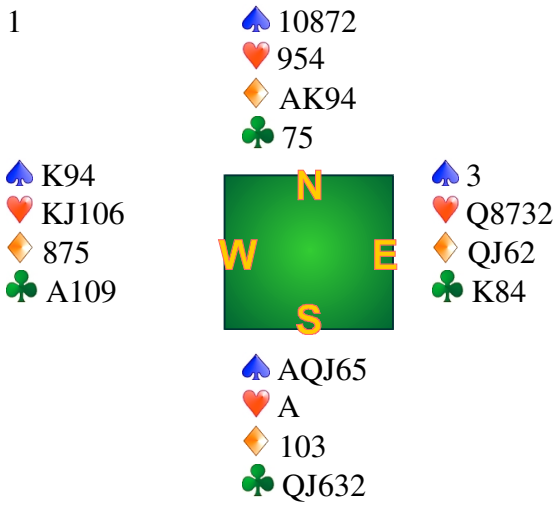
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2008

Turniej nr 10 **Polski Związek Brydża Sportowego** **16 października 2008**

Rozdanie 1; rozdawał N, obie przed partią.

1



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

[1] inwit do końcówki, przede wszystkim pikowej, na wartości treflowe

albo:

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

[1] *kontra wywoławcza*, przed partią (a może nawet także po) zapowiedź w pełni uzasadniona

[2] inwit do końcówki, przede wszystkim pikowej, na wartości treflowe

Nawet tam, gdzie zawodnik **E** zgłosi w drugim okrążeniu wywoławczą kontrę – jak już wspomniałem, jak najbardziej uzasadnioną – ani jego partner, ani on sam nie zdecyduje się później na przelicytowanie zapowiedzianych przez przeciwników 4♠ obronnymi pięcioma kierami. A te zostałyby położone jedynie bez dwóch, z kontrą za 300. Po naturalnym ataku ♦A [przeciwko 5♥ (**W**)], gracz **S** powinien jednak dołożyć *demarkę* lub – jeśli systemowo ma to być *ilościówka* – nie sygnalizować dubletowa (tylko wskazać nieparzystą liczbę kar). Przebitki trzeciej rundy kar mógłby bowiem dokonać co najwyżej asem atu. Jest to wszakże jedynie uwaga czysto techniczna – nawet gdyby **N** zagrał trzy razy w kara, lewy by bowiem nie stracił. A zmiana w drugiej lewie ataku na treflowy nie przyniosłaby broniącym korzyści. Najprawdopodobniej rozgrywający zabiłby trefla królem na stole i zagrałby stamtąd w pika; wyrobiłby sobie więc zrzutkę treflową na ♠K.

5♥ (**WE**) byłoby opłacalną obroną łatwo na linii **NS** wychodzącej końcówki w piki. Grając ten ostatni kontrakt, **S** oddałby tylko dwie lewy treflowe oraz wziątkę na leżącego za impasem króla atu.

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

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

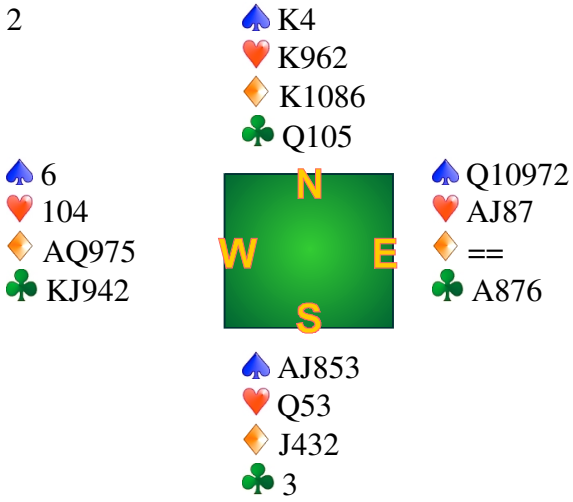
♣ – 8 (**NS**);
♦ – 7 (**WE**);
♥ **– 9 (WE);**
♠ *– 10 (NS);*
BA – 6 (**NS**, **WE**!).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2008

Turniej nr 10 **Polski Związek Brydża Sportowego** **16 października 2008**

Rozdanie 2; rozdawał E, po partii NS.

2



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

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

[2] naturalne, 5+♠–4+♥

[3] 10–11(12⁻) PC w składzie zrównoważonym albo quasi-zrównoważonym

[4] dokończenie opisu ręki **E**, modelowo:5–4–1–3

Po powyższej albo podobnej do niej sekwencji licytacyjnej większość par **WE** uczestniczących w październikowym turnieju *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski 2008* powinna zagrać częściówki treflowe. Przeciwko kontraktowi 3♣ (**E**) obrońca **S** wyjdzie najprawdopodobniej w karo. Niezależnie od ataku i dalszej obrony rozgrywający powinien wziąć lew dziesięć. Najprostsza droga do tego celu wiodąca to oddanie pika i kiera, a następnie gra na obustronne przebitki: pika i kierów w ręce **W**, a kar w ręce **E** (przedtem można ściągnąć ♣A). Da to rozgrywającemu aż osiem wziątek atutowych (pięć na stole oraz trzy w ręce), co wraz z dwoma asami w kolorach czerwonych złoży się na wyżej wzmiankowane dziesięć lew. Gwoli ścisłości, istnieją też inne warianty skutecznego postępowania rozgrywającego, wynik 130 dla **WE** powinien więc być w turniejowych protokołach zapisem dosyć popularnym.

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2008

Turniej nr 10 **Polski Związek Brydża Sportowego** **16 października 2008**

Rozdanie 3; rozdawał S, po partii WE.

3

	♠ 753 ♥ QJ53 ♦ Q2 ♣ 9754	
♠ J1062 ♥ K74 ♦ A4 ♣ AKQJ	N W E S	♠ AQ4 ♥ A10 ♦ K10653 ♣ 1063
	♠ K98 ♥ 9862 ♦ J987 ♣ 82	

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

[1] 5+♦, forsing do dogranej, niewykluczone starsze czwórki

[2] cztery piki, siła nieokreślona (12–14 albo 18+ PC w składzie zrównoważonym)

[3] układ zrównoważony 5♦332

[4] inwit, a więc wielkie bez atu, 18–19 PC (możliwe bardzo brzydkie 20 PC), układ zrównoważony, zasadniczo 4432 z dublem karo (fit karowy otwierający starałby się w ten czy inny sposób pokazać)

[5] na linii **WE** znajduje się do 32 PC bez koloru uzgodnionego, na ogół szlemik nie będzie więc kontraktem prawidłowym (tym bardziej że i longer karowy gracza **E** – w kontekście całej sytuacji – jest słabiutkiej jakości)

Po starannym zbilansowaniu swoich rąk – na przykład takim, jak w proponowanej wyżej sekwencji – gracze **WE** powinni zatrzymać się przed szlemikiem bezatutowym. Na grę premiową nie ma bowiem pokrycia bilansowego – **WE** posiadają tylko 31 PC, brak im też koloru uzgodnionego. I – zgodnie z oczekiwaniami statystycznymi – wezmą w bez atu lew jedenaście: trzy pikowe, dwie kierowe, dwie karowe i cztery treflowe (chyba że na wiście znajdzie się gracz **N** i wyjdzie blotką kierową…). Aby **WE** mogli wygrać 6BA, **N** musiałby posiadać ♠K x x (lub singlowego) bądź ♠K x, ale w tym ostatnim wypadku rozgrywający musiałby tę pozycję trafić (czyli zagrać na mniejszą szansę, szanse te – ♠K x x u N i ♠K x u **N** – są bowiem rozłączne). Istnieje też minimalna nadzieja na zdobycie dodatkowej (trzeciej) wziątki karowej, a także szansa pikowo-karowego przymusu (gdy **N** ma długiego ♠K i – jako jedyny – zatrzymanie karowe). To wszystko jednak znacznie za mało, aby 6BA (**WE**) było kontraktem godnym polecenia.

Na linii **WE** jest natomiast możliwy do zrealizowania szlemik w piki – na siedmiu atutach. Rozgrywający zyskałby wówczas dwunastą wziątkę, przebijając w ręce **E** trzecią rundę kierów. Jako że piki dzielą się 3–3, wystarczyłoby to już do zrealizowania szlemika. Przy ♠K x x x w ręce dowolnego z obrońców rozgrywający mógłby już jednak stracić kontrolę nad kolorem kierowym (oczywiście, z ♠K x x x **S** pierwszą lewę pikową przepuściłby). Po oddaniu mu lewy na ♠K (w trzeciej rundzie koloru) posiadacz czterech atutów zagrałby bowiem czwarty raz w kiery (gdyby jeszcze posiadał ten kolor) – do skrótu ręki **W**, i w ten sposób wypromowałby sobie (drugą) wziątkę na blotkę atutową.

Także szlemik w piki jest – rzecz jasna – w tym rozdaniu kontraktem dalekim od doskonałości.

Minimaks teoretyczny: 6 ♠ (**WE**), 12 lew; **1430 dla WE.**
Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2008

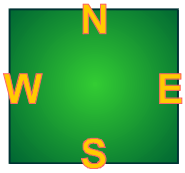
Turniej nr 10 — Polski Związek Brydża Sportowego — 16 października 2008

Rozdanie 4; rozdawał W, obie po partii.

