

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

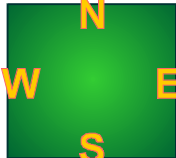
Turniej nr 1

PROKOM
SOFTWARE SA

8 stycznia 2007

Rozdanie 1; rozdawał N, obie przed partią.

1

♠ K53		
♥ K973		
♦ AQJ9		
♣ Q6		
♠ 10642		♠ A987
♥ J64		♥ A85
♦ 53		♦ 107
♣ AJ85		♣ K1094
		
	♠ QJ	
	♥ Q102	
	♦ K8642	
	♣ 732	

W	N	E	S
–	1 BA	pas	pas ¹
pas...			

¹ osiem lichych miltonów i słabej jakości longer karowy zdecydowanie przemawiają za pasem; tam wszakże, gdzie gracz S mimo wszystko na inwit się zdecyduje (w *Naszym Systemie* przez *Staymana* 2♣, we *Wspólnym Języku* przez dwuznaczne 2♠), licytacja powinna wygasnąć w 2BA

Pierwsze rozdanie *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski* w nowym, 2007 roku nie jest specjalnie interesujące. Mało kto gra w Polsce otwarciem *stabe bez atu* (12–14 PC), więc prawie na każdym stole gracz N rozpocznie licytację odzywką 1BA (15–17 PC). I najczęściej obiegnie ono z pasami, S nie ma bowiem w zasadzie na inwit, a i ręce obrońców nie są odpowiednie na zabranie z nimi głosu w licytacji. Przeciwno 1BA (N) gracz E wyjdzie w trefla bądź w pika. W pierwszym wypadku broniący nie powinni mieć problemów z szybkim odebraniem należnych im sześciu lew: czterech trefli i dwóch asów. Natomiast po ataku pikowym rozgrywający utrzyma się na stole, po czym – najprawdopodobniej – zagra stamtąd kiera – do króla w ręce. E zabije go asem, po czym nie wolno mu będzie grać dalej w piki, gdyż to pozwoliłoby rozgrywającemu skasować osiem wziętek (pięć karowych, dwie pikowe oraz kierową).



Z czysto teoretycznego punktu widzenia optymalnym kontraktem strony NS są 3♦, na które łatwo bierze się dziewięć lew (110 dla NS), do oddania są bowiem tylko pik, kier oraz dwa trefle. Po otwarciu 1BA droga do tej gry (3♦) jest jednak w zasadzie zamknięta.

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 9 (NS);

♥ – 8 (NS);

♠ – 7 (WE);

BA – 7 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 1

PROKOM
SOFTWARE SA

8 stycznia 2007

Rozdanie 2; rozdawał E, po partii NS.

2

♠ AK1097
♥ 97
♦ J7
♣ A964

♠ 864
♥ 1054
♦ AQ93
♣ KQ5



♠ Q5
♥ AK632
♦ 1062
♣ 872

♠ J32
♥ QJ8
♦ K854
♣ J103

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

¹ tylko 11 PC, ale na trzeciej ręce w założeniach korzystnych otwarcie dopuszczalne; alternatywą jest bardziej naturalne otwarcie 1♦ (nawet jeśli w systemie pary WE przyrzeka ono zasadniczo pięć kart)

albo:

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

¹ wchodzi w rachubę ożywienie 3♥

W protokołach dominować będą niewysokie częściówki pikowe. Przeciwno 2♠ (N) gracz E zaatakuje najprawdopodobniej ♥A, a w drugiej lewie wyjdzie w trefla bądź w karo. Tak czy owak, broniący powinni odebrać dwa kiery, dwa kara (chyba że E nie zagra w kara, a przedtem wyrobi rozgrywającemu wziętkę na ♥D – wówczas zostanie na nią wyrzucone przegrywające karo z ręki) oraz trefla; los kontraktu będzie zatem zależał od sposobu rozwiązania przez N koloru atutowego. Zasadniczo wskazany jest w takim wypadku impas, jeżeli jednak gracz W na trzeciej ręce spasuje, a potem ujawni ♦A D oraz ♣K D, czyli jedenaście miltonów, rozgrywający powinien wyliczyć, iż ♠D znajduje się u E, szarpnie wówczas ♠A K z góry i kontrakt 2♠ zrealizuje.

Los gry kierowej, tam gdzie do niej dojdzie, zależał będzie od pierwszego wistu. Jeśli przeciwno 3♥ ustawionym z naturalnej ręki E – S wyjdzie w uzgodnione piki, kontrakt zostanie położony tylko bez jednej – za 50 lub 100 (jeżeli z kontrą). Rozgrywający przebijie bowiem trzecią rundę pików, ściągnie ♥A K, zaimpasuje kara damą, zgra ♦A i zagra w karo – do pozostałej mu w ręce dziesiątki. Na wyrobioną w ten sposób ♦9 zostanie potem wyrzucony z ręki trefl i gracz E odda jeszcze tylko (poza ♠A K i ♦K) ♥D oraz ♣A.

Tylko pierwszy wist w trefle, szybko wyrabiający obrońcom drugą wziętkę w tym kolorze, umożliwi położenie kontraktu 3♥ (E) bez dwóch. Broniący wezmą wówczas sześć lew: dwie treflowe, dwie pikowe, kierową oraz karową. Zauważ też, iż gdyby gra w kiery w jakiś sposób została ustawiona z ręki W,

rozgrywający zawsze byłby w stanie zdobyć lew osiem. Po szkodnym (i mało prawdopodobnym) ataku blotką treflową musiałby jednak tak rozegrać kara, aby lewę w tym kolorze oddać *bezpiecznemu przeciwnikowi N* (na przykład w pierwszej rundzie kar wyjść z ręki **E** dziesiątką), albo – po zgraniu ♥A K, oddaniu dwóch pików i przebicium u **E** trzeciej rundy tego koloru, wykonaniu impasu damą karową i ściągnięciu ♦A – wyjść z ręki **E** ♣8 i oddać dwie lewy treflowe obrońcy **N**. Następnie zawodnik ten musiałby bowiem zagrać w pika pod podwójny renons i rozgrywający wyrzuciłby w tej lewie ostatnie karo od **E** i dokonał przebitki w ręce **W**.

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 7 (WE);

♥ – 8 (W!);

♠ – 8 (NS);

BA – 7 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 1

PROKOM
SOFTWARE SA

8 stycznia 2007

Rozdanie 3; rozdawał S, po partii WE.

3

♠ AQ10953	♠ K6	♠ 82
♥ A65	♥ 1043	♥ KJ72
♦ -	♦ AKJ32	♦ Q9874
♣ 10762	♣ K83	♣ 95

	♠ J74	
	♥ Q98	
	♦ 1065	
	♣ AQJ4	

	N	
W		E
	S	

W	N	E	S
-	-	-	pas
1 ♠ ¹	2 ♦	pas	2 ♠ ²
ktr.	2 BA ³	pas	3 ♦ ⁴
pas	pas/3 BA ⁵	pas	(pas)
(pas)			

¹ ręka – pod wieloma względami – zbyt silna na otwarcie słabymi 2♠ czy 2♦ multi

² wywiad bezatutowy, po uprzednim pasie – na pewno z fitem karowym

³ stoper pikowy

⁴ potwierdzenie fitu karowego, inwit – przede wszystkim do 3 BA

⁵ wprowadzie 14 PC to góra wejścia, partner jest jednak po pasie, a N ma tylko pięć kar i tylko raz trzyma piki

Na linii NS są 24 miliony i niezły longer roboczy w karach, sądzę zatem, że większość par posiadających tę ręce dojdzie do 3BA. Niestety, po wskazanym ataku pikowym gra nie będzie miała żadnych szans: rozgrywający weźmie tylko cztery trefle, pika i dwa kara i wpadnie bez dwóch. Bezcenna byłaby w ręce partnera ♦D (zamiast np. ♠W i ♣W), zwłaszcza przy trochę lepszym podziale tego koloru.

Niewielką pociechą rozgrywającego będzie konstatacja, że także kontrakt 3♦ musiałby zostać przegrany, acz tylko bez jednej (do oddania pik, dwa kiery oraz dwie lewy atutowe).

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

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

♣ – 8 (NS);

♦ – 8 (NS);

♥ – 7 (WE);

♠ – 7 (WE)

BA – 7 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 1

PROKOM
SOFTWARE SA

8 stycznia 2007

Rozdanie 4; rozdawał W, obie po partii.

4

♠ A7
♥ QJ10762
♦ 7
♣ 10874

♠ K10
♥ 4
♦ KQ106543
♣ K93

♠ J6432
♥ 95
♦ A982
♣ AJ

♠ Q985
♥ AK83
♦ J
♣ Q652

W N E S

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

¹ słabe

² *kontra negatywna*, także w *Naszym Systemie*, gdzie 2♠ byłyby forsujące, tak słaby kolor pięciokartowy lepiej jednak potraktować jako czwórkę

³ po tak skocznej licytacji będących po partii przeciwników – E może się spodziewać w ręce partnera singla kierowego, a więc pełnego wyłączenia w tym kolorze

Bardzo dobra końcówka w kara, w której znajdą się na pewno nie wszystkie pary WE. Tym bardziej że jej los zależy od trafienia przez rozgrywającego palcówki pikowej. Przeciwno 5♦ (W) padnie jednak wist ♥D, co umiejscowi ♥A K w ręce S. Nawet zatem jeśli prawy obrońca zabije ♥D partnera królem/asem i odwróci białką pik (obrona optymalna, inaczej W odatutuje i zagra trzy razy w trefle, przebijając ostatnią z tych kart na stole, dzięki czemu zlokalizuje też u S ♣D), rozgrywający powinien dołożyć z ręki dziesiątkę. W końcu ♠A to jedyna duża figura, jaką może mieć gracz N – na swoje słabe wprowadzie, ale w końcu popartyjne wejście...

Minimaks teoretyczny: 5♦ (WE), 11 lew; 600 dla WE.

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

♣ – 8 (NS);

♦ – 11 (WE);

♥ – 8 (NS);

♠ – 8 (WE);

BA – 6 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 1

PROKOM
SOFTWARE SA

8 stycznia 2007

Rozdanie 5; rozdawał N, po partii NS.

