągnięciu ♦A K) – trzecia runda kierów zostanie przebita w ręce ♣2, wszystkie pozostałe przebitki zostaną natomiast dokonane najstarszymi atutami. Da to grającemu w trefle aż osiem lew atutowych oraz dwie karowe, w sumie dziesięć właśnie.

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

12 marca 2007

Rozdanie 8; rozdawał W, obie przed partią.

8

<p>♠ KQ97 ♥ 95 ♦ 7 ♣ KJ8532</p>	<p>♠ A654 ♥ 1084 ♦ A543 ♣ 94</p>	<p>♠ J832 ♥ KJ732 ♦ Q8 ♣ Q7</p>
---	--	---

W	N	E	S

<p>♠ 10 ♥ AQ6 ♦ KJ10962 ♣ A106</p>
--

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

¹ nawet we *Wspólnym Języku* to za mało na pierwszoręczne otwarcie 2♣

² kontra negatywna

³ zatrzymanie kierowe

⁴ zatrzymanie pikowe

albo:

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

¹ nawet we *Wspólnym Języku* to za mało na pierwszoręczne otwarcie 2♣

² kontra negatywna

W karcie S – w połączeniu z inwitowymi wartościami, jakie przyrzekł partner – można się doszukać zarówno dużej szansy na dziewięć szybkich lew (w oparciu o longera roboczego w karach), jak i możliwości wygrania końcówki w kara (wysokie wartości i układ z singletonem, a więc karta ukierunkowana do gry w kolor). I oba te odczucia potwierdzi turniejowa praktyka – na NS wychodzą bowiem bezproblemowo tak 3BA (na impasie kierowym z nadróbką), jak i 5♦ (impas przeciwko ♥K bądź spadnięcie w tym kolorze waleta). O praktycznej wyższości pierwszego z powyższych kontraktów decyduje możliwość zdobycia bezcennej w grze turniejowej nadróbki. O ile, rzecz jasna, rozgrywający – po wiście treflowym – zdecyduje się na nią zagrać.

Ponieważ każda z wychodzących końcówek jest kontraktem podlimitowym, wiele par NS zatrzyma się w karowych częściówkach.

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

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

♣ – 6 (WE, WE!);

♦ – 11 (NS);

♥ – 7 (NS);

♠ – 7 (WE);

BA – 10 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

12 marca 2007

Rozdanie 9; rozdawał N, po partii WE.

9

<p>♠ AK7 ♥ 1073 ♦ 52 ♣ A8652</p>	<p>♠ J105 ♥ 86 ♦ AK8 ♣ QJ743</p>	<p>♠ Q6432 ♥ KJ954 ♦ 109 ♣ 10</p>
--	--	---

<p>♠ 98 ♥ AQ2 ♦ QJ7643 ♣ K9</p>

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

¹ karta zbyt słaba na otwarcie z nią licytacji
² w niekorzystnych założeniach zaporowe otwarcie dwukolorowe byłoby krokiem zbyt ryzykownym
³ zapowiedź z bilansu, około 11 PC w składzie zrównoważonym bez starszych czwórek
⁴ minimum otwarcia i sześć nie najlepszych kar – S schodzi więc na bezpieczniejsze od 2BA – 3♦

Inna możliwość (dosyć archaiczna):

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

¹ karta zbyt słaba na otwarcie z nią licytacji
² w niekorzystnych założeniach zaporowe otwarcie dwukolorowe byłoby krokiem zbyt ryzykownym

³ jeśli N nie chce zajmować bez atutu z pustym dublem w kierach (obawa w pełni zrozumiała), musi rozpocząć od 2♣ (lub uzgodnienia kar – w sposób naturalny albo konwencyjny, w zależności od możliwości systemowych)

⁴ fit karowy, inwit (N jest przecież po pasie)

Niezależnie jednak od stosowanych systemów czy konwencji gracze NS powinni zatrzymać się tu w częściówce karowej (3♦), mimo solidnego sześciokartu karowego nie mają bowiem ani zatrzymania w pikach, ani dziewięciu szybkich lew (gdyby przeciwnicy nie trafili pierwszego wistu). Rzecz jasna, 3BA (S) mogłoby zostać zrealizowane jedynie po ataku blotką treflową – spod asa, albo po wiście kierowym – gdyby następnemu rozgrywającemu udało się skraść wziętkę treflową.

Ze wszech miar poprawne 3♦ (NS) są natomiast kontraktem żelaznym, a jeżeli broniący nie zmontują treflowej przebitki, zostaną nawet zrobione z nadróbką. Przeciwnicy natomiast, którzy ze względu na niekorzystne założenia na ogół nie wejdą w ogóle do licytacji (chyba że N odpowiedziałby 2♣, a będący po pasie E wywoławczo by je skontrolował), mogliby wziąć osiem lew w oba kolory uzgodnione – kiery i piki. Na pewno jednak te 2♥/2♠ (WE) zostałyby przelicytowane przez stronę NS 3♦, a ewentualne 3♥/♠ (WE) –

skontrolowane i (raczej) obłożone bez jednej, za magiczne 200 (*pocątunek śmierci*). Gwoli ścisłości, należy jednak nadmienić, że 3♥ (WE) mogłyby zostać położone jedynie na przebitce pikowej, a 3♠ (WE) – na przebitce kierowej.

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

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

♣ – 8 (NS);

♦ – 9 (NS);

♥ – 8 (WE);

♠ – 8 (WE);

BA – 7 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

12 marca 2007

Rozdanie 10; rozdawał E, obie po partii.

10

<p>♠ 9843 ♥ AK84 ♦ KQJ ♣ A2</p>	<p>♠ Q1062 ♥ 63 ♦ 87 ♣ J10987</p> <div style="text-align: center;"> <p>N</p> <p>W E</p> <p>S</p> </div>	<p>♠ K5 ♥ QJ1097 ♦ 10432 ♣ Q5</p>
	<p>♠ AJ7 ♥ 52 ♦ A965 ♣ K643</p>	

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

¹ zapowiedź z bilansu

Zdecydowana większość par **WE**, uczestniczących w marcowym turnieju *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski 2007*, powinna tę końcówkę w kiery osiągnąć. A że na ogół gra zostanie ustawiona z naturalnej ręki **E** (chyba że **W** wejdzie wątpliwym 1BA, a jego partner zgłosi *transfer* na kiery), nie będzie można jej położyć. Rozgrywający bowiem wyatutuje i wyrobi sobie kara, a potem na czwartą kartę tego ostatniego koloru z ręki pozbędzie się z dziadka blotki treflowej. Broniący dostaną jedynie lewy na ♦A oraz dwie pikowe.

W tym wypadku ważniejsze od tego, aby kontrakt był rozgrywany z silniejszej ręki, jest to, aby na wiście znalazł się silniejszy z obrońców. Proszę zwrócić uwagę na fakt, że 4♥ (**W**) zostaną po naturalnym ataku ♣W bezwzględnie położone.

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

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

♣ – 8 (**NS**);

♦ – 9 (**E!**);

♥ – 10 (**E!**);

♠ – 7 (**NS**);

BA – 9 (**E!**).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

12 marca 2007

Rozdanie 11; rozdawał S, obie przed partią.