4

♠ 1063
♥ AJ8
♦ AK96
♣ 1085

♠ AKJ87
♥ Q
♦ QJ
♣ Q9632



♠ 42
♥ K976543
♦ 10753
♣ ==

♠ Q95
♥ 102
♦ 842
♣ AKJ74

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

[1] w *Naszym Systemie* półforsujące, we *Wspólnym Języku* nieforsujące
[2] naturalne trefle albo (jedynie w *Naszym Systemie*) do brzydkich 13 PC w składzie zrównoważonym
[3] sześć kierów albo bardzo dobra piątka – zasadniczo do pasa
[4] z singlową ♥D pas bardziej niż polecany

Oczywiście **E** może też na otwarcie partnera spasować (szczególnie, grając *Wspólnym Językiem*), wówczas najprawdopodobniej **S** ożywi licytację 2♣ (albo 1BA):

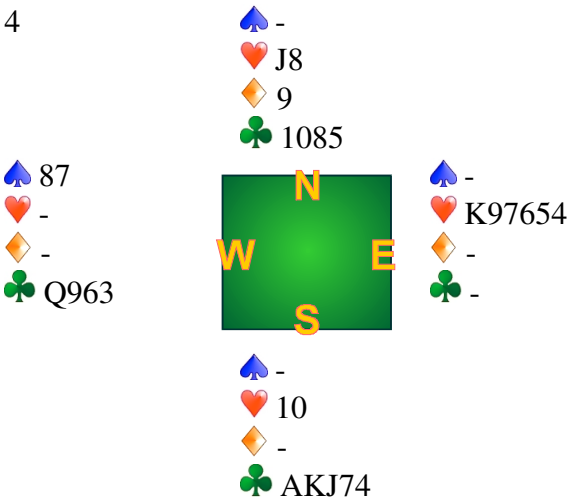
W	N	E	S
1 ♠	pas	pas	2 ♣
pas	2 ♠	pas	2 BA
pas	pas	pas	

Przeciwko 2BA (**S**) **W** zaatakuje ♠A, a potem powinien wyjść ♦D (a po do dostaniu się do ręki ♣D – kontynuować ♦W) – tylko taka obrona (bądź mało realny pierwszy wist w kolor czerwony) doprowadzi do położenia kontraktu. Gdyby gracz **W** zagrał trzykrotnie w piki, rozgrywający byłby już w stanie zrobić swoje.

Popularnymi kontraktami powinny też być częściówki kierowe – na szczeblu dwóch albo trzech. Przeciwko 3♥ (**E**) gracz **S** zaatakuje na pewno ♣A i rozgrywający będzie już miał szansę na zdobycie dziewięciu wziątek. Przebije mianowicie pierwszą lewę i zagra w atu. **N** pobije ♥D asem i – powiedzmy – będzie kontynuował treflem. **E** przebije w ręce, ściągnie ♥K i zagra w kara, przebije trzecią rundę trefli i powtórzy karem. **N** dojdzie ♦K i zagra w karo – wówczas gracz **E** zabije w ręce ♦10 i ściągnie ostatniego kiera, ustawiając e-**S**-a w

pikowo-treflowym przymusie. W ten sposób dziewięć lew w kiery stanie się faktem – nie trzeba będzie nawet impasować ♠D.

Jedynie nierealny (ze strony e-**S**-a) pierwszy wist karowy i trzykrotne zagranie obrońców w ten kolor ograniczyłoby rozgrywającego (grającego w kiery) do ośmiu wziątek. Nawet gdyby po utrzymaniu się ♦10 w ręce **E** zaimpasował piki waletem i ściągnął ♠A K, zrzucając z ręki jej ostatnie karo, a dopiero potem zagrałby w atu, to po zabiciu tej lewy ♥A obrońca **N**, w końcówce:



bezlitośnie wyszedłby czwarty raz w kara, co wypromowałoby broniącym dodatkową (trzecią) lewę atutową. Gracze **NS** wzięliby wówczas dwa kara i trzy kiery, a rozgrywający musiałby zadowolić się ośmioma wziątkami.

Minimaks teoretyczny: 2 ♥ (**WE**), 8 lew; **110 dla WE**.
Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2008

Turniej nr 10 **Polski Związek Brydża Sportowego** **16 października 2008**

Rozdanie 5; rozdawał N, po partii NS.

5

	♠ K9754 ♥ J732 ♦ 754 ♣ 4	
♠ 8 ♥ AQ1065 ♦ 963 ♣ K1096	N W E S	♠ AQ62 ♥ K4 ♦ AKQ82 ♣ 52
	♠ J103 ♥ 98 ♦ J10 ♣ AQJ873	

Nasz System:

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

[1] wejście 2♣ możliwe, ale wiece ryzykowne (założenia!)

[2] naturalne, cztery piki, karta nieco za słaba (ładne 18 PC, ale brak kart środkowych i układ bez singletona) na przesądzający dograną rewers 2♠ (**W** może mieć 4–6 PC)

[3] zapowiedź z bilansu (dokładnie tyle wykazuje klasyczny bilans Henryka Niedźwiedzkiego, przynajmniej przy założeniu, że partner ma pięć kar)

[4] w polskich systemach **E** nie może mieć układu 6♦–5♠, ta zapowiedź wskazuje więc przede wszystkim niepokój o trefle (w kontekście ewentualnych 3BA), ale też brak trzech kierów

Taki kontrakt powinien zostać zapowiedziany na wielu stołach październikowego turnieju *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski 2008*. Przeciwko 3BA (**W**) obrońca **N** wyjdzie najprawdopodobniej w blotkę pik – tak czy owak, rozgrywający powinien jednak dosyć łatwo skompletować jedenaście wziątek (pięć karowych, trzy kierowe, dwie pikowe i treflową). Inne możliwe w tym rozdaniu gry to końcówka w kiery (jedenaście lew, do oddania ♣A i kier) oraz szlemik karowy. Gdyby ten ostatni kontrakt udało się ustawić z ręki **W**, jego powodzenie wymagałoby podziału atutów 3–2 oraz – w przybliżeniu – albo rozkładu kierów 3–3 bądź 4–2 z krótkim waletem, albo dobrze położonego ♣A. Byłby to zatem szlemik graniczny. Jak wiele jednak waży powyższe „w przybliżeniu", widać – doskonale w tym rozdaniu – kiedy to szlemika w karo położą atak i kontynuacja treflowa (ale też wyłącznie taka obrona).

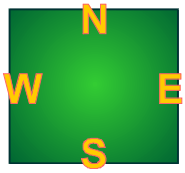
Minimaks teoretyczny: 5 BA (**WE**), 11 lew; **460 dla WE.**

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

♣ – 9 (**WE**);
♦ – 11 (**WE**);
♥ – 11 (**WE**);
♠ – 9 (**WE**);
BA – 11 (W!).

Rozdanie 6; rozdawał E, po partii WE.

6

	♠ 62 ♥ AJ542 ♦ AQ86 ♣ 73	
♠ Q9543 ♥ 109 ♦ J5 ♣ KJ54		♠ A1087 ♥ K73 ♦ K107 ♣ Q106
	♠ KJ ♥ Q86 ♦ 9432 ♣ A982	

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

[1] gdyby **N** dysponował tu konwencyjną kontrą na dwa nielicytowane kolory (tu: czerwone), mógłby ją zastosować

[2] po ewentualnych 3♣ ze strony partnera N zgłosi 3♦, przez co wskaże możliwość gry w kara i kiery

[3] zasadniczo możliwość gry w oba kolory młodsze

[4] świadom obecności na swojej linii dziewięciu atutów **W** – zgodnie z *prawem lew łącznych* – od razu przepycha się w 3♠

3♠ (**W**) – to powinien być w rozdaniu kontrakt najbardziej popularny. Wprawdzie 3♦ czy 3♥ strony **NS** można by już było położyć bez jednej, bardzo trudno byłoby jednak grę tę skontrować. Natomiast grając w piki, **W** odda oczywiste cztery lewy (po jednej w każdym kolorze), zrobi więc swoje i zapisze sobie 140 punktów.

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

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

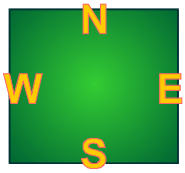
♣ – 8 (**WE**);
♦ – 8 (**NS**);
♥ – 8 (**NS**);
♠ **– 9 (WE);**
BA – 7 (**NS**).

Rozdanie 7; rozdawał S, obie po partii.