5

<p>♠ KQ98 ♥ KJ97 ♦ A8 ♣ 864</p>	<p>♠ A ♥ Q104 ♦ 107643 ♣ A932</p>	<p>♠ J107432 ♥ 8 ♦ QJ5 ♣ J107</p>
---	---	---

<p>♠ 65 ♥ A6532 ♦ K92 ♣ KQ5</p>

albo:

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

¹ zbyt słaby kolor i kiepskie wartości na otwarcie *ślabyymi* 2♠ lubk 2♦ *multi*

² *Drury*

albo:

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

⁴ przeciwnicy zlimitowali swoje ręce (choć – w jednym z wariantów konwencji *Drury* – N może być silniejszy, a jego 2♦ to po prostu pytanie o kartę partnera)

⁵ spora zacinka kierowa, ale fit pikowy jeszcze większy, poza tym za graczem W stoją murek korzystne założenia

W rozdaniu tym pary NS będą więc grały w kiery – na szczeblu trzech, a czasem nawet czterech, a WE – w piki, na poziomie trzech z kontrą. Strona NS jest w stanie wziąć w kiery lew dziewięć – wystarczy przebić w dziadku pika i podegrać pozostałą tam konfigurację ♥D 10, rozgrywający odda wówczas dwie lewy kierowe oraz dwa kara. Jedno z kar dziadka zostanie wyrzucone na trzynastego trefla.

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

¹ zbyt słaby kolor i kiepskie wartości na otwarcie *ślabyymi* 2♠ lubk 2♦ *multi*

² *Drury*

³ 2♥ byłyby licytacją negatywną, 2♦ wskazują więc otwarcie normalnie (niepodlimitwe), ale beznadwyżkowe (bądź są pytaniem o siłę i układ ręki partnera)

³ 2♥ byłyby licytacją negatywną, 2♦ wskazują więc otwarcie normalnie (niepodlimitwe), ale beznadwyżkowe (bądź są pytaniem o siłę i rozkład ręki partnera)

⁴ przeciwnicy zlimitowali swoje ręce (choć – w jednym z wariantów konwencji *Drury* – N może być silniejszy, a jego 2♦ to po prostu pytanie o kartę partnera)

¹ zbyt słaby kolor i kiepskie wartości na otwarcie *ślabyymi* 2♠ lubk 2♦ *multi*

² *Drury*

³ 2♥ byłyby licytacją negatywną, 2♦ wskazują więc otwarcie normalnie (niepodlimitwe), ale beznadwyżkowe (bądź są pytaniem o siłę i rozkład ręki partnera)

Strona **WE** ma natomiast do oddania pika, kiera i trzy trefle, kara zostaną skutecznie zaimpasowane. 3♠ (**E**) z kontrą bez jednej, 100 dla **NS**, będą zatem opłacalną obroną wychodzących na linii **NS** 3♥. I teoretycznym minimum rozdzania, tym bardziej że wnikliwa analiza wykazuje, że na **NS** są również do wygrania 4♦ (do oddania tylko jeden kier i dwie lewy atutowe – pod warunkiem wszakże, że rozgrywający skutecznie rozwiąże ten ostatni kolor), jeśli tylko kontrakt ten zostałby ustawiony z lepszej, choć mniej naturalnej ręki S. 4♦ (**N**) położy bowiem pierwszy wist kierowy i późniejsza przebitka w tym kolorze.

Minimum teoretyczne: 4♦ (**S!**), 10 lew; **130 dla NS**.

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

♣ – 8 (**NS**);

♦ – **10 (S!)**;

♥ – 9 (**NS**);

♠ – 8 (**WE**);

BA – 6 (**NS, WE!**).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 1

PROKOM
SOFTWARE SA

8 stycznia 2007

Rozdanie 6; rozdawał E, po partii WE.

6

<p>♠ 62 ♥ Q754 ♦ Q853 ♣ Q42</p>	<p>♠ KQ8743 ♥ KJ8 ♦ J10 ♣ 75</p>		<p>♠ A95 ♥ 109 ♦ AK964 ♣ 863</p>
		<p>♠ J10 ♥ A632 ♦ 72 ♣ AKJ109</p>	

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

¹ w pierwszym czytaniu *kontra wywoławcza* – ukierunkowana na kolory starsze

² 5+ ♣–4 ♥, nadwyżka

³ w świetle uprzedniej kontry: ręka jednokolorowa na pikach, zbyt silna na zgłoszenie z nią w poprzednim okrażeniu nieforsujących 2 ♠, a zbyt słaba na skok na 3 ♠

To najbardziej naukowa i przekonująca droga do znakomitej końcówki w piki. Rozgrywający ma tylko do oddania dwa kara oraz asa atu; po wyatutowaniu najpierw spróbuje wyrobić przebitką trefle, a gdy to się nie uda, zagra na impas ♥D albo kierowo-treflowy przymus.

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

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

♣ – 9 (NS);

♦ – 7 (WE);

♥ – 8 (NS);

♠ – 10 (NS);

BA – 7 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 1

PROKOM
SOFTWARE SA

8 stycznia 2007

Rozdanie 7; rozdawał S, obie po partii.

7

<p>♠ K6542 ♥ A5 ♦ 104 ♣ K1062</p>	<p>♠ 3 ♥ KQJ10943 ♦ 53 ♣ J87</p>		<p>♠ Q8 ♥ 62 ♦ KQ9862 ♣ AQ3</p>
	<p>♠ AJ1097 ♥ 87 ♦ AJ7 ♣ 954</p>		

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

¹ tylko gracze prawdziwie „nowocześni” otworzą z tą ręką 1♠

² takie, niestety, otwarcie dyktuje ta karta; alternatywą są rzecz jasna *stabe* 2♥ bądź 2♦ *multi*, wówczas jednak najprawdopodobniej do gry włączą się przeciwnicy (W zgłosi na pozycji *re-open* 2♠, a jego partner powie 3♦; albo E zapowie na pozycji wygasającej 3♦) i kiedy do N dobiegną 3♦ E, będzie się on czuł niedolicytowany

Niestety, 3♥ (NS) zostaną sprawnie położone bez jednej (broniący dostaną asa atu, trzy trefle i karo), okaże się też, że przeciwnikom nie wychodziła żadna gra wyższa niż 2♦. Na pocieszenie strony NS: jeżeli przeciwko 3BA (E) S wyjdzie w partnerowe kiery, to rozgrywający tę lewę z konieczności przepuści, a N – po utrzymaniu się kierem – aby położyć grę, będzie musiał odwrócić w singla pik, do pięciokartowego longera w dziadku. Po każdej innej obronie rozgrywający będzie w stanie wyrobić sobie kara (zagrywając w pierwszej rundzie tego koloru z obu rąk blotki – dla zachowania stosownej komunikacji) i wziąć dziewięć lew (odda wówczas tylko kiera, dwa kara oraz ♠A).

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 8 (WE);

♥ – 8 (NS);

♠ – 7 (WE);

BA – 7 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 1

PROKOM
SOFTWARE SA

8 stycznia 2007

Rozdanie 8; rozdawał W, obie przed partią.

8

♠ A2
 ♥ 942
 ♦ A10
 ♣ KQ10742

♠ Q1084
 ♥ QJ106
 ♦ 654
 ♣ 83

♠ J6
 ♥ A73
 ♦ Q872
 ♣ J965

♠ K9753
 ♥ K85
 ♦ KJ93
 ♣ A

N
 W E
 S

Nasz System:

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

¹ pytanie

² brak trzech pików, dół rebidu

Wspólny Język:

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

¹ pytanie

² 6 ♣, ręka dobra do bez atu (brak singla)

³ pytanie o trójkę (alternatywą są forsujące 3 ♠, te wymagałyby jednak lepszego koloru)

⁴ trzy kiery, modelowy układ ręki N: 2-3-2-6

Niezależnie od stosowanego systemu strona NS wcześniej czy później stanie w firmowych 3BA. Przeciwno tej grze, w naturalny sposób ustawionej z ręki S, W wyjdzie ♥D. Jeśli E doda na trzeciej ręce zachęcającą blotkę, rozgrywający będzie musiał zabić lewę ♥K, a następnie ściągnie ♣A, wejdzie na stół ♦A bądź ♠A i zagra trefle z góry. Wkrótce okaże się, że u E zacina się walet. Jeżeli S zdecyduje się na oddanie na niego lewy, broniący ściągną jeszcze trzy kiery, rozgrywający zrobi zatem równo swoje. Alternatywna droga do dziewięciu lew to zaimpasowanie kar waletem w ręce (dwa piki, kier, trzy kara i trzy trefle).

Jeśli jednak gracz S rozczyta rozkład kierów albo E zabije pierwszą lewę ♥A i powtórzy kierem, będzie można zrobić nadrobkę. Wówczas bowiem rozgrywający zabije ♥K dopiero trzecią rundą tego koloru, kiedy więc potem prawy obrońca dostanie się do ręki na ♣W, kierów mieć już nie będzie. S odda zatem jedynie dwie lewy kierowe i treflową i łatwo już skompletuje dziesięć wziętek: pięć treflowych, dwie karowe, kierową i dwie pikowe. A bez pierwszego wist w kiery, na przykład wówczas, gdyby kontrakt firmowy został ustawiony z ręki N, możliwe jest nawet zrobienie lew jedenastu (jedenastą da impas waletem karo w ręce).

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

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

♣ – 11 (NS);

♦ – 10 (NS);

♥ – 9 (NS);

♠ – 10 (NS);

BA – 10 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 1

PROKOM
SOFTWARE SA

8 stycznia 2007

Rozdanie 9; rozdawał N, po partii WE.

9

<p>♠ K2 ♥ J973 ♦ AJ103 ♣ QJ10</p>	<p>♠ A985 ♥ Q84 ♦ Q752 ♣ 65</p>		<p>♠ QJ1073 ♥ AK ♦ 864 ♣ K92</p>
	<p>♠ 64 ♥ 10652 ♦ K9 ♣ A8743</p>		

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

¹ forsujące

² układ 5♠332

Ten kontrakt również zostanie powtórzony na zdecydowanej większości stołów styczniowych *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski 2007*. Przeciwno 3BA (W) gracz N wyjdzie najprawdopodobniej w blotkę karo. Rozgrywający zabije asem dołożonego przez S na trzeciej ręce króla i zagra ♠K, żeby wyrobić sobie ten kolor. Aby ograniczyć przeciwnika do tylko dziewięciu wziętek, N po dojściu do ręki ♠A musi zagrać w blotkę kierową. Potem S dostanie lewę na ♣A i kierem powtórzy. Po takiej obronie NS na pewno dostaną cztery lewy: ♠A, ♣A, ♥D oraz karową. Gdyby zaś po lewie na ♠A N zagrał w cokolwiek innego niż mały kier – rozgrywający wyrobiłby sobie nie tylko trefle, ale i kara. A co najważniejsze – uczyniłby to, zanim N mógłby odebrać wziętkę na ♥D. Nie muszą chyba dodawać, że bezcenna dziesiąta wziętka wyraźnie podniosłaby notę pary WE w tym rozdaniu.