11

<p>♠ AJ5 ♥ QJ654 ♦ 85 ♣ K102</p>	<p>♠ K3 ♥ K2 ♦ AK1042 ♣ Q843</p>	<p>♠ Q10987 ♥ 7 ♦ J63 ♣ AJ76</p>
--	--	--

	♠ N	
♠ W		♠ E
	♠ S	

<p>♠ 642 ♥ A10983 ♦ Q97 ♣ 95</p>
--

albo:

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

czy wreszcie:

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

³ 4+ ♣–5 ♥/♠ – według jednej z popularnych w naszym kraju konwencji obronnych po otwarciu 1BA (według innej – E może zgłosić kontrę dwukolorową – 5+ ♣/♦–4 ♥/♠; są też w użyciu inne warianty czy nawet zupełnie inne konwencje)

⁴ naturalne, nieforsujące

⁵ partner ma pięć pików

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

¹ zbyt słaba ręka na otwarciu

² polecam otwarcie 1BA, mimo układu 5422, a to ze względu na dwa drugie króle w kolorach starszych (otwarcie 1BA najlepiej oddaje typ i siłę tej ręki)

³ sześć miltonów i skład zrównoważony, nie będzie zatem zbyt wielkim błędem na 1BA spasować, zwłaszcza że kiery nie są za silne (przy dublu kierowym w ręce partnera 2♥ mogą zostać obłożone – szczególnie przy złym podziale tego koloru, a 1BA zrealizowane, nawet z nadrobką)

¹ zbyt słaba ręka na otwarciu

² polecam otwarcie 1BA, mimo układu 5422, a to ze względu na dwa drugie króle w kolorach starszych (otwarcie 1BA najlepiej oddaje typ i siłę tej ręki)

³ transfer na kiery; oczywiście nie będzie też większym błędem zgłoszenie z tą ręką transferu

¹ zbyt słaba ręka na otwarciu

² polecam otwarcie 1BA, mimo układu 5422, a to ze względu na dwa drugie króle w kolorach starszych (otwarcie 1BA najlepiej oddaje typ i siłę tej ręki)

W	N	E	S
–	–	–	pas
pas ¹	1 BA ²	2 ♣ ³	2 ♥ ⁴
2 ♠ ⁵	pas	pas	2 BA ⁶ (!)
pas	pas/3♦	(pas)	(pas)
(pas)			

¹ zbyt słaba ręka na otwarciu

² polecam otwarcie 1BA, mimo układu 5422, a to ze względu na dwa drugie króle w kolorach starszych (otwarcie 1BA najlepiej oddaje typ i siłę tej ręki)

³ 4+ ♣–5♥/♠ – według jednej z popularnych w naszym kraju konwencji obronnych po otwarciu 1BA (według innej – E może zgłosić kontrę dwukolorową – 5+ ♣/♦–4♥/♠; są też w użyciu inne warianty czy nawet zupełnie inne konwencje)

⁴ naturalne, nieforsujące

⁵ partner ma pięć pików

⁶ naturalne! S zorientował się, że przeciwnicy na pewno znaleźli kolor uzgodniony, co nie wróży dobrze jego stronie; po prostu przepycha się więc na 2BA; jest to często – w tego typu licytacjach dwustronnych – bardzo dobra i tym samym warta zapamiętania taktyka

To tylko kilka wariantów tego, co w tym rozdaniu zdarzyć się może. W każdym razie wszystko powinno rozstrzygnąć się w licytacji. Grając w bez atu, N łatwo weźmie bowiem osiem lew (pięć karowych, dwie kierowe oraz pikową), strona NS bez trudu zrealizuje też kontrakt 3♦. Ze zrealizowaniem 2♥ mogłyby już być kłopoty, szczególnie gdyby po *transferze* kontrakt ten został ustawiony z ręki N, a obrońca E wyszedł przeciwko niemu w singla atu. Jeśli zaś chodzi o stronę WE, to kontrakt 2♠ wygrałaby ona dosyć łatwo (biorąc po cztery lewy w pikach i treflach), gra w ten kolor o szczebel wyżej zostałaby już natomiast położona, czy to po trzykrotnym połączeniu przez broniących atutów, czy to po zmontowaniu przez nich przebitki w treflach. Ten właśnie kontrakt – 3♠ (WE) z kontrą, lew osiem, 100 dla NS – jest w rozdaniu tym jego teoretycznym minimaksem.

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 9 (NS);

♥ – 8 (S!);

♠ – 8 (WE);

BA – 8 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

12 marca 2007

Rozdanie 12; rozdawał W, po partii NS.

12

<p>♠ Q10862 ♥ J654 ♦ 8 ♣ 862</p>	<p>♠ 94 ♥ AQ1072 ♦ AJ65 ♣ K5</p>	<p>♠ A ♥ K93 ♦ 10742 ♣ QJ974</p>
--	--	--

<p>♠ KJ753 ♥ 8 ♦ KQ93 ♣ A103</p>
--

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

¹ forsujące

albo:

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

¹ czwarty kolor

Na każdym stole powinno dojść do standardowych 3BA, ostatnia sekwencja ustawi jednak ten kontrakt z akurat lepszej ręki N. Przeciwko 3BA (N) gracz E nie będzie bowiem mógł zawistować bez straty lewy w trefla, co da rozgrywającemu czas na wyrobienie sobie dwóch dodatkowych wziętek w kierach (najpierw impas ♥10 w ręce N, a potem zagranie ♥A, ♥D i blotki kierowej – by wyfortować w tym kolorze piątą kartę). Oprócz trzech kierów weźmie on lewą pikową, cztery kara i dwa trefle, czyli łącznie dziesięć lew. Rozgrywka musi jednak toczyć się przez kiery, a nie przez piki, gdyby bowiem rozgrywający zagrał po raz drugi w ten ostatni kolor (do ♠K na stole), wyrobiłby obrońcom czwartą wziętkę na ♠D (oprócz niej zdobyliby oni lewę na ♠A oraz dwie kierowe).

Natomiast gdy gra bezatutowa zostanie ustawiona z gorszej ręki S, to pierwszy wist treflowy nie tylko pozbawi rozgrywającego szans na dziesiątą wziętkę, ale nawet kontrakt 3BA znajdzie się po nim w niebezpieczeństwie. Rozgrywający uratuje się tylko wówczas, gdy zagra na końcową wpustkę zawodnika E (trzecią rundą trefli lub na ♠A), po uprzednim odebraniu mu kart bezpiecznych odejść. Wpuszczony gracz E będzie musiał wyjść w kiera, spod króla, i dziewiątką lewą stanie się ♥D na stole.

Na podstawie powyższych rozważań wolno mi przypuszczać, że niejeden kontrakt 3BA, zwłaszcza z tych granych z ręki S, zakończy się wpadką.

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

12 marca 2007

Rozdanie 13; rozdawał N, obie po partii.