7

♠ AK
♥ AKJ1095
♦ 1063
♣ Q2

♠ 109862
♥ 8762
♦ K7
♣ J5



♠ QJ7543
♥ Q4
♦ J42
♣ 103

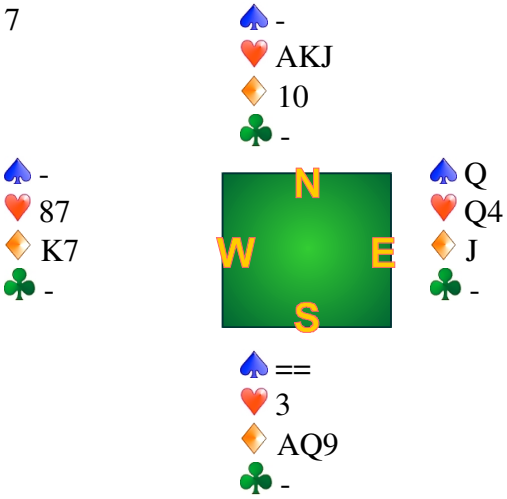
♠ ==
♥ 3
♦ AQ985
♣ AK98764

W	N	E	S
–	–	–	1 ♦
pas	1 ♥	pas	5 ♣[1]
pas	5 BA[2]	pas	6 ♦[3]
pas	6/7 BA	pas	pas
pas			

[1] patrz niżej
[2] *blackwood* na treflach
[3] tu: trzy wartości

Długo analizowałem rozmaite powolne, naukowe sekwencje, w końcu doszedłem jednak do wniosku, że kartę tę najwierniej – przynajmniej jeśli chodzi o intencje otwierającego – opisze właśnie otwarcie 1♦, a potem rebid 5♣. Wskażą one rękę bogatą w lewy wygrywające, układ, w którym trefle wyraźnie dominują nad karami, a przy tym stosunkowo niewielką siłę honorową. Następnie rozgrywający sprawdzi wartości i po dowiedzeniu się o trzech (na uzgodnionych treflach) doliczy się (około) dwunastu lew na bez atu. Z jego pozycji nie będzie widać specjalnej przewagi gry w kolor – nawet bowiem jeśli udałoby się wyrobić jedną przebitką kiery, to do tych fort mogłoby nie być dojścia. Ponadto gracz **S** nie może mieć karty w tym samym (lub podobnym) układzie z ♦K zamiast damy – wówczas bowiem jego ręka kwalifikowałaby się na acolowskie otwarcie 2♣ lub 1♣ w systemie *Wspólny Język*. A na pewno już nie byłoby odpowiednia na rebid 5♣. Sądzę, że większość graczy **N** poprzestanie na szlemiku, niejeden postanowi jednak zmierzyć się w tym rozdaniu z najwyższym z możliwych w brydżu kontraktów. Jak powinna przebiegać jego rozgrywka?

Przeciwko 6/7 BA (**N**) gracz **E** wyjdzie ♠D lub – zupełnie bezpiecznie – w trefla. Tak czy owak, rozgrywający powinien zgrać ♣D oraz ♠A K (zrzucając ze stołu dwa kara), a potem ściągnąć wszystkie trefle. W końcówce:



optymalne połączenie szans polegać będzie na ściągnięciu ♥A K, a potem – ewentualnie – zaimpasowaniu ♦K. W tym wypadku spadnie od **E** pierwotnie druga ♥D x i rozdanie skończy się. Podobnie rozstrzygnie to się rozdanie w wypadku, gdy **E** posiadał będzie ♦K i ♥D – znajdzie się on wówczas w wyjaśniającym przymusie i rozgrywający zdobędzie trzynastą wziątkę nawet bez konieczności impasowania ♦K. Można by też zrealizować szlema na karowo-kierowym przymusie przeciwko **W** (gdyby to on był posiadaczem obu czerwonych figur), dwie ostatnie szanse (impas ♦K i powyższy przymus) są jednak rozłączne. W podjęciu ostatecznej decyzji (impas czy przymus) może rozgrywającemu pomóc rozliczenie rąk broniących (jeżeli będzie ono możliwe). Np. gdyby **N** był pewien, że rozkład ilościowy rąk **WE** jest taki, jak w autentycznym rozdaniu (tyle ze nie spadłaby ♥D), to powinien zagrać na impas ♦K (jest bowiem większa szansa na to, iż figura ta znajduje się u **E** – w trzech (pierwotnie) karach, aniżeli u **W** – w dubletonie. Jeśliby natomiast rozgrywający widział ręce przeciwników jako – na przykład **W**: 5–4–3–1, a **E** – 6–2–2–3, to powinien w końcówce zagrać na przymus (w tym wypadku **W** ma bowiem więcej kar niż jego partner, częściej więc król tego koloru znajdzie się w ręce obrońcy z prawej).

Minimaks teoretyczny: 7 BA (**NS**), 13 lew; **2220 dla NS**.
Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 13 (**NS**);
♦ – 12 (**NS**);
♥ – 13 (**NS**);
♠ – 7 (**NS**);
BA – 13 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2008

Turniej nr 10 **Polski Związek Brydża Sportowego** **16 października 2008**

Rozdanie 8; rozdawał W, obie przed partią.

8

	♠ Q4 ♥ K103 ♦ Q1073 ♣ K652	
♠ K1052 ♥ A752 ♦ K5 ♣ QJ8	N W E S	♠ J87 ♥ Q ♦ AJ8642 ♣ A109
	♠ A963 ♥ J9864 ♦ 9 ♣ 743	

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

[1] 5+♦, forsing do końcówki, możliwe starsze czwórki

[2] cztery kiery

[3] wydłużenie karowe, ręka ukierunkowana do gry w kolor

W widne karty optymalnym kontraktem są w tym rozdaniu 4♠ (**W**), które można zrealizować na kilku sztukach. W zakryte karty byłoby jednak niezwykle trudno tego dokonać, nie będziemy zatem tej hipotetycznej linii rozgrywki bliżej analizować. Gwoli ścisłości, 4♠ (**E**) położyłby – tylko i wyłącznie – pierwszy wist blotką atu.

Przeciwko dosyć standardowym – jak sądzę – 3BA (**W**) gracz **N** zaatakuje blotką treflową. Po takim początku rozgrywający łatwo wyrobi sobie kara – impasując damę i oddając broniącym jedną lewę w tym kolorze – i zrobi swoje (pięć kar, trzy trefle i kier). Możliwe jest nawet wykuglowanie wówczas nadróbki – w tym celu gracz **E** musiałby jednak utrzymać się w pierwszej lewie ♣9 na stole i wyjść stamtąd blotką pikową. **S** nie mógłby wskoczyć bezkarnie asem, a wtedy rozgrywający wstawiłby z ręki ♠K i dopiero teraz wziąłby się za wyrabianie kar.

Kontrakt 3BA (**W**) położyłby jedynie niezbyt realny atak ♥K (!?), 3BA (**E**) zostałoby natomiast położone po wiście dowolnym kierem.

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

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

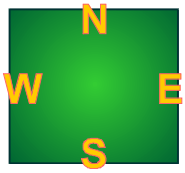
♣ – 8 (**WE**);
♦ – 11 (**WE**);
♥ – 7 (**WE**);
♠ **– 10 (W!);**
BA – 8 (**WE**).

Rozdanie 9; rozdawał N, po partii WE.

9

♠ Q7
♥ Q43
♦ 102
♣ KQJ1075

♠ A98542
♥ K6
♦ KJ3
♣ A3



♠ KJ106
♥ 10982
♦ A86
♣ 94

♠ 3
♥ AJ75
♦ Q9754
♣ 862

W	N	E	S
–	3 ♣	pas	4 ♣
4 ♠	pas	pas	pas

albo:

W	N	E	S
–	3 ♣	pas	5 ♣
ktr.	pas	pas	pas

Jeżeli gracz **W** utrzyma się w kontrakcie 4♠ (lub jego partner wespnie się na wysokość 5♠), będzie musiał oddać trefla i kiera, łatwo zatem skompletuje jedenaście wziątek. Na niejednym stole licytacja rozwinie się jednak tak, jak przedstawiłem to na drugim diagramie – **S** skoczy prewencyjnie na 5♣, **W** tę zapowiedź skontruje, a jego partner spasuje. 5♣ (**NS**) można już obłożyć bez czterech, z kontrą za 800, w tym celu broniący musieliby jednak zmontować przebitkę kierową. Nie powinno to być trudne, jako że kontrakt treflowy będzie rozgrywany przez e-**N**-a. **E** wyjdzie wówczas w kiera od razu na pierwszym wiście (wolno mu też będzie ściągnąć wcześniej ♠K) i broniący sprawnie wezmą pika, kiera, dwa kara, asa atu oraz kierową przebitkę.

Minimaks teoretyczny: 5 ♠ (**WE**), 11 lew, **650 dla WE**.
Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

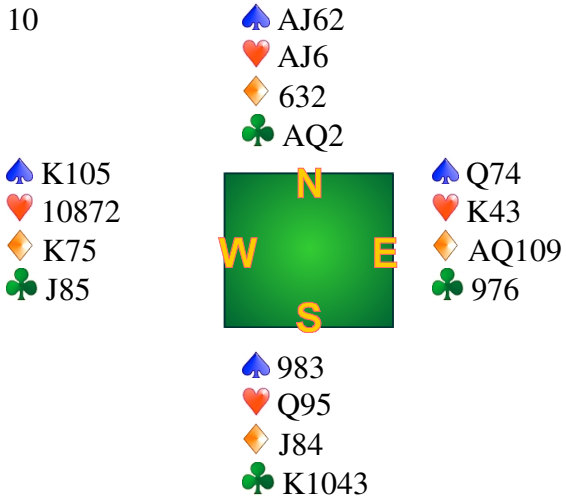
♣ – 7 (**NS**);
♦ – 7 (**WE**);
♥ – 8 (**WE**);
♠ **– 11 (WE);**
BA – 10 (**WE**).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2008

Turniej nr 10 **Polski Związek Brydża Sportowego** **16 października 2008**

Rozdanie 10; rozdawał E, obie po partii.

10



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

[1] w zasadzie trochę za mało na pierwsze otwarcie

albo:

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

[1] 15–18 PC w składzie zrównoważonym

Niezależnie od tego, czy **E** otworzy na pierwszej ręce licytację, czy spasuje, ostatecznym kontraktem powinno stać się 1BA (**N**). Przeciwko tej grze **E** wyjdzie prawdopodobnie pasywnie w blotkę treflową, także jednak każdy inny racjonalny atak powinien ograniczyć rozgrywającego do siedmiu wziątek. Zdobędzie on bowiem cztery lewy treflowe, dwie kierowe i pikową.