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 9 (WE);

♥ – 8 (WE);

♠ – 9 (WE);

BA – 9 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 1

PROKOM
SOFTWARE SA

8 stycznia 2007

Rozdanie 10; rozdawał E, obie po partii.


10

♠ -
 ♥ K52
 ♦ QJ964
 ♣ AQ974

♠ K109876
 ♥ 1094
 ♦ 52
 ♣ J2

♠ AQ42
 ♥ Q87
 ♦ 1087
 ♣ K105

♠ J53
 ♥ AJ63
 ♦ AK3
 ♣ 863



W	N	E	S
-	-	pas ¹	1 ♣
pas ²	2 ♦ ³	pas	2 ♥ ⁴
pas	3 ♣ ⁵	pas	3 ♠ ⁶
pas	4 ♣	pas	4 ♦ ⁷
pas	4 ♥ ⁸	pas	pas/5 ♦
pas	(pas)	(pas)	

¹ karta za słaba na otwarcie

² karta zbyt słaba na wejście

³ 5+♦, możliwa starsza czwórka, forsing do dogranej

⁴ cztery kiery

⁵ naturalne, 5+♦-4+♣

⁶ czwarty kolor, tu: przede wszystkim wywiad bezatutowy

⁷ fit karowy

⁸ w pierwszym czytaniu: wskazanie trzeciej figury kierowej jako propozycji zagrania w ten kolor, zatem układ 0-3-5-5

Zgodnie ze wskazaniem licytacji naturalnej *nie rozmawiamy o szlemiku, zanim nie rozstrzygnęliśmy jeszcze kwestii, jaką zagramy końcówkę*. Stąd naturalno-propozycyjne znaczenie zapowiedzi 4♥ e-N-a. Wprawdzie partner wskazał fit karowy, nie znaczy to wszakże, że musimy już definitywnie zagrać w ten kolor. Po drodze N proponuje grę w siedmioatutowe kiery, tym bardziej że jest to turniej na maksy. Owszem, N mógł zalicytować 4♥ w poprzednim okrażeniu, po 3♠ partnera, ale w ten sposób zgubiłby piątego trefla (co mogłoby być istotne w wypadku, gdy S miał lepszy fit treflowy od karowego).

Gracz S ma wszelkie podstawy, aby na 4♥ spasować, trzy atuty partnera są przecież zlokalizowane przy krótkości pikowej, będzie więc można wykonać w jego ręce jedną albo nawet dwie przebitki. A każda z nich będzie zarazem dodatkową lewą. Zawodnikom nieskorym do „eksperymentów” zawsze natomiast pozostanie możliwość przeniesienia na 5♦.

Końcówki w oba kolory młodsze wygrywa się łatwo, trzeba oddać tylko dwie lewy treflowe. Jednak to grając w kiery – na siedmiu atutach, można ustrzelić pięknego maksa. Prawidłowa rozgrywka – prowadząca do wzięcia jedenastu lew przy kierach rozłożonych 3-3, a dziesięciu przy podziale atutów 4-2 z drugą damą – to przebicie ataku pikowego (taki bez wątpienia padnie) na stole, przejście do ręki ♦A, przebicie w dziadku drugiego pika, odegranie ♥K, powrót do ręki ♦K i ściągnięcie ♥A. Jeżeli spadnie ♥D, zgrywamy też ♥W i gramy kara – gwarantuje to nam wzięcie dziesięciu lew. Jeżeli natomiast ♥D nie spadnie, należy zagrać po raz

trzeci w kiery (zrzucając ze stołu trefla) – aby wygrać końcówkę, atuty muszą być bowiem rozłożone 3–3. Ale taki podział kierów gwarantuje też wzięcie jedenastu lew (oddamy tylko kiera i pika). Nic zatem nie zyskalibyśmy, nie zagrywając trzeci raz w kiery, przynajmniej przy aktualnym rozkładzie trefli.

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

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

♣ – 11 (NS);

♦ – 11 (NS);

♥ – 11 (NS);

♠ – 7 (WE);

BA – 7 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 1

PROKOM
SOFTWARE SA

8 stycznia 2007

Rozdanie 11; rozdawał S, obie przed partią.

Nasz System:

11

♠ 8642
♥ KQ
♦ J876
♣ J54

♠ QJ9
♥ J109
♦ KQ953
♣ 87



♠ AK103
♥ A763
♦ A4
♣ 932

♠ 75
♥ 8542
♦ 102
♣ AKQ106

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

Wspólny Język:

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

¹ inwit do 3BA (bez starszych czwórek)
albo *transfer* na trefle
² dół otwarcia

Oczywiście niektórzy gracze **W** wrzucą od razu 3BA, licząc na siłę longera karowego. W turnieju na maksy nie warto jednak dogalać wątpliwych końcówek. W tym wypadku **S** ściągnie po prostu pięć trefli, gdyby nawet jednak trefle przeciwników dzieliły się 4–4 (lub przy innym podziale były zablokowane), do wygrania kontraktu 3BA konieczny byłby podział kar 3–3 lub 4–2 z ♦**W** 10 sec (mógłby też zachodzić kierowo-karowy przymus, gdyby ♥**K** **D** znajdował się w tej samej ręce co longer karowy, a obrońcy dokonaliby łaskawie redukcji, ściągnąć cztery lewy treflowe).

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 8 (WE);

♥ – 8 (WE);

♠ – 9 (WE);

BA – 8 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 1

PROKOM
SOFTWARE SA

8 stycznia 2007

Rozdanie 12; rozdawał W, po partii NS.

12

<p>♠ J92 ♥ 9532 ♦ K10872 ♣ 2</p>	<p>♠ 10 ♥ AQJ1084 ♦ - ♣ AQ10743</p>	<p>♠ AQ75 ♥ 7 ♦ Q643 ♣ K985</p>
--	---	---

<p>♠ K8643 ♥ K6 ♦ AJ95 ♣ J6</p>

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

¹ wprowadzie tylko trzy lewy przegrywające, ale na otwarcie acolorskie zbyt mała liczba szybkich lew (szybkie lewy: konfiguracje A bądź A K w poszczególnych kolorach – tu N ma tylko dwie szybkie lewy) i ogólnie za mała siła

² z modelowym dla *kontry wywoławczej* rozkładem zapowiedź jak najbardziej uzasadniona mimo tylko 11 PC

³ pas forsujący – gdyby N wyprzedzająco zszedł z oczekiwanej kontry partnera, pokazując układ, świadczyłoby to też o zupełnie beznadwyżkowym, a nawet podlimitowym otwarciu

⁴ kontra karna

⁵ duży układ kierowo-treflowy, silna sugestia składu 6–6, a przy tym karta nadwyżkowa, a w każdym racie nieminimum otwarcia; z ręką słabą N skoczyłby na 4 ♣ w poprzednim okrażeniu

⁶ cue-bid na wszelki wypadek – na jednym z kolorów partnera (kierach bądź treflach), zapowiedź nieco wątpliwa, honory e-S-a w pikach i karach są bowiem praktycznie bezużyteczne

⁷ cue-bid

⁸ *Blackwood* (o cztery asy, nie wiadomo bowiem, co jest kolorem uzgodnionym)

⁹ dwa asy, brak bocznego króla

Gdyby partner miał ♣K zamiast damy, doszłoby do szlemika (w kiery). Teraz 6 ♥ wyjdzie tylko wówczas, gdy E nie ściągnie na pierwszym wiście ♠A, zawsze bowiem rozgrywający będzie musiał oddać lewę na ♣K.

Teoretycznie rzecz biorąc, WE mogliby opłacalnie obronić 5 ♥ przeciwników szlemikiem karowym, ale koniecznie ustawionym z ręki W – bez trzech, z kontrą za 500. 6 ♦ (E) kosztowałoby już – z kontrą – 800, za bez czterech, ale wyłącznie po ataku w atu: ♦5 albo ♦A, a potem dowolnym karem.

Minimaks teoretyczny: 6 ♦ (W!) z kontrą, 9 lew; 500 dla NS.

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

♣ – 11 (NS);

♦ – 9 (W!);

♥ – 11 (NS);

♠ – 7 (WE);

BA – 9 (S!).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 1

PROKOM
SOFTWARE SA

8 stycznia 2007

Rozdanie 13; rozdawał N, obie po partii.

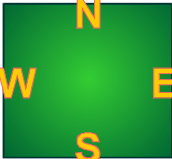
13

♠ QJ95
♥ QJ104
♦ A654
♣ K

♠ K73
♥ K2
♦ KJ107
♣ 8764

♠ A64
♥ A983
♦ Q8
♣ QJ109

♠ 1082
♥ 765
♦ 932
♣ A532



W	N	E	S
–	1 ♦	ktr.	pas
1 BA	pas	pas	pas

To również powinien być kontrakt dosyć typowy. Przeciwno 1BA (W) gracz W wyjdzie ♥D, potem jednak – po dostaniu się do ręki ♣K bądź ♦A – poprawi się na pika i rozgrywający weźmie tylko osiem lew. Obrońcy dostaną bowiem wcześniej trzy lewy dojściowe: ♣K, ♣A i ♦A, a ponadto dwa piki.

Optymalnym kontraktem strony WE jest częściówka w trefle, na którą – mimo podziału atutów 4–1 – są oni w stanie wziąć aż dziesięć lew. Nawet po ataku w piki rozgrywający szybko zagra w kara i na trzecią rundę tego koloru z ręki W wyrzuci od E przegrywającego pika. Trudno jednak wymagać od W, aby po wywoławczej kontrze partnera z takimi karami licytował trefle, a nie bez atu.