13

<p>♠ A1054 ♥ A86 ♦ Q7 ♣ AQJ4</p>	<p>♠ Q62 ♥ KQJ972 ♦ 95 ♣ 63</p> <div style="text-align: center;"> </div>	<p>♠ J9 ♥ 543 ♦ KJ1043 ♣ 1082</p>
	<p>♠ K873 ♥ 10 ♦ A862 ♣ K975</p>	

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

¹ słabe dwa

² z czterema pikami i pustym asem w kierach zapowiedź dużo lepsza od – być może alternatywnych – 2BA (jedyną zaletą tej ostatniej odzywki jest w miarę precyzyjne wskazanie przedziału punktowego ręki W oraz jej zrównoważonego składu)

³ lebensohlowskie

⁴ w zasadzie automatyczne (chyba że W jest bardzo silny)

⁵ w kontekście całości – *sign off* na karach

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

¹ multi

² do koloru partnera

³ kontra wywoławcza przeciwko kierom (możliwe jest też stosowanie na tej pozycji tzw. *kontry amerykańskiej* – wywoławczej albo karnej z kierami; wszystko wyjaśni się dla partnera, gdy N – pasem bądź przeniesieniem na 2♠ – pokaże, jaki naprawdę ma kolor), wówczas z *kontrą wywoławczą* przeciwko pikom W musi spasować i dać kontrę dopiero w następnym okrążeniu, gdy N przeniesie na 2♠

⁴ kiery

⁵ lebensohlowe

⁶ w zasadzie automatyczne (chyba że W jest bardzo silny)

⁷ w kontekście całości – *sign off* na karach

Tylko jedna z powyższych, zdyscyplinowanych sekwencji daje stronie WE szansę na znalezienie optymalnej częściówki karowej. Jeśli bowiem gracz W zapowie w zamian 2BA, będzie grał ten kontrakt i weźmie tylko sześć lew (pikową, kierową, karową oraz trzy treflowe).

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 9 (WE);

♥ – 7 (NS);

♠ – 7 (WE);

BA – 6 (NS, WE!).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

12 marca 2007

Rozdanie 14; rozdawał E, obie przed partią.

14

<p>♠ K82 ♥ Q8 ♦ K63 ♣ QJ1052</p>	<p>♠ A3 ♥ 1074 ♦ J109542 ♣ 94</p>	<p>♠ J10764 ♥ KJ965 ♦ 7 ♣ 76</p>
--	---	--

♠	N	♠
W		E
♠	S	♠

<p>♠ Q95 ♥ A32 ♦ AQ8 ♣ AK83</p>

albo:

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

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

albo:

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

¹ dwukolorówka kiery i inny

Po ataku błotką pikową rozgrywający kontrakt 3 BA przepuści do ręki, wyrobi sobie kara i łatwo weźmie dziesięć lew. Jeśli chodzi o piki, to jedynym zagranie grę kładącym byłby *merrimac* w pierwszej lewie, czyli

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

¹ dwukolorówka Wilkosza, przed partią otwarcie dopuszczalne

² wywoławcza kontra przeciwko hipotetycznym pikom otwierającego albo silna ręka w składzie nieokreślonym

³ kolory starsze

⁴ powtórna kontra, a więc silna ręka, alternatywą jest zgłoszenie dobrze precyzujących siłę ręki S 2BA (19–21⁺ PC w składzie zrównoważonym)

¹ dwukolorówka Wilkosza, przed partią otwarcie dopuszczalne

² wywoławcza kontra przeciwko hipotetycznym pikom otwierającego albo silna ręka w składzie nieokreślonym

³ kolory starsze

⁴ 19–21⁺ PC w składzie zrównoważonym

¹ dwukolorówka kiery i inny

² do koloru partnera

³ 19–21⁺ PC w składzie zrównoważonym

² lebenshlowskie

³ w zasadzie automatyczne

⁴ w kontekście całości *sign off* na karach

⁵ S może czuć się niedolicytowany i opierając się na bardzo dobrym fucie karowym, zgłosić 3BA

atak ♠K (!), wytrącający dojskie do kar dziadka przed wyrobieniem tego koloru. Po wiście w kiery szanse obrony wyraźnie wzrosną, rozgrywający będzie bowiem musiał przepuścić pierwszą lewę (gdyby bowiem zabił ją ♥A, oddałby potem ♦K i cztery kiery). Jeżeli wówczas pozostanie przy głosie W, tzn. jego ♥D utrzyma się – konieczna będzie zmiana ataku na ♠K. Jeśli natomiast ♥D W zostanie prawidłowo przejęta przez jego partnera królem, to wystarczy, że E wyjdzie w następnej lewie w dowolnego pika (choć najwłaściwszy będzie odwrót ♠W). W obu wypadkach dojskie do dziadka na ♠A zostanie wytrącone, rozgrywający zdobędzie więc tylko dwie wziętki karowe i o wygraniu kontraktu będzie sobie mógł co najwyżej pomarzyć (a tak naprawdę to wpadnie bez dwóch albo nawet bez trzech).

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 10 (NS);

♥ – 7 (WE);

♠ – 7 (WE);

BA – 8 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

12 marca 2007

Rozdanie 15; rozdawał S, po partii NS.


15

♠ 3
♥ 863
♦ AJ962
♣ J1093

♠ A864
♥ Q75
♦ K75
♣ 854

♠ J975
♥ A10
♦ Q1083
♣ A72

♠ KQ102
♥ KJ942
♦ 4
♣ KQ6



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

¹ sporo niskich wartości, żadnego asa, nie ma więc mowy o inwicie

Przeciwnicy raczej nie powalczą (choć kontrakt 2♠ mogliby przegrać tylko bez jednej) i przy grze utrzyma się – w niewysokich częściówkach kierowych – strona NS. Rozgrywający powinien bez większego trudu wziąć dziewięć lew, chociaż – jeśli obrońcy szybko połączą trzykrotnie atuty, tak, że rozgrywającemu nie uda się przebić na stole ani jednego pika, to aby wziąć na kontrakt 2♥ nadróbkę, będzie on musiał zaimpasować waleta pik.

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 6 (NS, WE!);

♥ – 9 (NS);

♠ – 7 (WE);

BA – 7 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

12 marca 2007

Rozdanie 16; rozdawał W, po partii WE.

16

<p>♠ AKQ10653 ♥ 62 ♦ 3 ♣ A42</p>	<p>♠ 82 ♥ KQ10975 ♦ 7 ♣ J1065</p> <div style="text-align: center;"> <table border="1" style="background-color: #008000; color: white; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table> </div>	N	W	E	S	<p>♠ 97 ♥ J83 ♦ KQ10652 ♣ K9</p> <p>♠ J4 ♥ A4 ♦ AJ984 ♣ Q873</p>
N						
W						
E						
S						

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

¹ jeśli system pozwala na zgłoszenie tej odpowiedzi z 9 PC
albo:

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

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

wreszcie:

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

¹ jako przygotowanie ewentualnej obrony
² *kontra negatywna*, ręka za słaba na forsujące praktycznie do dogranej 3 ♦

Tak jak *wszystkie drogi prowadzą do Rzymu*, tak w rozdaniu tym pary **WE** jak jeden mąż powinny znaleźć się w 4 ♠. Także rozgrywka będzie prosta – obrońcy zdejmą dwa kiery i ♦ A, druga runda kar zostanie przebita przez rozgrywającego figurą.

WE mają jednakże opłacalną obronę – 5 ♣, z kontrą bez dwóch, za 300, nie będzie ona jednak raczej znajdowana. To już bardziej prawdopodobne jest, iż niektóre pary tej linii znajdą się w obronnych 5 ♥ – ten kontrakt będzie już jednak mógł zostać położony bez trzech, z kontrą za 500, chociaż wyłącznie po zmontowaniu przez broniących przebitki treflowej (bez niej i 5 ♥ będzie tylko bez dwóch, za 300).

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

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

♣ – 9 (NS);

♦ – 7 (E!);

♥ – 8 (NS);

♠ – 10 (WE);

BA – 6 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

12 marca 2007

Rozdanie 17; rozdawał N, obie przed partią.