Tam zaś, gdzie przy grze – również w kontrakcie 1BA – utrzyma się zawodnik **E**, bez względu na wist weźmie tylko sześć lew, wpadnie więc bez jednej, za 100. Różnica pomiędzy notami 90 dla **NS**, a 100 dla **NS** nie będzie jednak mała…

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

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

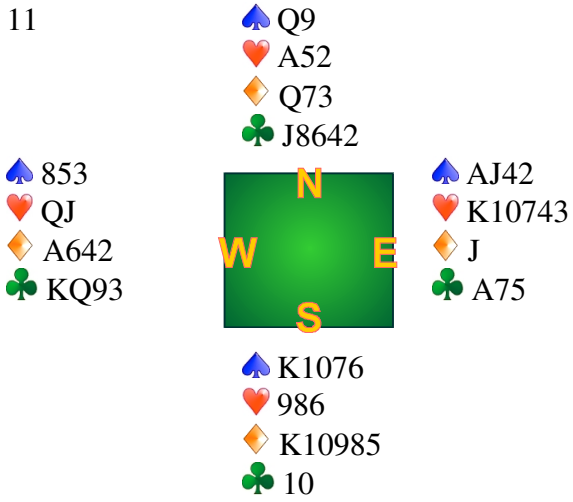
♣ – 7 (**NS**);
♦ – 7 (**N**!);
♥ – 7 (**NS**);
♠ – 7 (**NS**);
BA – 7 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2008

Turniej nr 10 **Polski Związek Brydża Sportowego** **16 października 2008**

Rozdanie 11; rozdawał S, obie przed partią.

11



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

[1] marne te 12 PC, oj, marne, w zasadzie należałoby więc z tą ręką spasować

[2] naturalne, 5+♥–4♠, forsing do końcówki; **E** nie zadaje *PRO*, chodzi mu bowiem nie tylko o sprawdzenie, czy partner ma trzy kiery, ale też o sprawdzenie zatrzymań w kolorach młodszych, zwłaszcza w karach

[3] brak trzykartowego fitu kierowego, zatrzymania w obu kolorach młodszych

Siłowa licytacja naturalna doprowadzi w tym rozdaniu do kontraktu 3BA (**W**), przynajmniej na zdecydowanej większości stołów październikowego turnieju *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski 2008*. Przeciwko tej grze **N** wyjdzie raczej w trefla, rozgrywający łatwo więc wyrobi sobie kiery i zrobi swoje (cztery kiery, trzy trefle, karo i pik). Znacznie bardziej testujący byłby dla gracza **W** atak karowy. Aby zrealizować wówczas swoją grę, **W** musiałby wówczas dwukrotnie kara przepuścić, a następnie nie zabić także optymalnej ze strony broniących kontynuacji pikowej. Dopiero druga runda tego ostatniego koloru musiałaby zostać przez rozgrywającego pobita, następnie zagrałby on w kiery i – już bez żadnych dalszych trudności – kontrakt by zrealizował…

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

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

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

Rozdanie 12; rozdawał W, po partii NS.

12

	♠ 1062 ♥ KQ642 ♦ A9 ♣ A52	
♠ AQJ ♥ A1085 ♦ Q103 ♣ 764	N W E S	♠ K853 ♥ 3 ♦ J762 ♣ KQ83
	♠ 974 ♥ J97 ♦ K854 ♣ J109	

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

albo:

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

Grając w bez atu, **W** powinien zdobyć osiem wziątek, wystarczy, że w pierwszej lewie zabije ♥W asem [przeciwko 1BA (**W**) **N** wyjdzie na pewno blotką kierową], a następnie podegra dwukrotnie mariasza treflowego (po wejściu do licytacji e-**N**-a będzie wiadomo, że to raczej on jest posiadaczem ♣A). Weźmie wówczas cztery piki, kiera oraz albo trzy trefle, albo dwa trefle i karo.

Optymalnym kontraktem strony **WE** jest wszakże rozgrywana przez **W** częściówka pikowa, można wówczas wziąć aż dziewięć lew. Gwoli ścisłości, 3♠ (**E**) położy jedynie pierwszy wist blotką kierową, a następnie konsekwentna gra broniących w ten kolor.

Tam, gdzie gracz **S** mało rozważnie podniesie partnera do 2♥, ostatecznym kontraktem powinny stać się 2♥ (**N**) z kontrą. Kontrakt ten na pewno zostanie położony bez jednej, za 200 (byle tylko **E** nie zawistował w trefle), a często dojdzie nawet do wpadki bez dwóch, za 500 (broniący wezmą bowiem trzy piki, dwa trefle i dwa kiery; teoretycznie rzecz ujmując, rozgrywający zawsze może się jednak wybronić bez jednej).

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

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

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

Rozdanie 13; rozdawał N, obie po partii.

13

	♠ K965 ♥ Q2 ♦ A3 ♣ AKQ54	
♠ 872 ♥ 83 ♦ K75 ♣ J10962	N W E S	♠ AJ4 ♥ AK9 ♦ Q10984 ♣ 83
	♠ Q103 ♥ J107654 ♦ J62 ♣ 7	

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

[1] *kontra wywoławcza*, najczęściej silny wariant trefla

[2] skoro partner spasował po 1♦, końcówka nie powinna wychodzić

Rzeczywiście, nie ma bilansu na dograną, po skonstatowaniu tego faktu strona **NS** powinna zatrzymać się więc w częściówce kierowej, na szczeblu dwóch bądź trzech. Przeciwko tej grze **W** wyjdzie w licytowane przez partnera kara. Rozgrywający zabije na stole asem, po czym – najprawdopodobniej – ściągnie ♣A K D, z zamiarem wyrzucenia z ręki dwóch kar. **E** przebije jednak trzecią rundę trefli ♥9, więc rozgrywający nie dość, że zostanie z przegrywającym karem, ale też nie dostanie się już do stołu, aby zaimpasować obrońcy z prawej ♠W. Odda więc karo, dwa kiery i dwa piki, weźmie zatem tylko osiem lew.

Aby zdobyć dziewięć wziątek, **S** musiałby ściągnąć tylko dwa trefle (wyrzucić z ręki jedno karo), a następnie zagrać z dziadka w pika – do dziesiątki w ręce. Potem rozgrywający zagrałby w atu, oddałby zatem tylko ♥A K, ♠A oraz karo.

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

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

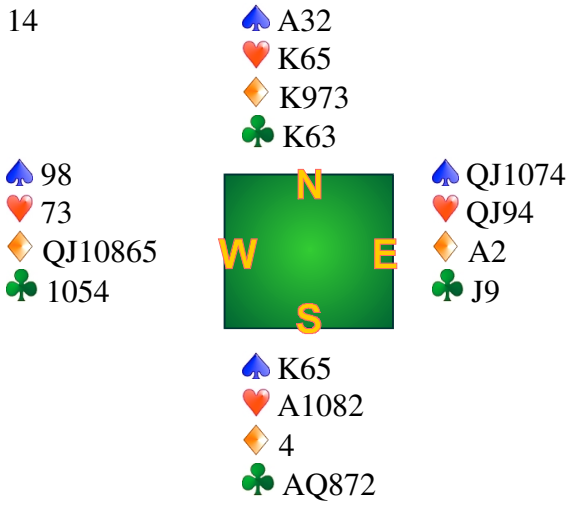
♣ – 7 (**NS**);
♦ – 7 (**WE**);
♥ **– 9 (NS);**
♠ – 8 (**NS**);
BA – 6 (**NS**, **WE**!).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2008

Turniej nr 10 **Polski Związek Brydża Sportowego** **16 października 2008**

Rozdanie 14; rozdawał E, obie przed partią.

14



Nasz System:

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

[1] pogranicze otwarcia 1♠, ale jednak tylko pogranicze

Wspólny Język:

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

[1] pogranicze otwarcia 1♠, ale jednak tylko pogranicze
[2] *precision*
[3] pytanie
[4] 5+♣–4♥
[5] drugie pytanie
[6] trzy piki, a więc modelowo układ 3–4–1–5

albo:

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

[1] pogranicze otwarcia 1♠, ale jednak tylko pogranicze
[2] *precision*
[3] nieco ryzykowna zapowiedź praktyczna

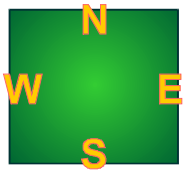
Końcówka w bez atu będzie w tym rozdaniu kontraktem standardowym – powinny w niej stanąć w zasadzie wszystkie duety **NS**. Przeciwko tej grze **E** wyjdzie ♠D. Rozgrywający powinien zabić pierwszą lewę ♠A w ręce i ściągnąć pięć trefli – postawi to broniącego **E** przed koniecznością wykonania kilku niewygodnych zrzutek.

Końcówka siedmiokartowa będzie najprawdopodobniej wyglądała następująco:

14

♠ 3
♥ K65
♦ K97
♣ -

♠ 9
♥ 73
♦ QJ108
♣ -



♠ J10
♥ QJ94
♦ A
♣ -

♠ K6
♥ A1082
♦ 4
♣ -

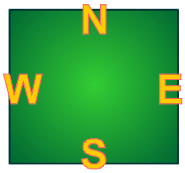
Po wejściu do licytacji zawodnika **E** rozgrywający będzie wiedział, że posiada on na pewno zdecydowaną większość brakujących miltonów, nie powinien więc mieć najmniejszych problemów z rozczytaniem końcówki, a wówczas wyrobi sobie nie tylko dziewiątą, ale i dziesiątą, a może nawet jedenastą wziątkę. Wystarczy na przykład ściągnąć teraz ♠K i wpuścić zawodnika **E** pikiem; **N** weźmie następnie albo cztery lewy kierowe, albo trzy kiery i ♦K.