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

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

♣ – 10 (WE);

♦ – 8 (WE);

♥ – 8 (WE);

♠ – 7 (WE);

BA – 8 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 1

PROKOM
SOFTWARE SA

8 stycznia 2007

Rozdanie 14; rozdawał E, obie przed partią.

14

<p>♠ 32 ♥ 63 ♦ 108643 ♣ AK74</p>	<p>♠ KQ1075 ♥ J9 ♦ Q9 ♣ 9852</p>		<p>♠ 94 ♥ Q842 ♦ KJ7 ♣ QJ63</p>
<p>albo:</p>			

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

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

¹ *splinter*, karta S jest za silna na tylko bilansowe 3♠

² wyłącznie w treflach i dobry pięciokart pikowy, z drugiej strony – brak cue-bidów w kolorach czerwonych; karta nie jest na pewno na tyle wartościowa, aby wyjść z nią z licytacją powyżej szczebla dogranej

¹ *splinter*, karta S jest za silna na tylko bilansowe 3♠

² N może się jednak zdecydować na odzywkę typu fałszywy cue-bid

³ *Blackwood* na pikach

⁴ tu: jednak wartość

⁵ pytanie o damę atu

⁶ jest ♠D!

Jak już wspomniałem, po partnerowym *splinterze* 4♣ karta N to wyłączenie w tym kolorze plus dobry pięciokart pikowy. Mimo braku cue-bidów w kolorach czerwonych trudno jest zdecydować się z nią na negatywne 4♠, jedynym wyjściem jest zatem fałszywy cue-bid 4♦. Doprowadzi on do szlemika o szansach realizacji poniżej 50%. Będzie on wprawdzie możliwy do wygrania, ale... Przy stwierdzonym podziale atutów 2–2 rozgrywającemu potrzebne będą cztery lewy kierowe (weźmie bowiem ponadto siedem lew pikowych i karową), a największa szansa na ich zdobycie to... ściągnięcie ♥A K z góry i przebicie trzeciej rundy kierów. Przyniesie to cztery wziętki kierowe przy podziale tego koloru 3–3 bądź 4–2 z drugą damą (oraz 5–1 z damą singlową), na co jest 52% (54,5%). Natomiast impas przeciwko ♥D u E to szansa tylko pięćdziesięcioprocentowa.

Paradoksalnie – gdyby atuty były rozłożone 3–1, rozgrywający potrzebowaliby pięciu lew kierowych (wzięłyby bowiem wówczas jedynie sześć lew kierowych i karową) i największą szansę na ich zdobycie dawałby impas przeciwko ♥D u E (i to od razu w pierwszej rundzie koloru). Kolejny paradoks – gdyby przeciwko 6♠ (N) padł wist karowy (nawet spod króla, jak w tym wypadku) i rozgrywający zdecydowałby się na zabicie go asem na stole – najwygodniej byłoby mu następnie wyatutować i zaimpasować ♥D. Atuty byłyby mu bowiem wówczas potrzebne na komunikację (gdyby miał wyrabiać kiery przebitką), nie mógłby też oddać wcześniej lewy treflowej (gdyż obrońcy odebraliby też karo).

Reasumując, gracze N trudno jest odpowiedzieć negatywnie na partnerowe 4♣, szlemik pikowy jest jednak w tym rozdaniu kontraktem niezupełnie prawidłowym. Po stwierdzeniu podziału atutów 2–2 rozgrywką minimalnie lepszą jest przebiecie trzeciej rundy kierów, niestety – nie prowadzi ona do sukcesu. Szlemika da się natomiast zrealizować, wykonując impas przeciwko damie kierowej – w pierwszej albo drugiej rundzie tego koloru (jeżeli jednak ściągnęło się już dwa razy aty, to trzeba od razu zagrać ♥W na impas; choć w następnej rundzie kierów można już ściągnąć asa albo króla z góry).

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 7 (N!);

♥ – 11 (NS);

♠ – 12 (NS);

BA – 9 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 1

PROKOM
SOFTWARE SA

8 stycznia 2007

Rozdanie 15; rozdawał S, po partii NS.

15

<p>♠ 96 ♥ A765 ♦ A86 ♣ KJ83</p>	<p>♠ K32 ♥ K943 ♦ KJ73 ♣ 65</p>	<p>♠ QJ104 ♥ 10 ♦ Q1094 ♣ Q972</p>
---	---	--

♠ A875	♠	♠
♥ QJ82	♥	♥
♦ 52	♦	♦
♣ A104	♣	♣

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

¹ trochę za mało na pierwszoręczne otwarcie

Przeciwko 1BA (W) N wyjdzie najprawdopodobniej w kiera i obrońcy położą grę bez jednej; wezmą bowiem trzy kiery, dwa piki trefla i karo. Na WE jest natomiast do wygrania kontrakt 2♣, a nawet 3♣ – po mniej niż doskonałej obronie [aby położyć 3♣ (WE), broniący muszą zmontować przebitkę karową; jeżeli nie przygotują jej od razu, a rozgrywający szybko zagra w at, to z kolei straci on kontrolę nad kolorem kierowym]. Ale i NS mają dobrą grę własną – w kiery. Może do niej dojść, jeżeli gracz S zdecyduje się jednak otworzyć na pierwszej ręce licytację:

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

¹ z dublem pik nie można zgłosić *kontry wywoławczej*

Nie musi się jednak na tym zakończyć:

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

¹ z dublem pik nie można zgłosić *kontry wywoławczej*

² na pozycji *re-open* w korzystnych założeniach działanie jak najbardziej uzasadnione

³ kolory młodsze (E może mieć pięć kar i trzy trefle, wtedy powie 3♦)

Czy też nawet:

W	N	E	S
–	–	–	1 ♣
pas ¹	1 ♥	pas	2 ♥
pas	pas	ltr. ² (!)	pas
2 BA ³	pas	3 ♣	pas
pas	3 ♥	pas	pas
pas			

¹ z dublem pik nie można zgłosić *kontry wywoławczej*

² na pozycji *re-open* w korzystnych założeniach działanie jak najbardziej uzasadnione

³ kolory młodsze (E może mieć pięć kar i trzy trefle, wtedy powie 3♦)

2♥ (NS) zostaną łatwo wygrane, 3♣ (WE) – jak już wspomniałem – da się położyć po precyzyjnej obronie. Także 3♥ (NS) można obłożyć po precyzyjnej grze broniących – najlepszy będzie w tym celu atak w atu, rozgrywający weźmie wówczas tylko cztery lewy kierowe (zrobi zaledwie jedną przebitkę), dwie pikowe, treflową i karową.

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 7 (WE);

♥ – 8 (NS);

♠ – 7 (NS);

BA – 7 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 1

PROKOM
SOFTWARE SA

8 stycznia 2007

Rozdanie 16; rozdawał W, po partii WE.

Nasz System:

16

<p>♠ 1052 ♥ K63 ♦ J93 ♣ 9864</p>	<p>♠ 76 ♥ Q7 ♦ A1076 ♣ QJ732</p>	<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>	N	W E	S	<p>♠ AKQJ3 ♥ A984 ♦ 5 ♣ AK5</p>
N						
W E						
S						
	<p>♠ 984 ♥ J1052 ♦ KQ842 ♣ 10</p>					

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

¹ acolowski forsing do dogranej [więcej lew szybkich (5) aniżeli przegrywających (4)]

² negat: brak asa i króla oraz wartości je rekompensujących

³ 5+ ♠ albo 4 ♠-5+ ♣/♦

⁴ naturalne

⁵ 5+ ♠-4+ ♥

⁶ ♥K i skład 4333 to zbyt mała karta, aby prowokować z nią partnera do wyższej gry

Wspólny Język:

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

¹ naturalny forsing do dogranej

² skład zrównoważony, 4-6 PC

³ naturalne, 5+ ♠

Także w tym kontrakcie powinny stanąć prawie wszystkie pary WE uczestniczące w pierwszych w tym roku *Korespondencyjnych Mistrzostwach Polski*. I trudno coś tej grze zarzucić, poza tym – że... jest ona możliwa do położenia. Aby bowiem wziąć dziesięć lew, rozgrywający, po co najwyżej jednokrotnym zaatutowaniu musi zagrać ♥A K i kiera, a potem przebić czwartą rundę tego koloru ♠10 w dziadku. Jeżeli jednak przeciwko 4 ♠ (E) gracz S wyjdzie singlową ♣10, to w toku dalszej gry, po wzięciu trzeciej rundy kierów (N może też trzeciego kiera przebić), dopuści ♦A partnera, a ten wyjdzie ♣D. I S przebije rozgrywającego ♣K, w końcówce zatem gracz E będzie jeszcze musiał oddać lewę treflową.

Po każdym innym ataku niż treflowy końcówka pikowa strony WE zostanie jednak zrealizowana. Gwoli absolutnej ścisłości, aby bezwzględnie położyć 4 ♠ (E), N musi do partnerowej ♣10 dołożyć ♣2 albo ♣3 (a nie np. ♣7!); podczas gdy położenie 4 ♠ (W) wymagałoby takiego właśnie ataku (tzn. ♣2 albo ♣3).

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 8 (NS);

♥ – 9 (WE);

♠ – 9 (WE);

BA – 8 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 1

PROKOM
SOFTWARE SA

8 stycznia 2007

Rozdanie 17; rozdawał N, obie przed partią.

17

<p>♠ AK4 ♥ J86 ♦ Q2 ♣ AK932</p>	<p>♠ QJ1063 ♥ 1072 ♦ 75 ♣ 1085</p>	<p>♠ 8752 ♥ KQ ♦ AKJ9863 ♣ -</p>
---	--	--

<p>♠ 9 ♥ A9543 ♦ 104 ♣ QJ764</p>
--

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

¹ dwukolorówka kierowo-treflowa, przed partią zapowiedź dopuszczalna

² pas forsujący (co najmniej do poziomu 3 ♦, chociaż zakres forsingu jest kwestią ustaleń w parze), gdy E zgłosi kara w następnym okrażeniu, wskaże w ten sposób silniejszą kartę (bezpośrednie zejście na 3 ♦ wskazałoby rękę beznadwyżkową czy wręcz podlimitową).