17

<p>♠ K732 ♥ KJ963 ♦ A9 ♣ Q10</p>	<p>♠ 9 ♥ 5 ♦ K10654 ♣ AKJ986</p>	<p>♠ AJ108 ♥ AQ10742 ♦ Q2 ♣ 3</p>
--	--	---

<p>♠ Q654 ♥ 8 ♦ J873 ♣ 7542</p>

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

¹ blokujące

² cue-bid, silne uzgodnienie kierów

³ drugi kolor, N przygotowuje partnerowi grunt pod decyzję co do ewentualnej wyższej obrony

⁴ pas forsujący, brak cue-bidu karowego

⁵ S ma też fit treflowy i zero defensywy, a zapowiada obronne 6♦ od razu, aby zwiększyć szansę na to, że przeciwnicy podejmą błędną decyzję

Rzecz jasna może się zdarzyć, że – zwłaszcza po szybkich 6♦ e-N-a – przeciwnicy niewłaściwie ocenią sytuację i zapowiedzą szlemika w kiery. Jeżeli wówczas NS zdecydują się już wyżej nie bronić, zapiszą sobie smakowite 50 punktów za wpadkę przeciwników bez jednej. Przy grze w rozłożone 6–5 kiery rozgrywający – nawet jeśli wyłapie ♠D, co nie powinno być trudne – będzie musiał oddać trefla i karo.

Do wygrania jest natomiast szlemik w piki (!) – na dwóch czwórkach, po warunkiem że udałoby się go ustawić z lepszej ręki W. Rozgrywający przebiłby wówczas na stole drugiego trefla, ściągnąłby ♠A i wyimpasowałby ♠D obrońcy z prawej. Udałoby się to wszystko również dlatego, że od N spadłaby singlowa ♠9. 6♠ (W) mogłoby także zostać wygrane po każdym innym wiście i obronie, na przykład na treflowej wpustce gracza N (wymuszającej odeń zagranie spod ♦K), ale także na inne sposoby. Gwoli ścisłości, 6♠ (E) położyłby pierwszy wist karowy.

Natomiast grająca w kara strona NS miałyby na pewno do oddania pika, kiera i karo, obrońcy mogłoby jednak zmontować ponadto przebitkę w treflach. Optymalna byłaby zatem obrona treflami – jeżeli rozgrywający zagrałby wówczas karo do króla, oddałby tylko trzy lewy, więc nawet wykładanego szlemika pikowego z ręki W – wartego 980 punktów – obroniłby za zaledwie 500 punktów. Obrona karami – po optymalnej grze broniących – kosztowałaby już natomiast 800.

Minimaks teoretyczny: 7 ♣ (NS) z kontrą, 10 lew; **500 dla WE.**

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

12 marca 2007

Rozdanie 18; rozdawał E, po partii NS.

18

<p>♠ Q53 ♥ AJ102 ♦ A862 ♣ AJ</p>	<p>♠ 10982 ♥ K74 ♦ J5 ♣ Q743</p>	<p>♠ K7 ♥ 63 ♦ K109743 ♣ K92</p>
--	--	--

W	N	E
S		

<p>♠ AJ64 ♥ Q985 ♦ Q ♣ 10865</p>
--

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

Przeciwko standardowym ze wszech miar 3BA (W) gracz N wyjdzie ♠10 (9) i rozgrywający będzie się musiał zadowolić dziesięcioma wziętkami (sześć kar, dwa trefle, kier i pik). Dużo lepsze byłyby 3BA (E) – S nie mógłby wówczas zaatakować efektywnie w piki, a rozgrywający zaimpasowałby dwukrotnie kiery i ostatecznie skompletowałby lew jedenaście. Stąd właśnie teoretyczny minimaks rozdania – 5BA (E!), lew jedenaście.

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 11 (WE);

♥ – 9 (WE);

♠ – 7 (WE);

BA – 11 (E!).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

12 marca 2007

Rozdanie 19; rozdawał S, po partii WE.

19

<p>♠ Q7642 ♥ J9 ♦ A93 ♣ K43</p>	<p>♠ KJ9 ♥ 87432 ♦ Q82 ♣ AJ</p>	<p>♠ 53 ♥ KQ1065 ♦ 54 ♣ 9752</p>
---	---	--

N
W E
S

<p>♠ A108 ♥ A ♦ KJ1076 ♣ Q1086</p>
--

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

¹ piki zbyt słabe na wejście

albo:

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

¹ piki zbyt słabe na wejście

² jeżeli jest to zapowiedź nieforsująca, inwit

To również powinien być kontrakt wysoce popularny. Po wyrobieniu kar oraz zaimpasowaniu ♣K i ♠D (celnym) rozgrywający jest w stanie wziąć lew dziesięć. Nadróbki definitywnie pozbawiłyby go tylko wist kierowy, gdyby jednak oddał go obrońca E, musiałyby to być mała blotka, a nie honor.

Na NS wychodzi też szlemik karowy, nie jest to jednak kontrakt marzeń. Aby wziąć dwanaście lew, grając w kara, trzeba bowiem zaimpasować trefle waletem na stole, a potem przebić tam trzecią rundę tego koloru, ponadto należy celnie zaimpasować ♠D. Tylko taki ciąg kroków rozgrywkowych zapewni graczowi S dwanaście wziętek: cztery karowe w ręce, treflową przebitkę na stole, trzy treflowe na honory, trzy pikowe oraz kierową.

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

12 marca 2007

Rozdanie 20; rozdawał W, obie po partii.

20

<p>♠ A432 ♥ AKJ86 ♦ 42 ♣ 42</p>	<p>♠ 10986 ♥ Q942 ♦ Q7 ♣ Q87</p>	<p>♠ J ♥ 107 ♦ K10986 ♣ KJ965</p>
---	--	---

<p>♠ KQ75 ♥ 53 ♦ AJ53 ♣ A103</p>
--

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

¹ w *Naszym Systemie* półforsujące,
we *Wspólnym Języku* nieforsujące
² kontra wywoławcza – jak na otwarciu 1 ♥

To również nie powinno być rozdanie zbyt burzliwe, oczywiście pod warunkiem że strona **WE** szybko wycofa się z walki i pozwoli przeciwnikom grać skromne 2♠. Rozgrywający nie powinien mieć problemów ze zrealizowaniem gry, ma do oddania dwa kiery, asa atu i lewą treflową (zagra najpierw trefla do damy, a potem trefla do dziesiątki w ręce S). Ze względu na podział pików 4–1 trzeba też będzie oddać jeszcze jedną lewą atutową, najczęściej w postaci treflowej przebitki.

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

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

♣ – 8 (E!);

♦ – 8 (E!);

♥ – 7 (NS);

♠ – 8 (NS);

BA – 7 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

12 marca 2007

Rozdanie 21; rozdawał N, po partii NS.

21

♠ AQ87
♥ 43
♦ 9654
♣ K107

♠ J65
♥ 987
♦ 1082
♣ AJ53

♠ 1093
♥ Q652
♦ KQJ3
♣ 42

♠ K42
♥ AKJ10
♦ A7
♣ Q986

W N E S

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

¹ cztery kiery, wykluczone cztery piki

Kolejny kontrakt, który zostanie zaliczony na praktycznie każdym stole marcowego turnieju *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski 2007*. Wiele zależy będzie jednak od pierwszego wistu. Gracz **W** okaże się prawdziwym mistrzem pierwszego ataku, jeżeli położy przed sobą blotkę karo (!). Po takim początku rozgrywający będzie mógł zdobyć tylko dziewięć wziętek, po zagranie przezeń w trefle – **W** zabije bowiem asem i broniący ściągną kara.