Aby na pewno ograniczyć przeciwnika do dziesięciu lew, gracz **N** musiałby w siedmiokartowej końcówce zachować trzy piki (i trzy kiery):

14

♠ 3
♥ K65
♦ K97
♣ -

♠ 9
♥ 73
♦ QJ108
♣ -



♠ J107
♥ QJ9
♦ A
♣ -

♠ K6
♥ A1082
♦ 4
♣ -

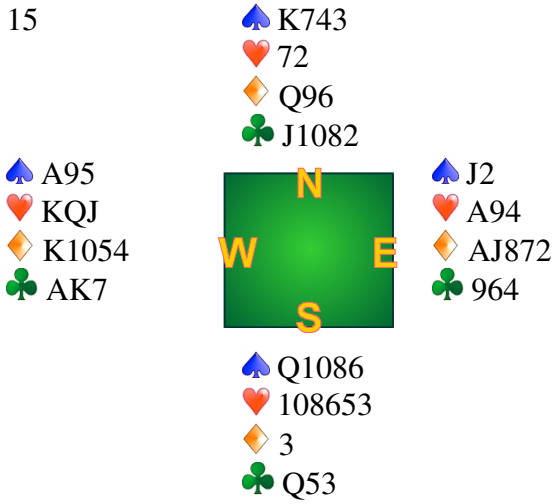
Teraz – niezależnie od poczynań rozgrywającego – **E** musiałby wziąć ♦A i dwie lewy pikowe.

Minimaks teoretyczny: 4 BA (**NS**), 10 lew; **430 dla NS**.
Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

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

Rozdanie 15; rozdawał S, po partii NS.

15



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

Przeciwko temu kolejnemu standardowemu kontraktowi obrońca **S** wyjdzie najprawdopodobniej w kiera. Gdyby rozgrywający trafił ♦D, miałby już jedenaście lew: pięć karowych, trzy kierowe, dwie treflowe i pikową. **E** zagra jednak raczej kara z góry – zgodnie z rachunkiem prawdopodobieństwa, będzie zatem musiał oddać wziątkę w tym kolorze. Skompletuje wówczas tylko dziesięć lew, standardowym wpisem w protokół będzie zatem 430 dla **WE**.

Gdyby przeciwko 3BA (**WE**) padł wist pikowy, a rozgrywający zagrałby kara z góry, musiałby się zadowolić tylko dziewięcioma wziątkami.

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

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

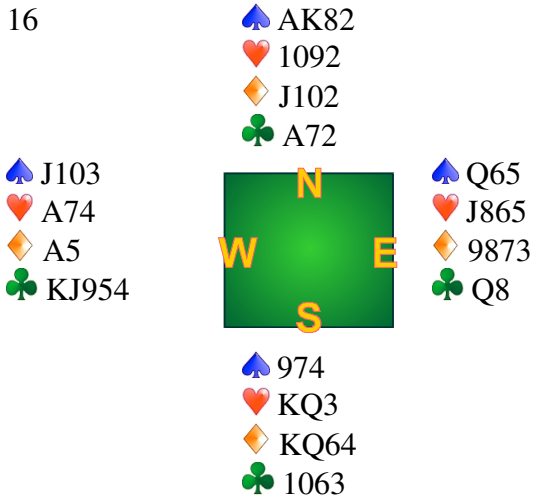
♣ – 8 (**WE**);
♦ – 11 (**WE**);
♥ – 9 (**WE**);
♠ – 7 (**WE**);
BA – 11 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2008

Turniej nr 10 — Polski Związek Brydża Sportowego — 16 października 2008

Rozdanie 16; rozdawał W, po partii WE.

16



W	N	E	S
1 ♣	pas	1 ♦	pas
1 ♥	pas	pas	pas

albo:

W	N	E	S
1 ♣	ktr. (!?)	pas	1 BA
pas	pas	pas	

Schodzimy do parteru. Jeśli gracz **N** – w zasadzie prawidłowo – spasuje po otwarciu 1♣, to przeciwnicy utrzymają się najprawdopodobniej w kontrakcie 1♥, który będą mieli szanse zrealizować. Natomiast po wywoławczej – w zasadzie nieprawidłowej – kontrze e-**N**-a na 1♣ – czy w następnym okrążeniu na 1♥ – to jego partner będzie potem rozgrywał kontrakt 1BA i na pewno zrobi swoje. W protokołach rozdania będą zatem zdecydowanie dominować zapisy niewysokie – zarówno za zrealizowane gry na szczeblu prostego, góra dwóch (na **NS** wychodzą 2♦ i 2♠ – oba kontrakty na siedmiu atutach), jak i – również obustronne – za wpadki. Generalnie – rozdanie to w pełni podpada pod określenie *niezbyt ciekawe.*

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2008

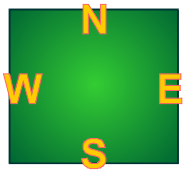
Turniej nr 10 **Polski Związek Brydża Sportowego** **16 października 2008**

Rozdanie 17; rozdawał N, obie przed partią.

17

♠ AK10763
♥ 10942
♦ Q8
♣ J

♠ J2
♥ ==
♦ AKJ97643
♣ K85



♠ Q84
♥ K75
♦ 105
♣ A10943

♠ 95
♥ AQJ863
♦ 2
♣ Q762

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

[1] ręka za słaba na otwarcie 1♠, a nieodpowiednia na 3♠ (przede wszystkim ze względu na cztery kiery z boku)

[2] na trzeciej ręce otwarcie jak najbardziej wskazane, mimo tylko sześciu kierów (ale za to w składzie 6–4)

[3] skok na 5♦ byłby w tej sekwencji zapowiedzią konstruktywną (na zasadzie, że *po bloku nie ma bloku*), **W** zgłasza zatem swój kolor bez przeskoku

[4] **W** czuje się jednak niedolicytowany, zapowiada zatem 5♦, przede wszystkim w obronie

To tylko jedna z wielu możliwych w tym układowym, dynamicznym rozdaniu sekwencji licytacyjnych. Zarówno 5♦ **W**, jak i 5♥ e-**N**-a to zapowiedzi atakująco-obronne, z naciskiem na drugą część powyższego epitetu. **W** ma przecież osiem i pół lewy w ręce, **N** natomiast wie, że wraz z partnerem posiadają dziesięć-jedenaście kierów. W tak układowych rozdaniach wszystko jest możliwe, a przy tym do końca nie wiadomo, co komu wychodzi, obie zapowiedzi na szczeblu pięciu są więc jak najbardziej uzasadnione. Po 5♥ e-**N**-a **E** najprawdopodobniej spasuje, widzi bowiem szanse na położenie gry przeciwników, nie na tyle jednak duże, by ich kontrakt skontrować. Także jego partner uzna najprawdopodobniej, że w rozdaniu zrobił już co, co do niego należało.

A szkoda, gdyż zarówno 5♦, jak i 5♥ są w tym rozdaniu absolutnie wykładane. Wystarczy, że gracz **S** wyimpasuje króla atu, a z łatwością weźmie w kiery lew jedenaście. Natomiast **W** odda tylko dwa piki i jeżeli nawet **S** zniszczy mu przebitką wziątkę na dziadkową damę w tym kolorze, pozostanie mu szansa na takie rozegranie trefli (as i impas damy w ręce **S**), aby nie oddać w tym kolorze lewy.

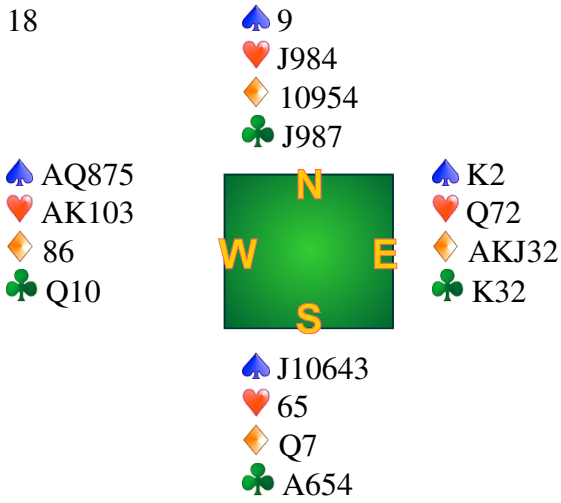
Pełną pulę zagarną więc te duety **WE**, które zdecydują się pójść jeszcze wyżej i przelicytują 5♥ strony **NS** sześcioma karami. Decyzja ta znajdzie się przede wszystkim rękach **W**, trudno bowiem oczekiwać, aby na taki krok zdecydował się jego partner. Tymczasem 6♦ (**WE**) da się przegrać tylko bez jednej, z kontrą za 100, kontrakt ten okaże się zatem wysoce opłacalną obroną wykładanych na linii **NS** 5♥.

Minimaks teoretyczny: 6 ♦ (**WE**) z kontrą, 11 lew; **100 dla NS**.
Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 8 (**WE**);
♦ **– 11 (WE);**
♥ *– 11 (NS);*
♠ – 9 (**S**!);
BA – 5 (**WE**).