³ kontra karna

⁴ nadwyżka w długości karowej, a więc co najmniej sześciokart, na tym szczeblu wyraźna nadwyżka (ręka E jest nawet warta skoku na 4 ♦, zamknęłoby to jednak drogę do ewentualnych 3BA, a partner może być przecież słabszy; nie warto również zgłaszać tak słabych pików, dopiero gdy partner zaliczytuje ten kolor – można go sfitować)

⁵ uzgodnienie kar, z nadzieją usłyszenia cue-bidu kierowego

⁶ cue-bid

⁷ Blackwood na karach

⁸ dwie wartości

⁹ patrz niżej

Szlemik karowy, ustawiony z ręki E, może się okazać kontraktem bezpieczniejszym (np. gdy partner zamiast ♥D posiada ♠D), 6BA natomiast to maksowe zagranie na całość, związane ze stosownym ryzykiem (mogą pojechać dwa kiery, choć – z drugiej strony – S cue-bidu 4 ♥ nie skontrolował). Myślę zresztą, że już sam szlemik karowy, wylicytowany tak precyzyjnie i z pełnym zrozumieniem partnerów, nie tylko sprawi duetowi WE pełną satysfakcję, ale też zapewni mu zupełnie przyzwoitą notę turniejową.

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

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

♣ – 9 (WE);

♦ – 12 (WE);

♥ – 7 (WE);

♠ – 10 (WE);

BA – 12 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 1

PROKOM
SOFTWARE SA

8 stycznia 2007

Rozdanie 18; rozdawał E, po partii NS.

18

♠ 1054
 ♥ 76
 ♦ 98
 ♣ AKJ752

♠ AKJ876
 ♥ Q83
 ♦ 64
 ♣ 109

♠ Q32
 ♥ J952
 ♦ QJ5
 ♣ Q64

♠ 9
 ♥ AK104
 ♦ AK10732
 ♣ 83

albo:

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

Wspólny Język:

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

albo:

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

Nasz System:

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

¹ naturalne, forsujące, nie widać jednak lepszej odzywki, a pasować szkoda

² forsujący (do poziomu 3 ♣)

³ negatywne

¹ naturalne, forsujące, nie widać jednak lepszej odzywki, a pasować szkoda

² forsujący (do poziomu 3 ♣)

³ negatywne

⁴ 6+ ♦, karta nadwyżkowa (ze słabszą ręką S mógłby zalicytować 3 ♦ w poprzednim okrążeniu); alternatywnie S może zgłosić naturalne 3 ♥ – wskazujące też tolerancję treflową i sugerujące wartość pikową, albo inwitowe 4 ♣

⁵ wywiad bezatutowy

⁶ singiel pikowy

¹ nieforsujące

¹ nieforsujące

² naturalne, tolerancja treflowa, sugestia krótkości pikowej; alternatywnie można zgłosić inwitowe 4 ♣

Oj, niełatwo, niełatwo będzie w tym rozdaniu dojść do końcówki w kolor młodszy! A wychodzą obydwie – zarówno 5♣, jak i 5♦, zasadniczo wymagają one podziałów 3–2 obu kluczowych kolorów, czasami przy grze w trefle uda się nawet przewyciężyć podział kar 4–1. W autentycznym rozkładzie do oddania są jedynie lewy na ♣D oraz pikowa.

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

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

♣ – 11 (NS);

♦ – 11 (NS);

♥ – 8 (NS);

♠ – 6 (NS, WE!);

BA – 7 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 1

PROKOM
SOFTWARE SA

8 stycznia 2007

Rozdanie 19; rozdawał S, po partii WE.

19

<p>♠ AQ1054 ♥ A1043 ♦ 84 ♣ K5</p>	<p>♠ 3 ♥ KQ82 ♦ KQJ7 ♣ A963</p>	<p>♠ 7 ♥ 75 ♦ 109632 ♣ J10874</p>
---	---	---

<p>♠ KJ9862 ♥ J96 ♦ A5 ♣ Q2</p>

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

¹ karta zbyt silna na otwarcie z nią licytacji słabymi 2♠ bądź 2♦ multi

Kontrakt jest standardowy i można go zrealizować zawsze, zwycięska rozgrywka nie jest jednak łatwa, wiele zależy też od pierwszego wistu i dalszej postawy broniących. Najbardziej testujący będzie dla rozgrywającego atak ♣W. Otóż – aby bezwzględnie zrealizować grę, musi on wówczas dołożyć ze stołu nie damę, tylko blotkę (!). Po zabiciu tej lewy ♣A w ręce, trzeba zagrać kiera do waleta. W zabije ♥A, ściągnie ♣K i wyjdzie w karo. W toku dalszej gry rozgrywający musiałby zaimpasować obrońcy z prawej ♥10, zgrać wszystkie lewy w kolorach czerwonych, a wreszcie – w końcu – wyjść w pika. W wzięłyby tę lewę, potem jednak – ponieważ posiadałby już tylko same piki, musiałby podarować rozgrywającemu wziętkę w tym kolorze. Na dziewięć lew gracza N złożyłyby się wówczas trzy kiery, cztery kara, trefl oraz pik właśnie.











Z drugiej strony, gdyby gracz N postawił w pierwszej lewy na ♣W damę, W poprawiłby ♣K, a rozgrywający musiałby przepuścić. Aby bezwzględnie położyć grę, obrońca W musiałby wówczas – odwrócić w karo (jeśli bowiem powtórzyłby treflem, grę można byłoby zrobić w sposób opisany wyżej). A potem przepuścić ♥W i drugą rundę kierów, a zabić asem dopiero trzeciego kiera i – w końcu:

19

<p>♠ AQ1054 ♥ 10 ♦ 8 ♣ 5</p>	<p>♠ 3 ♥ K ♦ QJ7 ♣ A96</p>	<p>♠ 7 ♥ – ♦ 1096 ♣ 10874</p>
--	--	---

<p>♠ KJ9862 ♥ – ♦ A ♣ 2</p>


ściągnąć ♠A (!) i odejść treflem. Rozgrywający dysponowałby wprawdzie wówczas dziewięcioma wziętkami, ale w żaden sposób nie byłby w stanie ich odegrać. Oczywiście nie pomogłoby mu też ani trochę zabicie pierwszej lewy karowej asem na stole (nawet gdyby następnie zaimpasował ♥10; W musiałby tylko przepuścić asem pierwsze dwie rundy kierów).


Znacznie lepiej będzie się grało 3BA (N) po wiście karowym, chociaż i w tym wypadku zwycięska linia postępowania rozgrywającego zawiera w sobie istotne elementy poruszania się *w widne karty*. Rozgrywający może jednak wówczas utrzymać się K w ręce i zagrać stamtąd pika – na przykład do dziadkowego waleta. W zabije tę lewę D i będzie kontynuował karem. N utrzyma się asem w dziadku i wyjdzie stamtąd K. Prawy obrońca pobije A, znajdzie się jednak na wpustce i każdym swoim zagranie będzie musiał dopuścić przeciwnika do stołu. Powiedzmy, że odejdzie blotką kierową – rozgrywający utrzyma się wówczas w dziadku 9 i zagra 9. W zabije 10 i znów będzie musiał dopuścić przeciwnika do dziadka – na W albo na D – do fort pikowych. Broniący zdobędą wówczas tylko trzy lewy pikowe oraz A.


Reasumując, w *zakryte karty* rozdanie jest bardzo skomplikowane, kontrakty firmowe będą więc nierzadko przegrywane. Ponieważ jednak i zadanie obrońców nie okaże się łatwe, wiele gier zostanie zrealizowanych. Tym bardziej że po ataku karowym – jeśli tylko rozgrywający w zupełnie naturalny sposób zagra w piki – z zagrań obrońcy W i trudności, jakie będą mu one sprawiały, powinien bez trudu zorientować się, co jest w rozdaniu grane.


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

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

 – 7 (NS);

 – 8 (S!);

 – 9 (S!);

 – 9 (S!);

BA – 9 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 1

PROKOM
SOFTWARE SA

8 stycznia 2007

Rozdanie 20; rozdawał W, obie po partii.

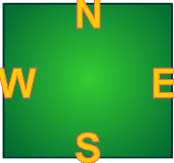
20

♠ A7
♥ 83
♦ AKJ10964
♣ A7

♠ K52
♥ K102
♦ Q875
♣ J92

♠ 984
♥ J976
♦ 2
♣ K8643

♠ QJ1063
♥ AQ54
♦ 3
♣ Q105



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

¹ w *Naszym Systemie* jest to forsing do końcówki w składzie dowolnym, a we *Wspólnym Języku* duża karta (16–18 PC) na longerze karowym; i tu, i tam – mimo że nietrudno dopatrzeć się wad tych zapowiedzi – najlepiej opisują one rękę/intencje graczy N; w każdym razie rebid 3♦ świadczyłby o istotnym niedowartościowaniu karty N

Dziewięć lew w bez atu jest stosunkowo proste, aby jednak zdobyć zapewniającą dużo lepszą notę turniejową nadróbkę, rozgrywający musi wykazać nieco wizji. Najtrudniejszy będzie dlań wist kierowy. Aby wziąć dziesięć lew, N musi albo zabić kiera asem (i zagrać ♠D na impas, a dopiero potem w kara), albo dołożyć ze stołu blotkę kierową. Ale w tym drugim wypadku – gdy W weźmie lewę ♥10 i odwróci w trefla – N koniecznie musi zabić w ręce asem (a następnie zagrać w kara, potem zaś wejść na stół ♥A i zaimpasować piki). Inaczej trzeba będzie oddać dwie lewy kierowe, treflową oraz karową.

Dużo łatwiej będzie po ataku blotką treflową, zwłaszcza wówczas gdy rozgrywający wstawi ze stołu damę. Zdobędzie wtedy aż jedenaście lew, jeżeli tylko zaimpasuje następnie piki albo zagra w kara, a potem dostanie się do dziadka ♥A i zagra stamtąd ♠D na impas (w każdym razie będzie musiał zrezygnować z impasu kierowego, a wykonać pikowy).

Nawet gdy na wist blotką treflową rozgrywający da ze stołu dziesiątkę, nadal będzie w stanie zdobyć dziesięć wziętek, jeżeli tylko zabije pierwszą lewę w ręce i wyrobi sobie kara. A gdy W po wzięciu lewy na ♦D odwróci nieopatrznie w trefla (zamiast w blotkę pikową), N będzie w stanie wziąć aż jedenaście wziętek (jeżeli potem zabije kiera asem, zgra ♣D i znajdzie w sobie dość odwagi, aby wykonać jeszcze impas pikowy).