Po licytacji, jaka będzie miała miejsce, **W** wyjdzie jednak najprawdopodobniej w blotkę kierową. Rozgrywający będzie miał wówczas gwarantowane dziesięć lew – po cztery w pikach i kierach oraz karową i treflową. A gdy ponadto wyłapie ♣**W** zdobędzie ich jedenastkę lub nawet dwanaście (gdy zaimpasuje ♣**W** u **W** od razu w pierwszej rundzie tego koloru, weźmie wówczas aż trzy lewy treflowe).

Moim zdaniem, w protokole najwięcej będzie zapisów 660 dla **NS** – za wzięcie lew jedenastu, oraz 630 dla tej strony – za bezpieczne dziesięć wziętek po ataku kierowym. Inne wpisy – 600 i 690 dla **NS** – będą się też trafiać, ale zdecydowanie mniej często.

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

12 marca 2007

Rozdanie 22; rozdawał E, po partii WE.

22

<p>♠ AKQ974 ♥ Q10 ♦ K43 ♣ 53</p>	<p>♠ 5 ♥ A9652 ♦ J1062 ♣ A108</p>	<p>♠ 1063 ♥ J43 ♦ Q9875 ♣ K7</p>
--	---	--

<p>♠ J82 ♥ K87 ♦ A ♣ QJ9642</p>

Nasz System:

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

¹ odradzam otwarcie z tą ręką

Wspólny Język:

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

¹ ostatecznie dopuszczalne

² kontra negatywna

Z kontraktami treflowymi nie będzie żadnych problemów – rozgrywający odda pika, kiera oraz trefla i bezproblemowo skasuje dziesięć lew. Prawdziwym challenge'em, tyle że dla broniących, będą natomiast gry kierowe. Przeciwno 4♥ (N) E wyjdzie na pewno w pika. Jeżeli jego partner po utrzymaniu się w pierwszej lewie ♠D, nie spojrzy dalej poza ♠A, wypuści grę. Rozgrywający dokona bowiem przebitki w ręce, wejdzie na stół ♥K (przedtem może ściągnąć ♥A) i zagra ♣D na impas. E weźmie lewę na ♣K, potem jednak N ściągnie też ♥A (jeśli do tej pory tego nie zrobił) oraz ♣A i będzie grał dobre trefle. Broniący dostaną jeszcze tylko wziętkę atutową. Żeby położyć grę W musiałby w drugiej lewie odwrócić w blotkę karową! (albo jego partner wyjść w blotkę karo na pierwszym wiście!) – wytrąciłby w ten sposób kluczowe dojście do stołu i gra nie mogłaby już zostać zrealizowana...

...ale tylko pod warunkiem że zagrana na impas ♣D E pobiłby królem. Zobaczmy bowiem, do czego by doszło, gdyby po opisanym wyżej początku (dwa razy piki – drugi przebitki w ręce, ♥K do stołu i ♣D na impas) – obrońca E nie zabił damy trefl królem (!!). Najprawdopodobniej rozgrywający impas treflowy by powtórzył, zagrywając blotkę do dziesiątki w ręce. Dopiero teraz E wzięłyby lewę królem, po czym koniecznie musiałby odwrócić karem. Gracz N utrzymałby się ♦A na stole, przeszedłby do ręki ♥A i zagrałby ♣A. Tej lewy graczowi E nie byłoby wolno przebić! Rozgrywający kontynuowałby wówczas z ręki karem, przebiłby je w dziadku i zagrałby stamtąd dobrego trefla, na którego pozbyłby się z ręki trzeciego karo. Dopiero teraz E dokonałby przebitki, a następnie ściągnąłby karo – lewę kontrakt kładącą.

Podobnie rozwinęłyby się sytuacja, gdyby po przebiciu w ręce drugiego pika rozgrywający ściągnął ♥A, wszedł na stół ♥K i zagrał ♣D na impas. Jeżeliby E przepuścił, przeciwnik bez wątpienia powtórzyłby impas – obrońca z lewej wziąłby wówczas lewę ♣K i wyszedłby w karo. A potem nie przebiłby jeszcze ♣A. I w tym wypadku broniący dostaliby w końcówce wziętkę karową, co byłoby równoznaczne z położeniem gry przeciwników bez jednej.

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

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

♣ – 10 (NS);

♦ – 7 (WE);

♥ – 9 (NS);

♠ – 7 (WE);

BA – 7 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

12 marca 2007

Rozdanie 23; rozdawał S, obie po partii.

23

<p>♠ 1096 ♥ 86 ♦ J10963 ♣ 1074</p>	<p>♠ 853 ♥ J52 ♦ Q8 ♣ AQ953</p>	<p>♠ KJ72 ♥ AQ974 ♦ A54 ♣ K</p>
--	---	---

N
W E
S

<p>♠ AQ4 ♥ K103 ♦ K72 ♣ J862</p>
--

albo:

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

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

albo:

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

¹ kolory starsze

Nie niepokojeni przez przeciwników gracze NS zagrają spokojne 1BA i nawet po ataku karowym i zaimpasowaniu ♣K będą w stanie wziąć dziewięć lew. Rozgrywający zabije bowiem królem w ręce dopiero trzecią rundę kar, a potem wyrobi sobie lewy w treflach, pikach (impasując króla) i kierach (podgrywając asa z damą w ręce E). Zdobędzie więc cztery wziętki treflowe, karową, dwie kierowe i dwie pikowe. Oczywiście gdyby rozgrywającemu udało się trafić singlowego ♣K za asem, wzięłby lew dziesięć (po ataku karowym; dziesiątej wziętki definitywnie by go pozbawił jedynie wist pikowy). Końcówka w bez atu wychodzi więc na NS zawsze, nie ma jednak na ten kontrakt nawet podlimitowego pokrycia bilansowego.

Jeśli gracz E wejdzie do licytacji, najlepiej będzie pozwolić mu grać (a gdyby się dało – skontrolować) 2♥ bądź 2♠ i obłożyć go bez dwóch, za 200. Jeżeli bowiem N przelicytuje przeciwników 3♣, jego partner zrobi tylko swoje, za 110, odda bowiem po jednej lewie w każdym z kolorów (chyba że trafi ♣K, wtedy zdobędzie nadrobkę).

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

12 marca 2007

Rozdanie 24; rozdawał W, obie przed partią.

24

<p>♠ J10753 ♥ K6432 ♦ A ♣ 97</p>	<p>♠ 982 ♥ A75 ♦ 9873 ♣ 1086</p>	<p>♠ 64 ♥ QJ ♦ J652 ♣ KQJ42</p>
<p>♠ AKQ ♥ 1098 ♦ KQ104 ♣ A53</p>		

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

¹ dwukolorówka Wilkosza – układ 5⁺-5⁺ z co najmniej jednym longerem w kolorze starszym

² do koloru partnera

³ lebenshlowskie

⁴ zazwyczaj automatyczne

⁵ sign off w karach, w tym wypadku N musi zgłosić tę zapowiedź z tylko czterema karami

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

¹ dwukolorówka kiery i inny

² lebenshlowskie

³ zazwyczaj automatyczne

⁴ sign off w karach, w tym wypadku N musi zgłosić tę zapowiedź z tylko czterema karami

Cóż, między innymi dlatego wymyślono ongiś otwarcia zaporowe, iż utrudniają one licytację nawet dużo silniejszym przeciwnikom, czasami bardzo utrudniają. W tym wypadku zarówno 2♥, jak i 2♠ strony WE zostałyby już obłożone bez jednej, gracz S jest jednak tak silny, że musi włączyć się do licytacji i ... wygrać wyścig o wpadkę. Rzeczywiście, grając w kara, trzeba będzie oddać dwa kiery, dwa trefle oraz co najmniej jedną lewą atutową i – w najlepszym wypadku – polec bez jednej (a w gorszym – bez dwóch). Jedyna możliwość zdobycia przez stronę NS należnego im zapisu to zgłoszenie przez S zamiast kontry 2BA (15–18 PC w składzie zrównoważonym) mimo braku zatrzymania kierowego. Byłby to jednak prawdziwy strzał w dziesiątkę...