Rozdanie 18; rozdawał E, po partii NS.

18



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

[1] *transfer* na piki
[2] 5^{+}♠–4^{+}♥, przesądzają dograną

Kolejny kontrakt, który powinny zapowiedzieć w zasadzie wszystkie pary **WE** uczestniczące w październikowym turnieju *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski 2008*. Po licytacji, jaka miała miejsce, przeciwko 3BA (**E**) gracz **S** zawistuje najprawdopodobniej blotką treflową. Powiedzmy, że rozgrywający zadysponuje ze stołu ♣10, a wstawionego przez **N** na trzeciej ręce ♣W pobije w ręce królem. Następnie **E** ściągnie ♠K i ♠A, przez co rozpozna podział tego koloru 5–1; do drugiego pika **N** będzie musiał zrzucić trefla. Najprawdopodobniej rozgrywający zaimpasuje następnie kara waletem, a **S** zabije go damą, ściągnie ♣A i powtórzy treflem – do dziewiątki w ręce partnera. **N** odejdzie teraz ♦10 i przeciwnik zgra swoje lewy w karach, kierach i pikach; da mu to w sumie dziewięć wziątek (trzy pikowe, trzy kierowe, dwie karowe i treflową), a więc jedynie tyle, ile miał od samego początku. Aby zrobić nadróbkę (czy nawet dwie), **E** musiałby zagrać kara z góry, a potem ustawić obrońcę **N** w karowo-kierowym przymusie – zwykłym albo wpustkowym (a przedtem dokonać redukcji jednej albo dwóch lew w treflach). W praktyce będzie to jednak dosyć skomplikowane i uda się jedynie nielicznym (szczególnie wzięcie lew jedenastu; oczywiście – bez żadnej pomocy ze strony przeciwników). Sądzę zatem, że w protokołach będą dominować zapisy 400 dla **WE** i 430 dla **WE**; 460 dla **WE** trafią się tam natomiast niezbyt często.

Minimaks teoretyczny: 5 BA (**WE**), 11 lew; **460 dla WE**.
Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

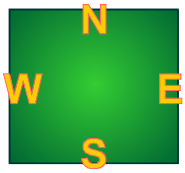
♣ – 9 (**WE**);
♦ – 11 (**WE**);
♥ – 11 (**WE**);
♠ – 11 (**WE**);
BA – 11 (WE).

Rozdanie 19; rozdawał S, po partii WE.

19

♠ 1097
♥ A9642
♦ 4
♣ J874

♠ A8432
♥ Q10
♦ K10983
♣ 6



♠ 65
♥ K85
♦ AQJ65
♣ AQ3

♠ KQJ
♥ J73
♦ 72
♣ K10952

W	N	E	S
–	–	–	pas
2 ♠[1]	pas	2 BA[2]	pas
3 ♦	pas	3 BA/5 ♦	pas
pas	pas		

[1] dwukolorówka piki i młodszy
[2] pytanie
[3] piki i kara

W	N	E	S
–	–	–	pas
2 ♦[1]	pas	2 BA[2]	pas
3 ♠[3]	pas	3 BA/5 ♦	pas
pas	pas		

[1] *dwukolorówka Wilkosza*
[2] pytanie
[3] piki i kara

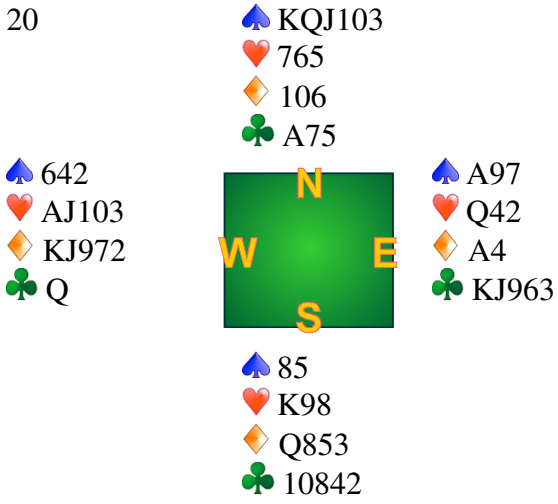
Po rozpoznaniu kolorów partnera gracz **E** stanie przed niełatwym, w dużej mierze losowym wyborem. Na ♦K w ręce partnera ma wprawdzie pełne prawo liczyć, **W** nie musi mieć jednak ani w pikach asa, ani dwóch honorów kierowych. Przy aktualnej ręce **W** – i rozkładach na linii **NS** – 3BA łatwo wychodzą (przynajmniej z dobrej ręki **E**), a po dosyć naturalnym ataku treflowym rozgrywający dostanie nawet szansę na zdobycie nadróbki. Rzecz jasna, raczej z niej nie skorzysta – w tym celu musiałby bowiem zaimpasować ♥W, a niepowodzenie tego manewru groziłoby przegraniem wykładanego kontraktu. Ponieważ zatem nadróbki w bez atu raczej się w tym rozdaniu nie weźmie, za optymalny kontrakt należy uznać 5♦ (**WE**), które są niczym niezagrożone, absolutnie pewne. Z drugiej strony – nadróbka na 3BA (z ręki **E**, po ataku treflowym) jest ryzykowna, ale jednak możliwa do wyegzekwowania…

Minimaks teoretyczny: 5 ♦ (**WE**), 11 lew albo 3BA (**E**!), 9 lew; **600 dla WE**.
Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

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

Rozdanie 20; rozdawał W, obie po partii.

20



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

[1] pogranicze otwarcia 1♠, a dla graczy prawdziwie „nowoczesnych" może nawet więcej niż pogranicze...

[2] jeżeli para gra *kontrą poparciem*, **E** skontruje teraz 1♠, wskazując trzy karty w kierach; jeśli **WE** tej konwencji nie stosują, **E** może od biedy zalicytować 1BA (12–14 w składzie zrównoważonym; tu zapowiedź ta może jednak ustawić ostateczną grę w bez atu ze złej ręki)

[3] 7–11 PC, 4♥–5+♦, nieforsujące

[4] trzy kiery (i dubel karo), przeniesienie na 2♥ jest więc jak najbardziej oczywiste

[5] kolor przeciwnika, a zatem wskazanie maksymalnej – w ramach dotychczasowej licytacji – ręki, próba zagrania końcówki.

[6] z maksimum swej zapowiedzi i ładnymi honorami **E** przyjmuje zaproszenie partnera, a jednocześnie pyta go o ewentualne choćby półzatrzymanie w pikach

[7] **W** nie ma figury pik, decyduje się więc na zagranie siedmioatutowej końcówki w kiery

Na pewno gracz **N** pochwali się w licytacji pikami, zawodnicy **WE** nie będą więc mieli najmniejszych problemów ze zlokalizowaniem swojej pięty achillesowej. Inteligentna licytacja pozwoli im więc ominąć rafę kontraktu 3BA (po wiście pikowym nieuniknione bez jednej); w tych okolicznościach niejedna z par zdecyduje się na zapowiedzenie końcówki kierowej, na siedmiu atutach. Przeciwko temu kontraktowi zawodnik **N** zaatakuje ♠K. Rozgrywający zabije na stole ♠A, po czym będzie musiał od razu wziąć się za atutowanie (gdyby bowiem zagrał w zamian w trefle, **N** doszedłby ♣A, ściągnąłby dwa piki i kontynuowałby tym kolorem – **S** albo zrzuciłby wówczas dwa trefle albo nadbiłby dziadkową blotkę atu ósemką, co doprowadziłoby do promocji wysokiego kiera u **N**). W związku z tym **W** wyjdzie ze stołu ♥D (komunikacja!), pobije wstawionego przez **S** ♥K asem w ręce i ściągnie jeszcze ♥W 10. Następnie rozgrywający zagra z ręki ♣D. Gdy **N** zabije ją ♣A i ściągnie dwie lewy pikowe, **W** przebije kolejnego pika, wejdzie na stół ♦A i zgra dobre trefle lub kara (w czwartej rundzie pików **S** znajdzie się w przymusie treflowo-karowym, **W** nie będzie więc nawet musiał impasować ♦D). Jeżeli zaś lewy obrońca ♣D przepuści, rozgrywający bez trudu wyrobi sobie kara (oddając e-

S-owi jedną wziątkę w tym kolorze); alternatywnie może też po dostaniu się do dziadka ♦A zagrać stamtąd ♣K i wyrzucić z ręki pika…

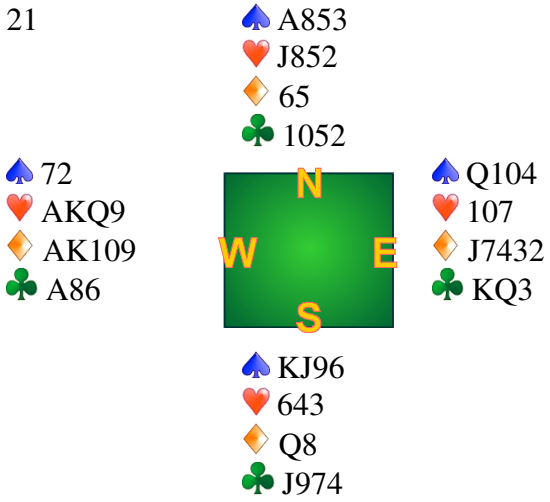
Z powyższych rozważań widać, że końcówka w kiery ma w tym rozdaniu niezbyt wysokie szanse powodzenia (choć można ją też zrealizować w inny sposób, niż przedstawiono to wyżej), na pewno jest jednak kontraktem dużo lepszym od zupełnie beznadziejnych 3BA (po wskazaniu przez **N** wistu pikowego). Jeżeli więc przyjmiemy, że posiadający na linii 25 PC gracze **WE** muszą osiągnąć dograną, to bez wątpienia powinni zapowiedzieć ją w kiery, a nie w bez atu.