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 11 (S!);

♥ – 9 (NS);

♠ – 10 (NS);

BA – 10 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 1

PROKOM
SOFTWARE SA

8 stycznia 2007

Rozdanie 21; rozdawał N, po partii NS.

21

<p>♠ 10942 ♥ 105 ♦ J104 ♣ K1054</p>	<p>♠ 75 ♥ K984 ♦ A2 ♣ AQJ93</p>	<p>♠ AK86 ♥ A7 ♦ KQ983 ♣ 82</p>
---	---	---

<p>♠ QJ3 ♥ QJ632 ♦ 765 ♣ 76</p>

albo:

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

albo:

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

albo:

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

Nasz System:

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

¹ tylko 6PC, ale to przecież jest już licytacja dwustronna, a S ma w kierach pięciokart





² alternatywą jest nadwyżkowa kontra, ta jednak – jako zapowiedź wywoławcza – modelowo winna wskazywać układ 4–1–5–3 (albo 3–1–5–4), a więc – ponadto możliwość gry w trefle

¹ tylko 6PC, ale to przecież jest już licytacja dwustronna, a S ma w kierach pięciokart






² alternatywą jest nadwyżkowa kontra, ta jednak – jako zapowiedź wywoławcza – modelowo winna wskazywać układ 4–1–5–3 (albo 3–1–5–4), a więc – ponadto możliwość gry w trefle





³ korzystne założenia!

Wspólny Język:

W	N	E	S
–	2 	2 	pas
pas	ktr.	2 	3 
pas	pas	pas	


albo:


W	N	E	S
–	2 	2 	pas
pas	ktr.	2 	3 
3 	pas	pas	pas


Będą więc tu grane częściówki kierowe przez stronę **NS** (na szczelbu dwóch bądź trzech) bądź kontrakty 3  przez **WE**, na ogół z kontrą. Bilans jest prosty: w kiery bierze się łatwo dziewięć lew (na impasie K; do oddania dwa piki, kier i karo), a w piki osiem (do oddania dwa trefle, karo, kier i lewa atutowa). Wniosek stąd, że 3  (**WE**) z kontrą są zarówno opłacalną obroną wykładanych 3  (**NS**), jak i teoretycznym minimumem rozdania.


Minimum teoretyczne: 3  (**WE**) z kontrą, 8 lew; **100 dla WE**.

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

 – 7 (**NS**);

 – 8 (**WE**);

 – 9 (**NS**);

 – 8 (**WE**);

BA – 6 (**NS**).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 1

PROKOM
SOFTWARE SA

8 stycznia 2007

Rozdanie 22; rozdawał E, po partii WE.

22

♠ KQ4		♠ 7653
♥ 105		♥ A6
♦ 62		♦ AKQ4
♣ KQJ1042		♣ 987
	♠ AJ10982	
	♥ KQJ83	
	♦ 53	
	♣ -	

♠ -		
♥ 9742		
♦ J10987		
♣ A653		

	N	
W		E
	S	

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

¹ alternatywą są 2♦ – zapowiedź znacznie bardziej naturalna (mimo tylko czterech kart) od quasi-naturalnych 2♣

² naturalne (karty dwukolorowe można licytować przez kontrę /2♠/2BA)

³ naturalne, na ogół raczej nadwyżka układowa aniżeli honorowa

⁴ trudno już teraz o precyzję, W licytuje zatem to, co sądzi, że wygra

⁵ z dwoma lewami partner skontrolowały, S nie liczy ♣A za lewę (wtedy dałby kontrę, wskazującą jedną lewę defensywną właśnie), tylko idzie w obronę (założenia!)

Ewentualnie (dla zwolenników superpeczyzji):

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

¹ alternatywą są 2♦ – zapowiedź znacznie bardziej naturalna (mimo tylko czterech kart) od quasi-naturalnych 2♣

² naturalne (karty dwukolorowe można licytować przez kontrę /2♠/2BA)

³ naturalne, na ogół raczej nadwyżka układowa aniżeli honorowa

⁴ cue-bid na jednym z kolorów partnera (po takiej licytacji przeciwników W nie może mieć wielkiej karty treflowo-karowej)

⁵ cue-bid pierwszej klasy, prawie na pewno renons

⁶ cue-bid, inwit wielkoszlemowy

⁷ negatywne, partner może chcieć grać w kiery

⁸ z ♠A K D i ♥K partner sam zapowiedziałby szlema

6♠ (WE) zostałyby łatwo wygrane, byleby tylko rozgrywający nie pociągnął asa atu z góry. Nie byłoby to jednak zagranie niczym usprawiedliwione – E przebiłby więc w pierwszej lewie trefla i albo wyszedłby z ręki ♠W, albo dostałby się do dziadka ♦A i zagrałby stamtąd pika do waleta w ręce.

Ale na wielu stołach nie będzie miał okazji tak rozegrać, jako że przeciwnicy udadzą się w opłacalną obronę *siedmioma treflami*. Będą wówczas musieli oddać dwa kiery i dwa kara, czyli wpadną bez czterech, za 800, a więc niezwykle korzystnie.

Minimaks teoretyczny: 7 ♣ (NS) z kontrą, 9 lew; 800 dla WE.

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 1

PROKOM
SOFTWARE SA

8 stycznia 2007

Rozdanie 23; rozdawał S, obie po partii.

23

<p>♠ -</p> <p>♥ 54</p> <p>♦ A10974</p> <p>♣ Q107532</p>	<p>♠ KJ8764</p> <p>♥ KQ6</p> <p>♦ K6</p> <p>♣ KJ</p>	<p>♠ AQ103</p> <p>♥ 10987</p> <p>♦ 52</p> <p>♣ 864</p>
---	--	--

N
W E
S

<p>♠ 952</p> <p>♥ AJ32</p> <p>♦ QJ83</p> <p>♣ A9</p>
--

W	N	E	S
-	-	-	1 ♣
2 BA ¹	ktr.	3 ♣	pas
pas	ktr. ² (!)	pas	pas
pas			

¹ dwukolorówka na młodszych

² tylko dwa trefle (jednakże honory), ale N wie też, że popartyjni przeciwnicy mają co najwyżej 12 PC; ponadto z singlem treflowym partner raczej z tej kontry odejdzie

To najlepszy interes, jaki może w rozdaniu tym zrobić tak silna honorowo strona NS. Rozgrywający 3♣ z kontrą weźmie co najwyżej siedem lew (i to jeśli szybko połączy atuty, a nie będzie się bawił w przebijanie w dziadku kar), wpadnie więc za 500. Tymczasem pozostawieni sami sobie gracze NS:

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

¹ pytanie

² dół rebidu, trzy piki

dojdą najprawdopodobniej do końcówki w piki i ze względu na rozkład atutów 4-0 będą musieli leżeć bez jednej (ponadto oddadzą bowiem ♦A). A nawet jeśli N ze względu na dużą siłę zdecyduje się na 3BA, także wpadnie bez jednej – jeżeli tylko broniący nie podarują mu nienależnej mu lewy. Rozgrywający będzie bowiem miał do wzięcia tylko cztery kiery, dwa kara oraz dwa trefle.

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 8 (NS);

♥ – 8 (NS);

♠ – 9 (NS);

BA – 8 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 1

PROKOM
SOFTWARE SA

8 stycznia 2007

Rozdanie 24; rozdawał W, obie przed partią.

24

♠ 72	♠ AKQ109	♠ 843
♥ AQ10974	♥ K2	♥ J86
♦ J72	♦ K98	♦ 1054
♣ A10	♣ K62	♣ J753

	♠ J65	
	♥ 53	
	♦ AQ63	
	♣ Q984	

	N	
W		E
	S	

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

¹ nie ma potrzeby podnoszenia do 2♥ z układem 4333 i tylko trzeba atutami, nawet przed partią

² kara lepsze od trefli, ponadto S ma kartę pozwalającą mu na dwukrotne zabranie głosu w licytacji, tzn. gdy po jego 2♦ W powie 2♥ i nastąpią dwa pasy – S zalicytuje jeszcze 3♣

³ kontra objaśniająca na pikach

⁴ fit pikowy, inwit

Banalna końcówka, chociaż niektóre pary NS zagrają ją w bez atu. Po wskazanym wiście kierowym wezmą jednak tylko dziesięć lew (pięć pikowych, cztery karowe i kierową), podczas gdy grający w piki bez trudu zdobędą jedenaście wziętek. Oddadzą bowiem tylko dwa asy: kierowego i treflowego.

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

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

♣ – 11 (NS);

♦ – 11 (NS);

♥ – 7 (NS);

♠ – 11 (NS);

BA – 10 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 1

PROKOM
SOFTWARE SA

8 stycznia 2007

Rozdanie 25; rozdawał N, po partii WE.

25

<p>♠ Q10 ♥ Q7 ♦ QJ ♣ QJ97532</p>	<p>♠ 952 ♥ 9432 ♦ K975 ♣ K10</p>		<p>♠ AJ764 ♥ K85 ♦ 43 ♣ 864</p>
--	--	--	---

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

¹ tylko 6PC, ale to dwa króle, ponadto N ma czterokartowy fit w podstawowym kolorze partnera, stąd pewne dołożenie końcówki

Powiedzmy, że przeciwko – znów standardowym – 4♥ (N) gracz E wyjdzie blotką trefl. Wygranie kontraktu jest dosyć łatwe – aby się to nie udało, rozgrywający musiałby oddać pika, dwa kiery i karo (gdyby ściągnął ♦K, a potem wykonał w tym kolorze impas – nie postąpi tak jednak na pewno, chociażby ze względu na konieczność wcześniejszego wyatutowania i problemy z komunikacją). Postawmy zatem graczowi N ambitniejsze zadanie – wzięcia lew jedenastu. W tym celu musiałby on zagrać na drugi honor kierowy u W (co po wejściu E 1♠ znajduje swoje uzasadnienie), tzn. po zabiciu pierwszej lewy ♣A zagrać ze stołu kiera różnego od asa. W doda wówczas raczej blotkę (N gra bowiem do zakrytej ręki, gdzie może mieć króla) i sprawa się rozwiąże. Rozgrywający ściągnie potem ♥A z góry, tak samo z góry powinny zostać zagrane kara (szansa na to, by przy dublu kierowym E miał singlowe karo jest nieduża). Efektem tego będzie jedenaście lew. A nawet gdyby W wskoczył ♥D i odwrócił ♠D, rozgrywający wzięłby lewę ♠K, wszedłby do ręki ♦K, zgrałby ♣K, zrzucając ze stołu pika po czym wykonałby impas przeciwko ♥K. A następnie ściągnąłby ♦A z góry i również zdobyłby jedenaście lew.