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

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

♣ – 6 (NS, WE!);

♦ – 8 (NS);

♥ – 7 (WE);

♠ – 7 (WE);

BA – 8 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

12 marca 2007

Rozdanie 25; rozdawał N, po partii WE.

25

<p>♠ J106 ♥ AQ83 ♦ AQ6 ♣ K54</p>	<p>♠ A73 ♥ 109764 ♦ 8 ♣ J1082</p>	<p>♠ K854 ♥ K ♦ 10732 ♣ AQ73</p>
--	---	--

<p>♠ Q92 ♥ J52 ♦ KJ954 ♣ 96</p>

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

¹ nie otwieramy „systemowym” 1♦ ze względu na słabość tego koloru

² PRO

³ mniej niż trzy kiery, brak specjalnych nadwyżek

Jeszcze jeden kontrakt, który zostanie powtórzony na prawie wszystkich stołach. Jeśli przeciwko 3BA (W) obrońca N wyjdzie pasywnie w kiera, rozgrywający weźmie lewą singlowym królem na stole, po czym powinien zabrać się za wyrabianie pików, najlepiej – zagrywając blotką spod króla (dojścia do ręki będą bowiem bardzo cenne w późniejszej fazie gry). Najprawdopodobniej to N zabije tę lewą ♠A i wyjdzie treflem. W weźmie ♣K w ręce (dwa treflowe dojścia do dziadka bardziej przydadzą się później), po czym powtórzy pikiem. Obrońca S zdobędzie lewą na ♠D i wyjdzie w trefla. Rozgrywający utrzyma się ♣D na stole, zgra piki (z ręki – karo), zaimpasuje kara damą i ściągnie ♦A. W tej lewie obrońca N – posiadacz longerów w kierach i treflach – znajdzie się w treflowo-kierowym przymusie, który przyniesie rozgrywającemu bezcenną jedenastą wziętkę.

Jedynym wistem, który definitywnie pozbawi rozgrywającego jedenastej lewy, jest trefl. Rozgrywający utrzyma się wówczas ♣K w ręce i zagra stamtąd ♠W wkoło. S zabije ♠D i będzie kontynuował treflem. A potem N weźmie lewą ♠A i zagra w trefle po raz trzeci. W ten sposób rozgrywający zupełni straci treflową łączność ze stołem, która była mu niezbędna do wyegzekwowania zwycięskiego przymusu kierowo-treflowego przeciwko N. I będzie mógł wziąć jedynie dziesięć lew.

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

12 marca 2007

Rozdanie 26; rozdawał E, obie po partii.

26

♠ A632
♥ 9632
♦ AQ97
♣ Q

♠ 105
♥ J1085
♦ 63
♣ J9742



♠ KQ8
♥ AQ74
♦ 108
♣ A853

♠ J974
♥ K
♦ KJ542
♣ K106

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

¹ cztery kiery, brak czterech pików

Znów gra kończąca, w której powinna się znaleźć praktycznie każda para WE uczestnicząca w marcowym turnieju tegorocznych *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski*. Przeciwno 4♥ (E) obrońca S wyjdzie najprawdopodobniej w pika, będzie to bowiem – z jego perspektywy – wist najbardziej bezpieczny. Rozgrywający weźmie lewą królem w ręce (acz może ją również pobić asem na stole) i pomyśli o przebicium na stole trzech trefli. Zgra zatem ♣A, przebije w dziadku trefla, wróci do ręki ♠D i przebije kolejnego trefla. Teraz najpewniej i najbezpieczniej będzie cofnąć się do ręki asem atu – aby na pewno dokonać na stole przebitki czwartej rundy trefli. Od S spadnie wówczas szczęśliwie ♥K, co wyjaśni rozkład koloru atutowego. Rozgrywający przebije więc ostatniego trefla, a następnie zagra ♠A. N dokona przebitki ♥9 i odejdzie ♣W – swoją ostatnią kartą tego koloru. E przebije w ręce, ściągnie ♥D i odejdzie atutem, wpuszczając obrońcę N na waleta. I w dwukartowej końcówce gracz ten będzie musiał wyjść w kara, do układu impasowego ♦A D na stole. Jego szczęście polegać będzie wszakże na tym, że i tak ♦K znajdował się w ręce jego partnera, tzn. leżał pod impasem.

Rzecz jasna, jeśli rozgrywający nie pociągnie ♥A z góry, tylko którymś momencie wykona impas damą kier w ręce, odda trzy lewy atutowe. Weźmie zatem tylko dziesięć wziętek zamiast teoretycznie mu należnych jedenastu.

Zagranie ♥A z góry zostanie wykonane przede wszystkim dlatego, aby na pewno przebić na stole wszystkie trzy blotki trefl z ręki. Singlowy ♥K spadnie więc od e-S-a niejako przy okazji. Ale to pozwoli rozgrywającemu wziąć aż jedenaście lew.

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

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

♣ – 8 (WE);
♦ – 9 (WE);
♥ – 11 (WE);
♠ – 10 (WE);
BA – 11 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

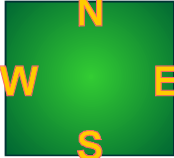
Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

12 marca 2007

Rozdanie 27; rozdawał S, obie przed partią.

27

<p>♠ A98 ♥ A8542 ♦ 10852 ♣ 5</p>		<p>♠ KQ1076 ♥ 976 ♦ J9 ♣ K74</p> <p>♠ J4 ♥ KQ103 ♦ A764 ♣ A109</p> <p>♠ 532 ♥ J ♦ KQ3 ♣ QJ8632</p>
--	---	--

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

¹ na trzeciej ręce otwarcie w pełni uzasadnione

² karta W warta jest bilansowego skoku na 3♥, zwłaszcza że odpowiedź 2♥ mogłaby zostać dana z zupełnie bezwartościową ręką

Końcówka jest jednak przynajmniej lekko podlimitowa, więc znajdzie się w niej tylko część par WE. Nie osiągną natomiast dogranej na przykład te duety, w których gracz W odpowie na wywoławczą kontrę partnera (na trzecioreczne otwarcie 1♠ e-N-a) anemicznymi 2♥. Tymczasem 4♥ są tu znakomitą propozycją. Gracz W odda jedynie pika oraz dwa kara i łatwo zrobi swoje.

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

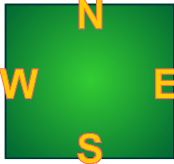
Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

12 marca 2007

Rozdanie 28; rozdawał W, po partii NS.