Minimaks teoretyczny: 4 ♥ (**WE**), 10 lew; **620 dla WE**.
Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

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

Rozdanie 21; rozdawał N, po partii NS.

21



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

Prosta, typowa – przynajmniej w polskich systemach licytacyjnych – droga do standardowej gry 3BA. I znów w kontrakcie tym powinny znaleźć się w zasadzie wszystkie pary **WE**, które wezmą udział w październikowym turnieju *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski 2008*. Przeciwko 3BA (**E**) gracz **S** wyjdzie najprawdopodobniej ♠6 (alternatywą jest wist treflowy, po licytacji, jaka miała miejsce, poleca się jednak atak w kolor starszy; tu trefle e-**S**-a są ponadto dosyć anemiczne), co okaże się strzałem w dziesiątkę, broniący zdejmą bowiem cztery lewy w tym kolorze i ograniczą przeciwnika do zaledwie dziewięciu wziątek. Natomiast po każdym innym wiście gracz **E** zrobiłby aż dwie nadróbki i za zapis 460 jego para otrzymałaby dużo, dużo wyższą notę (aniżeli za gołe 400 punktów).

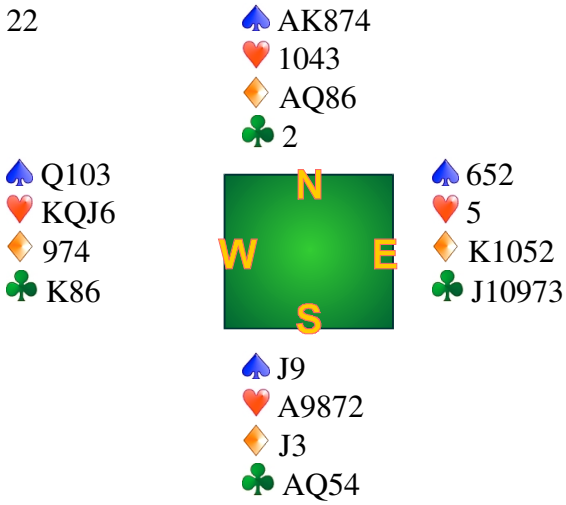
Minimaks teoretyczny: 3 BA (**WE**), 9 lew albo 5♦ (**WE**), 11 lew; **400 dla WE**.
Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2008

Rozdanie 22; rozdawał E, po partii WE.

22



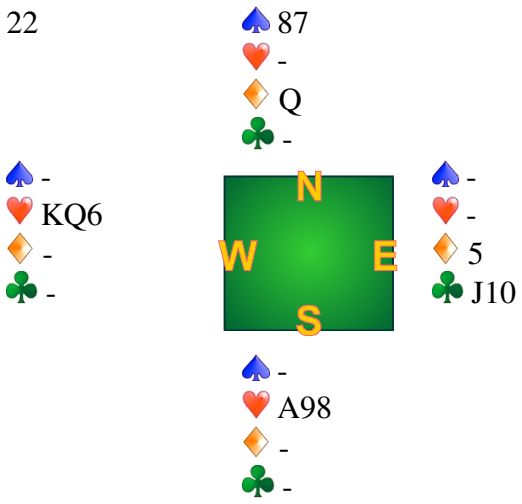
W	N	E	S
–	–	pas	1 ♥
pas	1 ♠	pas	2 ♣
pas	2 BA[1]	pas	3 BA[2]
pas	4 ♥	pas	pas
pas			

[1] forsujące

[2] modelowy układ ręki **S**: 2–5–2–4

Kolejna oczywista dograna, tym razem w kiery, którą powinna zapowiedzieć większość par **NS**. Jeżeli wszakże zawodnik **W** gry tej nie skontruje (kontra byłaby jednak posunięciem wielce lekkomyślnym), zadanie rozgrywającego będzie niezwykle trudne, kto wie, czy nie niewykonalne, szczególnie po naturalnym wiście karowym. Jeżeli gracz **S** doda wówczas ze stołu blotkę, a **E** weźmie pierwszą lewę ♦K i odwróci w kiera, rozgrywający będzie mógł odnieść sukces jedynie wówczas, gdy wyczuje podział atu 4–1 i zagra na końcową wpustkę atutową. Powiedzmy, że gdy **S** przepuści drugą lewę, **W** weźmie ją ♥W i powtórzy karem. Rozgrywający weźmie ją ♦W w ręce, po czym powinien ściągnąć ♣A (są też inne warianty, różnią się one jednak od podstawowego prawie wyłącznie kolejnością zagrań), przebić na stole trefla, ściągnąć ♠A K, przebić w ręce pika, przebić w dziadku kolejnego trefla, na ♦A(D) wyrzucić z ręki jej ostatniego trefla (dobrą damę), a następnie w trzykartowej końcówce:

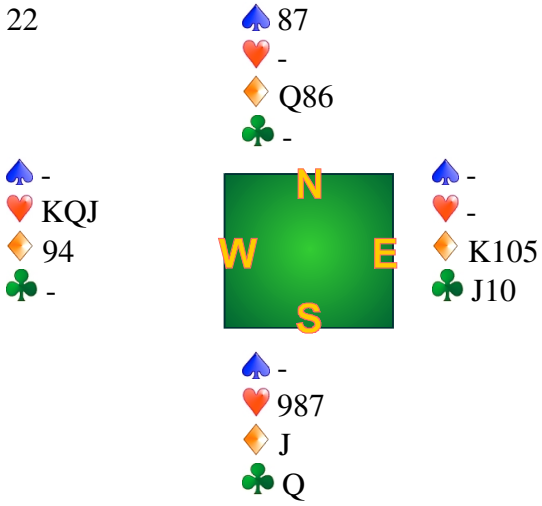
22



wyjść ze stołu dowolną kartą i przebić ją w ręce ♥8. Obrońca **W** nadbije tę lewę ♥D, po czym będzie musiał wyjść spod ♥K – do układu impasowego ♥A 9 w ręce rozgrywającego. W ten sposób jedna z „pewnych” wziątek atutowych obrońcy **W** zniknie i kontrakt zostanie zrealizowany.

Jak widać, aby odnieść sukces, rozgrywający nie mógłby aż do samego końca zagrać w atu (poza – rzecz jasna – dokonywaniem przebitek). Trudno nazwać to inaczej niż rozgrywką w widne karty.

Można też zrealizować końcówkę w kiery po zabiciu pierwszej lewy ♦A w dziadku, wymagałoby to jednak od gracza **S** również bez mała wizjonerstwa. Oczywiście dostępna byłaby mu też wówczas metoda opisana już wyżej (♦A i karo…), ale nie tylko. Jeżeli po pobiciu ataku karowego asem zdecydowałby się on na zagranie w drugiej lewie w kiera, musiałby koniecznie zabić go asem w ręce. A następnie – na przykład (i tu są też inne warianty – i tu wyłącznie kolejnościowe) – ściągnąć ♣A, przebić w dziadku trefla, zgrać ♠A K, przebić w ręce pika, przebić na stole kolejnego trefla (w lewie tej spadnie od **W** pierwotnie trzeci ♣K, wyrobi się więc ♣D w ręce **S**), po czym – w końcówce:



zagrać stamtąd fortę pikową i pozbyć się na nią z ręki przegrywającego kara (waleta). W tym wypadku obrońca **W** wziąłby tylko trzy lewy atutowe.

Cóż, w rzeczywistości prawie wszystkie końcówki w kiery będą jednak przegrywane, co nie powinno nikogo dziwić. Dosyć łatwo powinni jednak odnieść sukces ci rozgrywający, którzy na kontrakt ten zostaną przez zawodników **W** wielce nieopatrznie skontrowani. Wtedy bowiem zwycięska rozgrywka z wizjonerskiej stanie się po prostu prawidłową (czy też *zagraniem na jedyną szansę*).

Na linii **NS** wychodzi również końcówka w piki (aby ją zrealizować, konieczne jest jednak wyimpasowanie obrońcy **W** damy z dziesiątką atu) oraz 3BA, choć tylko z ręki **S** [3BA (**N**) położy wyłącznie atak nie najmniejszym treflem]. Wówczas też jednak prawie zawsze konieczne będzie wykonanie przez rozgrywającego dwóch impasów pikowych.

Minimaks teoretyczny: 4 ♥ (**NS**), 10 lew albo 4♠ (**NS**), 10 lew; **420 dla NS.**
Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

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

Rozdanie 23; rozdawał S, obie po partii.