Jedenastej lewy pozbawiłby rozgrywającego tylko niezbyt realny wist blotką pikową. Najpierw jednak rozważmy rozgrywkę po nieco bardziej prawdopodobnym wiście ♠A i pikiem. Aby zdobyć jedenaście lew, rozgrywający musiałby wówczas zabić drugą lewę ♠K, a potem ściągnąć ♣A i ♦A, wejść na stół ♦K (aby pozbawić obrońcę W karty odejścia w tym kolorze), na ♣K zrzucić ze stołu pika i zaimpasować kiery. Po wzięciu lewy na ♥D W mógłby tylko wyjść w kiera lub w trefla – pod podwójny renons, w tym drugim wypadku N dokonałby przebitki w ręce i korzystając z pobytu tamże, wykonałby drugi impas kierowy.

Natomiast po pierwszym ataku blotką pik rozgrywający musiałby postawić ze stołu króla. Potem więc – w kluczowej końcówce, gdy W dostałby się do ręki na ♥D – dysponowałby on odejściem w pika. A jego partner pobiłby je ♠A i kontynuowałby pikiem, zmuszając rozgrywającego do dokonania przebitki na stole. Nie byłoby

już żadnego dojścia do ręki, więc N musiałyby zagrać ♥A z góry i oddałyby jeszcze lewę na ♥K. Czyli zrobiłby tylko swoje.

Dziesięć lew można także wziąć w tym rozdaniu, grając w bez atu. Rozgrywający musi zagrać kara z góry, co nie tylko da mu pięć wziętek w tym kolorze, ale też zapewni mu stosowny dostęp do ręki N, aby dwukrotnie podegrać stamtąd kiery. Zdobędzie zatem wówczas pięć lew karowych, trzy kierowe, pikową i dwie treflowe.

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 11 (NS);

♥ – 10 (NS);

♠ – 7 (NS);

BA – 10 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 1

PROKOM
SOFTWARE SA

8 stycznia 2007

Rozdanie 26; rozdawał E, obie po partii.

26

<p>♠ A1052 ♥ A92 ♦ KJ85 ♣ 53</p>	<p>♠ J ♥ KQJ76 ♦ A104 ♣ AK102</p>	<p>♠ KQ98763 ♥ 10 ♦ 72 ♣ Q96</p>
--	---	--

	N	
W		E
	S	

<p>♠ 4 ♥ 8543 ♦ Q963 ♣ J874</p>

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

¹ jeśli gracz S wyznaje ściśle zasadę, iż odejście z takiej kontry musi być konstruktywne, tzn. z nadzieją na wygranie zapowiedzianego kontraktu, będzie musiał, niestety, spasować

albo:

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

¹ oto druga możliwość

4♠ strony WE, także z kontrą, zostałyby zrealizowane, jeśli tylko rozgrywający trafnie rozwiązałyby kara. A o to po obowiązkowym ujawnieniu silnej karty przez gracza N nie będzie ani trochę trudne. Tymczasem 5♥ strony NS jest opłacalną obroną popartyjnej końcówki pikowej przeciwników. Rozgrywający odda wówczas po jednej lewie w każdym z kolorów i wpadnie tylko za 500. W myśl obowiązującej aktualnie teorii, takie odejście, jak tu na 5♥, powinno być jednak akcją konstruktywną, aby osiągnąć w tym rozdaniu sukces, gracz S musiałby więc od tej zasady odstąpić.

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

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

♣ – 8 (NS);

♦ – 7 (NS);

♥ – 9 (NS);

♠ – 10 (WE);

BA – 8 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 1

PROKOM
SOFTWARE SA

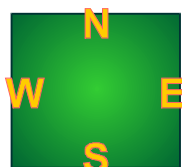
8 stycznia 2007

Rozdanie 27; rozdawał S, obie przed partią.

27

♠ 87652
♥ AQ84
♦ 8
♣ K75

♠ J109
♥ 753
♦ A542
♣ J82



♠ A3
♥ KJ96
♦ QJ1097
♣ 104

♠ KQ4
♥ 102
♦ K63
♣ AQ963

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

¹ 5♠–4♥, nieforsujące (z silniejszą ręką N przeszedłby przez 2♣ PRO)

albo:

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

¹ PRO

² trzy piki, maksimum rebidu

³ 5♠–4♥, forsing

albo:

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

Ustawiona z dobrej ręki N końcówka pikowa nie będzie trudna do wygrania. Gracz E wyjdzie przeciwko temu kontraktowi ♦D. Nawet jeśli rozgrywający postawi wówczas ze stołu króla (niepotrzebnie, to fakt!), a W zabije ♦A i odwróci w kiera, to N zrobi grę, jeśli zabije tę lewą ♥A albo doda w niej blotkę (nie wolno mu tylko zrobić impasu damą). A potem przebiję kontynuację karową, zagra pika do króla, wróci do ręki ♣K i powtórzy stamtąd pikiem. Na dziesięć wziętek rozgrywającego złożą się wówczas cztery piki, pięć trefli i ♥A. Impas damą kierową byłby natomiast zgubny: E pobiłby ją ♥K i kontynuowałby ♥W. A potem wzięłby lewą ♠A (w pierwszej lewie bądź drugiej rundzie koloru) i zagrałby ♥9, zmuszając rozgrywającego do dokonania przebitki figurą atutową w dziadku. A to wypromowałoby ♠W (bądź ♠10, bądź ♠9) w ręce E na lewą – tę dla broniących najważniejszą, bo kontrakt kładącą.

Dlatego też zaesze byłoby możliwe obłożenie kontraktu 4♠ granego przez S, chociaż wyłącznie po ataku kierowym. Niezależnie od poczynań rozgrywającego w kolorze kierowym, obrońcy byłiby w stanie wziąć w nim lewę, a także zagrać dobrym kierem (♥W albo ♥9) w trzeciej rundzie koloru (wcześniej musieliby jednak odebrać lewę karową). A to wypromowałoby lewę atutową w ręce W – czwartą wziętkę obrońców.

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

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

♣ – 10 (N!);

♦ – 8 (WE);

♥ – 7 (N!);

♠ – 10 (N!);

BA – 6 (NS, WE!).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

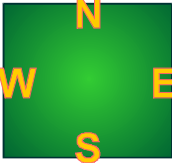
Turniej nr 1

PROKOM
SOFTWARE SA

8 stycznia 2007

Rozdanie 28; rozdawał W, po partii NS.

28

<p>♠ KJ965 ♥ 3 ♦ 10542 ♣ J107</p>	<p>♠ AQ1042 ♥ 1085 ♦ 73 ♣ AQ2</p> 	<p>♠ 83 ♥ 976 ♦ A986 ♣ K965</p>
	<p>♠ 7 ♥ AKQJ42 ♦ KQJ ♣ 843</p>	

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

¹ forsing do dogranej na bardzo dobrym kolorze

² cue-bid na kierach (fit i dwa asy to nie jest karta na negatywne 4♥)

³ cue-bid

⁴ cue-bid, najprawdopodobniej nieco przesadny, rozsądną alternatywą jest zalicytowanie negatywnych 4♥

⁵ S pokazał już wszystko, co miał: bardzo dobre kiery i cue-bid karowy

albo:

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

¹ według klasycznego *Naszego Systemu*, a także *Wspólnego Języka* dół otwarcia i tylko trzykartowy fit kierowy, nieforsujące

Większość par NS powinna zatrzymać się w 4♥, niektóre pójdą o szczebel wyżej. Przeciwno 4♥ (S) [5♥ (S)] gracz W wyjdzie najprawdopodobniej ♣W. Pewniejszą drogą do sukcesu (wzięcia jedenastu lew), a w wypadku kontraktu 4♥ krokiem wręcz obowiązkowym, jest zabicie pierwszej lewy ♣A, wyatutowanie, a następnie zagranie w karo. Doprowadzi ono do zdobycia jedenastu wziętek, gdy ♦A jest u E, a w wypadku ♦A u W – jeśli ♣K jest u W. Druga droga to wykonanie impasu damą trefl, a następnie – po zabicju jej przez E ♣K i kontynuacji treflowej zaatutowanie i wykonanie impasu damą pikową. Akurat manewr ten uda się i na ♠A będzie mógł zostać wyrzucony trzeci trefl, przy ♠K u E taka rozgrywka spowoduje bezwzględnie wpadkę na 5♥ i wzięcie tylko dziesięciu lew na kontrakt 4♥.

A skuteczna (tzn. pozwalająca na wzięcie lew jedenastu), a ściślej mówiąc – lepsza od poprzedniej będzie tylko wówczas, gdy ♦A znajduje się u W, ♣K - u E, a ♠K - u W.

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 1

PROKOM
SOFTWARE SA

8 stycznia 2007

Rozdanie 29; rozdawał N, obie po partii.

29

<p>♠ J9742 ♥ 42 ♦ K654 ♣ 86</p>	<p>♠ 103 ♥ AK983 ♦ 97 ♣ QJ75</p>	<p>♠ AQ5 ♥ QJ1065 ♦ J82 ♣ 109</p>
---	--	---

N
W E
S

<p>♠ K86 ♥ 7 ♦ AQ103 ♣ AK432</p>
--

Wspólny Język:

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

Nasz System:

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

¹ rewers, 5+ ♣–4 ♦, 16+ PC

² czwarty kolor

³ zatrzymanie w pikach

¹ 5+ ♣, 15+ PC, forsing na jedno okążenie

² 10+ PC w składzie dowolny, sztuczny forsing do dogranej

³ naturalne, alternatywą są 3 ♦, ale partner jest po pasie, trzeba więc przede wszystkim dążyć do 3BA

⁴ fit treflowy

Ten kontrakt również powinien być zupełnie typowy. Przeciwno 3BA (S) gracz W wyjdzie blotką pikową, a jego partner powinien wstawić na trzeciej ręce damę (!). Rozgrywający weźmie lewę ♠K, po czym będzie mógł jedynie ściągnąć swoje dziewięć wziętek. Kiedy zaś połakomi się na nadróbkę i zrobi impas damą karo, zazna goryczy porażki.