28

<p>♠ 93 ♥ 62 ♦ Q106 ♣ 1098764</p>	<p>♠ AJ106 ♥ QJ ♦ K97 ♣ KQ32</p> <div style="text-align: center;"> <p>W N E</p>  <p> S </p> </div>	<p>♠ Q74 ♥ A98753 ♦ 843 ♣ J</p>
<p>♠ K852 ♥ K104 ♦ AJ52 ♣ A5</p>		

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

¹ zachęcające uzgodnienie pików

² decyzja graniczna: wprawdzie ♥D W sec nie wyglądają najlepiej, ale pozostałe honory ręki N są zupełnie przyzwoite, na pewno nie może on więc zamykać drogi do szlemika, skacząc na 4♠

³ zapowiedź ta powinna zostać zrozumiana przez partnera jako wskazanie karty nienegatywnej

^{4,5} cue-bidy

⁶ teraz już N musi dać do tyłu

⁷ *Blackwood*

⁸ tu: jedna wartość


⁹ pytanie o damę atu


¹⁰ brak ♠D

¹¹ brakuje jednej wartości i damy atu, więc przy tylko ośmiu atutach na linii WE szlemik nie będzie kontraktem prawidłowym

Pewna liczba par WE, być może po nieco mniej precyzyjnej niż powyższa sekwencji licytacyjnej, na pewno jednak w tym rozdaniu szlemika w piki osiągnie. I ci, którzy damę atu złowią, bez trudu ten kontrakt zrealizują. Nieco bardziej szansowne będzie jednak zagranie na ♠D u W, tzn. ściągnie ♠K, a potem impas waletem w ręce N. Pozwoli to na nieoddanie lewy atutowej przy ♠D x x x u W, a także przy singlowej ♠D u E. Wprawdzie przy podziale pików 4–1 nie weźmie się lewy przebitkowej, rozgrywającemu pozostaną jednak w zanadrzu impas przeciwko ♦D bądź karowo-treflowy przymus.


Paradoksalne i zaskakujące jest zatem to, że postępując zgodnie ze wskazaniem „poprawnościowymi” – nie wolno tego szlemika licytować, a jeżeli się już to mimo wszystko uczyni, to należy go... przegrać! Tymczasem gracz mniej „poprawny” zrealizuje w tym rozdaniu nie tylko 6♠, ale nawet 6BA (!). Wyimpasuje bowiem obrońcy E ♠D, a potem ustawi jego partnera w treflowo-karowym przymusie. Cóż, nikt nigdy nie powiedział, że brydż jest grą absolutnie sprawiedliwą...


Inna sprawa, że tam, gdzie kontrakt pikowy będzie grany przez **S**, **W** zawistuje przeciwko niemu w 10 (9), a **E** dołoży na trzeciej ręce waleta, rozgrywający powinien wydedukować, że **E** jest w treflach krótki.


I w związku z tym poszukać D u niego właśnie – w hipotetycznie dłuższym fragmencie koloru atutowego...


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

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

 – 9 (NS);

 – 11 (NS);

 – 8 (NS);

 – 12 (NS);

BA – 12 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

12 marca 2007

Rozdanie 29; rozdawał N, obie po partii.

29

<p>♠ J96 ♥ J106 ♦ QJ853 ♣ 83</p>	<p>♠ Q543 ♥ K852 ♦ 10 ♣ 7654</p>	<p>♠ K72 ♥ A974 ♦ K942 ♣ 109</p>
--	--	--

<p>♠ A108 ♥ Q3 ♦ A76 ♣ AKQJ2</p>
--

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

Tak zapewne przebiegnie licytacja na wielu stołach, nie bardzo bowiem widać tu drogę do osiągnięcia lepszej od 3BA końcówki treflowej. Oczywiście można ją na siłę znaleźć, wątpię jednak, by ktokolwiek powtórzył ją świadomie przy prawdziwym brydżowym, turniejowym stole.

Tymczasem jeżeli przeciwko 3BA (S) gracz W wyjdzie bezkombinacyjnie w karo, rozgrywający nie zdoła się obronić – wcześniej czy później odda ♥A oraz cztery lewy karowe. Natomiast po każdym innym wiście kontrakt firmowy będzie już można zrealizować, chociaż raczej wyłącznie w *widne karty*. Do sukcesu nie doprowadzi bowiem wówczas rozgrywającego zagranie na naturalną szansę pikową (♠K przed damą), tylko rozgrywka na sprytną wpustkę końcową, wykorzystująca fakt, iż piki są w tym rozdaniu tzw. *kolorem zamrożonym* (tzn. że strona, która zagrywa weń jako pierwsza, traci lewę). Powiedzmy na przykład, że przeciwko 3BA (S) padnie wist ♥W (jedyna rozsądna alternatywa wobec ataku karowego). S weźmie lewę ♥D w ręce (inaczej sam musiałby zagrać ze stołu kiera – do damy w ręce). A następnie ściągnie pięć trefli. W siedmiokartowej końcówce, przykładowo takiej:

29

<p>♠ J96 ♥ 6 ♦ QJ8 ♣ –</p>	<p>♠ Q54 ♥ K85 ♦ 10 ♣ –</p>	<p>♠ K72 ♥ A9 ♦ K4 ♣ –</p>
--	---	--

<p>♠ A108 ♥ 3 ♦ A76 ♣ –</p>

każdy z obrońców będzie musiał zachować trzy piki (jeśli bowiem pika odrzuci E, będzie można zagrać ♠A i blotkę wkoło i wyrobić sobie lewę na ♠D, natomiast gdy pika pozbędzie się W, zagranie ♠A i blotki do damy wyrobi rozgrywającemu dziewiątą wziętkę na ♠10 w ręce). Każdy z nich zachowa więc tylko po cztery karty w kolorach czerwonych.

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

12 marca 2007

Rozdanie 30; rozdawał E, obie przed partią.

30

<p>♠ KQ10973 ♥ K ♦ A10542 ♣ 3</p>	<p>♠ A82 ♥ QJ743 ♦ K8 ♣ 1065</p> <div style="text-align: center;"> <table border="1" style="background-color: #008000; color: white; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table> </div>	N	W E	S	<p>♠ J64 ♥ 865 ♦ 93 ♣ QJ984</p>
N					
W E					
S					
	<p>♠ 5 ♥ A1092 ♦ QJ76 ♣ AK72</p>				

Nasz System:

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

¹ kontra negatywna, od biedy można też zgłosić w zamian forsujące na jedno okrażenie 2 ♥

^{2, 3} kusi zgłoszenie obronnych 4 ♠, drugi longer W jest jednak w karach – kolorze otwarcia S, jego ręka zawiera więc więcej przegrywających, niżby się mogło na pierwszy rzut oka wydawać

albo:

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

¹ kontra negatywna, od biedy można też zgłosić w zamian forsujące na jedno okrażenie 2 ♥

² jeżeli jednak nawet W zdecyduje się na przewencyjne zgłoszenie obronnych 4 ♠, N raczej nie skontruje tej gry, tylko powie 5 ♥ (piąty kier, drugi król w kolorze otwarcia partnera, pewność, że S ma krótkość pikową)

Wspólny Język:

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

¹ nieforsujące

² tu W nie wie nawet o ficie pikowym w ręce partnera, tym bardziej więc w 4 ♠ nie pójdzie

Obrona 4 ♠ kosztowałaby już stronę WE 500 – za bez trzech z kontrą. Broniący połączyliby bowiem trzykrotnie atuty i oprócz ♠A, ♥A i trefla rozgrywający musiałby jeszcze oddać trzy kara z ręki.

Natomiast grając w kiery, S (N) odda na pewno ♦A oraz – najprawdopodobniej – także ♥K. Często wykona bowiem w kolorze atutowym normalny impas, będzie więc musiał zadowolić się jedenastoma wziętkami. Inna sprawa, że zdobycie dwunastu wziętek nie powinno być w praktyce specjalnie trudne, ściągnięcie ♥A znakomicie bowiem pomoże rozgrywającemu rozwiązać stojące przed nim problemy komunikacyjne. Powiedzmy, że przeciwko 5 ♥ (S) W odda normalny wist ♠K. Rozgrywający zabije na stole ♠A, po czym – postępując w sposób jak najbardziej naturalny (jako że będzie musiał przebić w ręce dwa piki, a na figurę karową wyrzucić ze stołu trefla) – przebije w ręce pika, zagra blotkę karo do króla (W nie będzie mógł

wskoczyć asem bez natychmiastowej straty lewy) i przebiję w ręce pika. Teraz bardzo wygodnym zagranem będzie pociągnięcie ♥A z góry – jak nie spadnie król, S powtórzy z ręki ♥10, a potem wyrobi sobie lewę na ♦W i pozbędzie się na nią z dziadka trefla (ponadto wyimpasować dałoby się tylko drugiego króla). W rzeczywistości na ♥A spadnie ♥K, więc rozgrywający do końca wyatutuje i wyrobi sobie karo. Weźmie więc aż dwanaście lew: pięć kierowych na stole, ♠A, dwie pikowe przebitki w ręce, dwie karowe i dwie treflowe. Gwoli absolutnej ścisłości, tylko absolutnie nierealny pierwszy wist małym karem (!) – spod asa z dziesiątką, definitywnie pozbawiłby rozgrywającego kontrakt kierowy gracza S dwunastej wziętki.

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

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

♣ – 9 (NS);

♦ – 7 (NS);

♥ – **11** (NS);

♠ – 7 (WE);

BA – 8 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

12 marca 2007

Rozdanie 31; rozdawał S, po partii NS.

31

<p>♠ A762 ♥ J87 ♦ Q52 ♣ A82</p>	<p>♠ KJ94 ♥ 1094 ♦ A9643 ♣ 10</p>	<p>♠ Q853 ♥ Q6 ♦ KJ10 ♣ 9743</p>
---	---	--

<p>♠ 10 ♥ AK532 ♦ 87 ♣ KQJ65</p>
--

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

¹ karta odrobinę za słaba na odpowiedź 1♠, a uzgodnienie kierów dopiero w następnym okrążeniu
² w turnieju na maksy jakkolwiek inwit można sobie śmiało darować, tym bardziej że brak jest ku temu wygodnej metody

S nie potrzebuje przecież od partnera specjalnej pomocy w treflach, stąd rebid 3♣ wiódłby często donikąd. Najbardziej pasowałoby tu mocno już niestety zapomniane *wywołanie kombinowane*, przy pomocy którego S zainwitowałby dograną, pokazując partnerowi singla pikowego:

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

¹ karta odrobinę za słaba na odpowiedź 1♠, a uzgodnienie kierów dopiero w następnym okrążeniu
² *wywołanie kombinowane* – wstęp do pokazania singletona
³ automatyczne
⁴ singiel pikowy (3♣/3♦ pokazałyby singla w kolorze licytowanym)

Ze spalonymi wartościami w pikach N zaproszenia partnera nie przyjąłby. Gdyby natomiast – zamiast ♠K W – miał ♦K czy ♣A, wrzuciłby 4♥. Nawet ♠A i ♦A albo ♣A dałyby dobrą końcówkę.

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

12 marca 2007

Rozdanie 32; rozdawał W, po partii WE.

32

<p>♠ Q1052 ♥ A1087 ♦ 1096 ♣ 62</p>	<p>♠ J83 ♥ J63 ♦ 5432 ♣ 1083</p>	<p>♠ 964 ♥ K ♦ AJ7 ♣ KJ9754</p>
--	--	---

N
W E
S

<p>♠ AK7 ♥ Q9542 ♦ KQ8 ♣ AQ</p>

Nasz System:

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

¹ 6–10 PC, 4+♥

albo

W	N	E	S
pas	pas	1 ♣	ktr.
1 ♥ ¹	pas	2 ♣	pas ² (!)
pas	pas		

¹ 6–10 PC, 4+♥

² zapowiedź dosyć racjonalna, przeciwnicy wskazali posiadanie około 20 PC, więc N jest zerowy; jeśli S coś zapowie – to wpadnie, największą szansę na nieoddanie dużego zapisu na stronę przeciwną daje więc pas (!)

Wspólny Język:

W	N	E	S
pas	pas	2 ♣	ktr.
pas	2 ♦	pas	2 ♥/2 BA
pas	pas	pas	

W tym wypadku gracz S będzie musiał, niestety, poleżeć. 2♥ (S) mogą zostać przegrane tylko bez jednej (za 50), a 2BA – po wskazanym, optymalnym dla obrony, ataku treflowym – bez dwóch (za 100). Wziąwszy pod uwagę fakt, że E najprawdopodobniej swoje 2♣ by zrealizował (za 90), nie będzie dużej tragedii, a kontrakt 2♥ – jeśli rzecz jasna, rozgrywający wybroni się tylko bez jednej – będzie wręcz można uznać za opłacalną obronę wykładanych 2♣ strony przeciwnej.

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 7 (NS);

♥ – 7 (NS);

♠ – 7 (WE);

BA – 6 (NS, WE!).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

12 marca 2007

Rozdanie 33; rozdawał N, obie przed partią.

33

<p>♠ K6 ♥ KQ10987 ♦ A102 ♣ J5</p>	<p>♠ Q973 ♥ A3 ♦ 9865 ♣ K102</p> <div style="text-align: center;"> <table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: 0 auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table> </div>	N	W E	S	<p>♠ J108542 ♥ J6 ♦ J43 ♣ 84</p>
N					
W E					
S					
<p>♠ A ♥ 542 ♦ KQ7 ♣ AQ9763</p>					

albo:

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

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

¹ we Wspólnym Języku przyrzeka to też 15⁺ PC i na jedno okrażenie forsuje

² zatrzymanie karowe, niepokój o co najmniej jeden kolor starszy; w wypadku, gdy mamy do sprawdzenia zatrzymania do bez aty w dwóch (trzech) kolorach, zawsze pokazujemy stopery (*en passant*), nawet jeżeli jeden z tych kolorów jest kolorem licytowanym przez przeciwnika

¹ znów możemy dostrzec w tej ręce tak możliwość wzięcia dziewięciu szybkich lew na bez aty, jak i układ i wysokie honory orientujące kartę ku grze kolorowej; może nawet to drugie podejście powinno zatriumfować – przecież **W** nie tylko wszedł kierami, ale i powtórzył ten kolor na szczeblu dwóch

W istocie, przeciwko 3BA (**S**) **W** wyjdzie ♥D (aby partner odblokował się waletem, gdy go posiada, lub dał *ilościówkę*) i rozgrywający w żaden sposób nie uniknie wpadki. Na zgrywane przez gracza **S** trefle **E** szybko dołoży *ilościówkę* i jeszcze jednego pika, **W** będzie więc wiedział, że może pozbyć się obu swoich kart w tym kolorze i zachować jedynie ♦A oraz kierowe forty.

Końcówka w trefle także nie jest tu wybitnym kontraktem (skoro z licytacji wiadomo, że ♦A leży za mariaszem), można ją jednak wygrać dzięki szczęśliwej konfiguracji pików. Obrońca **W** ma bowiem w tym kolorze drugiego króla, już jedna przebitka pika w ręce wyrobi więc dziadkową ♠D jako jedenastą wziętkę rozgrywającego. Ponadto weźmie on bowiem sześć trefli w ręce, dwa starsze asy, karo oraz kierową przebitkę na stole.

Minimaks teoretyczny: 5 ♣ (NS), 11 lew, 400 dla NS.

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

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