Proszę zauważyć, jak ważne jest, aby E wstawił na trzeciej ręce ♠D. Jeśli bowiem obrońca ten zabije pierwszą lewę ♠A i będzie kontynuował ♠D, da rozgrywającemu szansę na zdobycie nadróbki. Będzie do niej prowadzić zabicie ♠D królem i ściągnięcie ♥A K oraz pięciu lew treflowych. Jeżeli w czterokartowej końcówce lewy obrońca zachowa dwa kara i dwa piki, zostanie wpuszczony tym ostatnim kolorem i zmuszony do wyjścia spod ♦K. A wówczas ♦D w ręce stanie się dziesiątą wziętką rozgrywającego.

Dziesiątej lewy pozbawiłby też gracza S (poza wistem pikowym i wstawieniem nań przez E damy) atak kierowy. A gdyby kontrakt firmowy został ustawiony z ręki N, tylko atak ♠D (!) nie pozwoliłby rozgrywającemu na zrobienie nadróbki (po wiście ♠A i ♠D gracz N mógłby wyegzekwować w końcówce opisaną wyżej – tyle że z pozycji jego partnera – wpustkę.

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

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

♣ – 11 (NS);

♦ – 9 (NS);

♥ – 8 (NS);

♠ – 7 (NS);

BA – 9 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 1

PROKOM
SOFTWARE SA

8 stycznia 2007

Rozdanie 30; rozdawał E, obie przed partią.

30

♠ A632
♥ 108
♦ KQ3
♣ 9854

♠ J984
♥ A9
♦ A8654
♣ 72



♠ KQ1075
♥ 73
♦ J10
♣ KQJ6

♠ -
♥ KQJ6542
♦ 972
♣ A103

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

¹ eleganckie podniesienie z fitem pikowym

albo:

W	N	E	S
-	-	4 ♥	4 ♠ (!)
ktr.	pas	pas	pas

W większości wypadków po 4♥ E strona NS zapowie atakująco-obronne 4♠. Cóż, po 4♥ oponentów zazwyczaj dobrze jest, jeżeli tylko karta daje ku temu okazję, zalicytować 4♠ właśnie. Tym razem będzie to opłacalna obrona – rozgrywający kontrakt 4♠ odda dwa kiery, trefla i lewą atutową, wpadnie zatem za 300.

Końcówka kierowa jest jednak na linii WE wykładana. Nawet po najgroźniejszym dla rozgrywającego ataku w atu – zrobi on na pewno swoje, jeżeli tylko weźmie pierwszą lewą w ręce, po czym zagra z obu rąk blotki karowe (!). Jeśli gracz S – po wzięciu lewy na ♦10 – powtórzy atutem, kolejne przepuszczenie kara dopełni reszty. W tym wypadku E zrobi nawet nadróbkę, weźmie bowiem siedem lew kierowych, trzy karowe oraz ♣A. Po wzięciu pierwszego kara S musi zatem wyjść ♣K. Rozgrywający ma wówczas dwie drogi do sukcesu. Po pierwsze, może przepuścić ♣K i po kontynuacji atutowej znów zagrać z obu rąk blotki karowe (odda wówczas dwa kara i trefla), a po każdej innej przebić w dziadku trefla (znów dziesięć lew, w końcu trzeba będzie jeszcze oddać karo). Po drugie – ♣K, zagrany w trzeciej lewie przez S, może zostać zabity asem, potem zaś rozgrywający zagra ♦A i karo. I znów przeciwnik będzie tylko mógł odebrać wziętkę na ♣D, a jeśli tego nie zrobi, E zdobędzie nadróbkę.

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 9 (WE);

♥ – 10 (WE);

♠ – 8 (NS);

BA – 9 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 1

PROKOM
SOFTWARE SA

8 stycznia 2007

Rozdanie 31; rozdawał S, po partii NS.

31

♠ 10983	♠ AK2	♠ Q6
♥ Q63	♥ 1092	♥ J84
♦ 542	♦ J10863	♦ KQ
♣ Q72	♣ 109	♣ AKJ853

♠ J754	♠ Q6
♥ AK75	♥ J84
♦ A97	♦ KQ
♣ 64	♣ AKJ853

W	N	E	S

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

albo:

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

¹ jeżeli stosowany system pozwala graczowi E na zgłoszenie takiej zapowiedzi w znaczeniu naturalnym; często jest to bowiem konwencyjne wywołanie kolorów starszych

Jak to zazwyczaj bywa – po zapowiedzeniu przez przeciwnika po prawej 1BA, mając solidny kolor własny, najlepiej jest spasować, ściągnąć ten kolor i przyjąć, choćby nawet niewielki, zapis na swoją stronę. Tak jest i w tym wypadku. Wistując przeciwko kontraktowi 1BA (N) – E ściągnie, z lekką tylko pomocą partnera, sześć trefli, dostanie też wziętkę karową i zapisze sobie plus 100. Natomiast jakiegokolwiek podjęcie walki, nawet jeśli możliwe ze względów systemowych, może jedynie poprawić przeciwnikom kontrakt. Prawie zawsze mają oni bowiem pełne wyłączenie w solidnym kolorze wistującego, a więc i lepszą niż w bez atu grę w kolor, najczęściej uzgodniony, tzn. minimum ośmiokartowy. W tym rozdaniu NS mogą na przykład bezproblemowo wygrać 3♦ (do oddania tylko dwa trefle, kier i lewa atutowa), wychodzą im również 3♥ na siedmiu atutach (do oddania takie same lewy). Cóż, milczenie jest/bywa złotem!

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 9 (NS);

♥ – 9 (NS);

♠ – 8 (NS);

BA – 7 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 1

PROKOM
SOFTWARE SA

8 stycznia 2007

Rozdanie 32; rozdawał W, po partii WE.

Nasz System:

32

<p>♠ K109 ♥ 1092 ♦ KQ3 ♣ 9873</p>	<p>♠ Q854 ♥ AJ8765 ♦ 85 ♣ K</p>		<p>♠ 72 ♥ KQ4 ♦ A1042 ♣ AQJ2</p>
<p>♠ AJ63 ♥ 3 ♦ J976 ♣ 10654</p>			

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

¹ z układem 6-4 w kolorach starszych otwarcie słabymi 2♥ bądź 2♦ multi nie byłoby krokiem właściwym

² Stayman – tak, niestety, w klasycznym Naszym Systemie przygotowuje się inwit do 3BA

³ po uprzednim pasie to bez wątpienia układ 6♥-4♠

⁴ jak inwit, to inwit

Wspólny Język:

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

¹ z układem 6-4 w kolorach starszych otwarcie słabymi 2♥ bądź 2♦ multi nie byłoby krokiem właściwym

² inwit do 3BA (bez starszych czwórek) albo transfer na trefle

³ tym razem N nie ma wygodnej, niskiej licytacji

⁴ góra otwarcia

Także w sekwencji przedstawionej jako pierwsza strona NS nie zawsze pójdzie w obronę *czterema pikami*, przedstawiłem tam jednak wariant najbardziej dla niej korzystny. 3BA (WE) zostaną bowiem w ten czy inny sposób zrealizowane, rozgrywający weźmie bowiem pika, dwa kiery i po trzy lewy w każdym z kolorów młodszych. A broniący dostaną kiera oraz trzy piki.

Tymczasem grając obronne 4♠, zawsze można wybronić się bez trzech, z kontrą za 500. Po prostu rozgrywający przygotowuje sobie, a potem zrobi tyle przebitek, ile się da. A gdy obrońcy będą starali się temu przeciwstawić i zbyt raptownie połączą atuty – np. przeciwko 4♠ (S) W wyjdzie ♦K, a w drugiej lewie zmieni atak na trefla, jego partner natomiast zabije ♣A i zagra w pika, rozgrywający przepuści w ręce, a W weźmie lewę ♠K i pikem powtórzy – rozgrywający wyrobi sobie kiery i wpadnie tylko bez dwóch, za 300. Zabije bowiem drugiego pika asem w ręce, zgra ♥A, przebije w ręce kiera, wejdzie do dziadka ♠D i odda przeciwnikom kiera. W tym momencie będzie do oddania jeszcze tylko jedno karo, a w sumie pięć lew (dwa kara, trefl, pik i kier).

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 1

PROKOM
SOFTWARE SA

8 stycznia 2007

Rozdanie 33; rozdawał N, obie przed partią.

33

<p>♠ Q9643 ♥ 876 ♦ Q10 ♣ A65</p>	<p>♠ 8 ♥ J1042 ♦ J3 ♣ KJ10982</p>	<p>♠ K2 ♥ AK3 ♦ K76542 ♣ 43</p>
--	---	---

<p>♠ AJ1075 ♥ Q95 ♦ A98 ♣ Q7</p>
--

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

W rozdaniu tym ma szansę rozgorzeć interesująca batalia częściówkowa, mimo że zaangażowane w nią będą jedynie kolory młodsze. Wyższy kontrakt ma tu do wygrania słabsza honorowo (19 PC : 21 PC) strona NS – na 3♣ odda bowiem tylko dwa kiery, karo oraz lewą atutową. Kara są jednak od trefli starsze, więc na niejednym stole pierwszych w tym roku *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski* zawodnicy WE przelicytują 3♣ swoich przeciwników atakująco-obronnymi *trzema karami*. Nie unikną wówczas wprowadzie oddania dwóch naturalnych lew atutowych (chyba że obrońcy poślakomią się na przebicie pika, co uczynią i tak z konfiguracji gwarantującej im dwie wziętki karowe; potem zaś na ♠D rozgrywający zdąży pozbyć się z ręki przegrywającego kiera) oraz po jednej w każdym z pozostałych kolorów, ale ich 3♦ raczej nie będzie miał kto skontrolować i wpadka bez jednej przyniesie stronie NS jedynie skromne pięćdziesiąt punktów. A nawet z kontraktem – za 100 – będzie ona opłacalna wobec wartości wykładanych na linii NS 3♣ (za 110).

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

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

♣ – 9 (NS);

♦ – 8 (WE);

♥ – 8 (NS);

♠ – 7 (WE);

BA – 6 (WE).