23

	♠ 963 ♥ K84 ♦ AJ4 ♣ Q965	
♠ 10542 ♥ 10952 ♦ KQ3 ♣ 103	N W E S	♠ AKQJ8 ♥ QJ73 ♦ 1086 ♣ J
	♠ 7 ♥ A6 ♦ 9752 ♣ AK8742	

Nasz System:

W	N	E	S
–	–	–	1♣
pas	1 BA	2♠[1]	3♣
3♠	ktr.[2]	pas	4♣/5♣[3]
pas	pas	pas	

[1] alternatywnie **E** może zgłosić konwencyjne 2♣ (wskazanie kolorów starszych) albo zaczaić się (czyli spasować) – z nadzieją, że ostatecznym kontraktem przeciwników staną się 3BA

[2] maksymalna karta z fitem treflowym, w pierwszym czytaniu *wywiad bezatutowy*

[3] singiel w pikach oraz pewność zastania w tym kolorze wyłączenia, a także ofensywny układ 6–4 pozwalają rozważyć szansę zgłoszenia dogranej

albo:

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

[1] gdy **E** zdecyduje się zaczaić…

[2] góra otwarcia z bardzo dobrym fitem treflowym i wartością w karach, silna sugestia braku zatrzymania w którymś z kolorów starszych (**N** nie może mieć naturalnych kar, gdyż z sześciokartem w tym kolorze odpowiedziałby 1♦, a z układem 5♦332 najczęściej spasowałby na parterowe 2♣)

[3] zatrzymanie w kierach, raczej brak pikowego

[4] *czwarty kolor*, a zatem na pewno brak stopera w pikach

[5] krótkość pikowa, inwit do końcówki treflowej (być może ręka **S** jest jednak na taką zapowiedź trochę za słaba)

Wspólny Język:

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

[1] *precision*

[2] fit treflowy, brak starszych czwórek, inwit (można też tu zastosować jakieś rozwiązanie konwencyjne)

[3] *kontra wywoławcza*, przede wszystkim wskazanie kolorów starszych

[4] zatrzymanie kierowe, brak pikowego (ofensywny układ 6–4 i ładne/górne honory namawiają do powtórnego zabrania głosu w licytacji

[5] góra popartyjnej zapowiedzi i brak zatrzymania w pikach

[6] po tej sekwencji – z singlem pikowym dołożenie przez gracza **S** końcówki jest wręcz obowiązkowe

Możliwe są też rozmaite inne sekwencje licytacyjne, te pary **NS**, które akuratnie zbilansują swoje ręce i rozpoznają wyłączenie pikowe (do krótkości w ręce e-**S**-a), będą jednak miały szanse, aby zapowiedzieć końcówkę w trefle. Niestety, do tego, aby był to kontrakt marzeń, brakuje w którejś z rąk **NS** ♦10. Przy aktualnym rozkładzie kart można jednak grę tę zrealizować, zagrywając karo do waleta w dziadku (obrońca **W** posiada bowiem całego mariasza karowego). **S** powinien w zasadzie zrezygnować z rozgrywki polegającej na wpuszczeniu któregoś z przeciwników (tu jednak przede wszystkim jedynie gracza **W**; przynajmniej wówczas, gdy jego parter zgłosi kontrę wywoławczą na trefle) na drugą figurę karową (po uprzednim wyeliminowaniu kolorów starszych i ściągnięciu ♦A z góry), gdyż z kluczową konfiguracją (♦K x lub ♦D x) **W** łatwo by się przed nią obronił, odblokowując się swoją figurą do ♦A (i rozgrywka byłaby skuteczna jedynie przy ♦K 10 bądź ♦D 10 sec w ręce **W**).

Większość duetów **NS** utrzyma się jednak bez wątpienia w treflowych częściówkach, tylko od czasu do czasu osiągnięta zostanie (i zrealizowana) końcówka w ten kolor. Szczególnie wówczas, gdy strona **WE** uzgodni piki i zapowie trzy w ten kolor. Ułatwi to przeciwnikom znalezienie (dojrzenie) w swych rękach pełnego wyłączenia pikowego…

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

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

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

Rozdanie 24; rozdawał W, obie przed partią.

24

	♠ 5 ♥ AJ84 ♦ 6432 ♣ KQ53	
♠ K963 ♥ 96 ♦ AQ9875 ♣ 2	N W E S	♠ 7 ♥ KQ10532 ♦ KJ ♣ AJ84
	♠ AQJ10842 ♥ 7 ♦ 10 ♣ 10976	

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

[1] w zasadzie karta nieco za słaba na otwarcie
[2] nadwyżka honorowa, *kontra wywoławcza*

albo:

W	N	E	S
pas	pas	1 ♥	4 ♠
ktr.[1]	pas	pas	pas

[1] ta kontra – po pasie **W** i otwarciu partnera – jest już w zasadzie karna; wprawdzie **E** otworzył na trzeciej ręce przed partią, ale sam **W** może liczyć na co najmniej dwie i pół lewy defensywne

Jestem pewien, że na bardzo wielu stołach ostatecznym kontraktem w tym rozdaniu staną się właśnie 4♠ (**S**) z kontrą. Przeciwko tej grze **W** wyjdzie najprawdopodobniej w singla treflowego, a jego partner pobije dziadkowego ♣K asem i odwróci ♣4 do przebitki. Po jej dokonaniu **W** wyjdzie blotką karo, wówczas **E** utrzyma się ♦K i poda partnerowi drugą przebitkę. Potem broniący dostaną jeszcze lewę na króla atu, kontrakt przeciwników zostanie zatem położony bez dwóch, za 300.

Aby wyegzekwować maksymalną wpadkę, wystarczy, że **W** zrobi tylko jedną przebitkę treflową, jego partner i tak dostanie bowiem później naturalną lewę na ♣W. Może zatem po zabiciu pierwszej lewy ♣A gracz **E** nie powinien odwracać w trefla (♣2 to ewidentny singelton jedynie w *wiście naturalnym*, w *wiście odmiennym* może to być też atak z dubletowa; inna sprawa, że z dublem w treflach **W** wyszedłby raczej w licytowane przez partnera kiery), tylko najpierw ściągnąć kontrolnie ♦K. **W** pozwoli mu się nim utrzymać i zrzuci czytelną *demarkę* (przy stosowaniu *zrzutek odwrotnych* – kk9), przez co poinformuje partnera, że w poprzedniej lewie wyszedł w singletona). Dopiero w trzeciej lewie **E** powtórzy zatem treflem – do przebitki, pewien zresztą, że potem i tak dostanie jeszcze naturalną wziątkę na ♣W. W ten czy inny sposób kontrakt 4♠ (**S**) powinien zostać obłożony bez dwóch, za 300.

Będzie to jednak opłacalna obrona łatwo na linii **WE** wychodzących 3BA (a nawet 4BA – choć ten kontrakt byłby już trochę trudniejszy; stąd jednak taki, a nie inny teoretyczny minimaks rozdania). Rozgrywający wziąłby bowiem wtedy sześć lew karowych, pikową, kierową oraz treflową; mógłby też wyrobić sobie dziesiątą wziątkę w kierach albo nawet dostać ją na ♣W (w pierwszej rundzie kar **S** dołożyłby dziesiątkę, byłoby więc można przejąć króla asem i dostać się tym kolorem do ręki **W** dwukrotnie). Do fort pikowych zawodnika **S** nie byłoby przecież żadnego dojścia.

Minimaks teoretyczny: 4 BA (**WE**), 10 lew; **430 dla WE**.
Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

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

Rozdanie 25; rozdawał N, po partii WE.

25

	♠ AKJ ♥ AKQJ82 ♦ Q10 ♣ J3	
♠ 97 ♥ 104 ♦ 93 ♣ AQ108754	N W E S	♠ 106542 ♥ 9653 ♦ KJ6 ♣ 6
	♠ Q83 ♥ 7 ♦ A87542 ♣ K92	

Nasz System:

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

[1] półforsujące

[2] wejście 2♣ wygląda na bezsensowne, więcej korzyści mogą odnieść z niego przeciwnicy; to oni bowiem na pewno utrzymają się w tym rozdaniu przy grze (jeśli już, to **W** ma rękę na blokujące 3♣, taki skok byłby jednak z kolei w aktualnych założeniach mocno niebezpieczny)

[3] forsing do końcówki, jednokolorowa ręka na kierach

albo:

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

[1] półforsujące

[2] wejście 2♣ wygląda na bezsensowne, więcej korzyści mogą odnieść z niego przeciwnicy; to oni bowiem na pewno utrzymają się w tym rozdaniu przy grze (jeśli już, to **W** ma rękę na blokujące 3♣, taki skok byłby jednak z kolei w aktualnych założeniach mocno niebezpieczny)

[3] *kontra nadwyżkowa*

[4] forsing na 6+♥

Wspólny Język:

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

[1] negat albo półpozytywna ręka na młodszym/-ych

[2] uwaga jak poprzednio

[3] silny trefl na kierach, pogranicze forsingu do dogranej

[4] quasi-naturalne, niepokój o zatrzymanie treflowe

[5] brak, choćby częściowego fitu w kierach, stoper treflowy

albo:

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

[1] negat albo półpozytywna ręka na młodszym/-ych
[2] uwaga jak poprzednio
[3] silny trefl na kierach

Jeżeli przeciwko popularnym 3BA (**N**) **E** wyjdzie w licytowane przez partnera trefle, rozgrywający łatwo skompletuje jedenaście lew. Tyle wziątek należy się zresztą graczowi **N** zawsze i nawet po ataku pikowym (czy jakimkolwiek innym) będzie on w stanie wyrobić sobie trefla (zagrywając ze stołu blotką do waleta w ręce). Jeżeli jednak w zamian rozgrywający będzie usiłował wyrobić sobie (od razu) dodatkową lewę w karach (wychodząc z ręki damą albo dziesiątką), może oddać karo i dwa trefle, a wówczas zdobędzie tylko dziesięć wziątek. Gwoli pełnej ścisłości, kontrakt bezatutowy rozgrywany przez e-**S**-a mógłby zostać zawsze ograniczony do tylko dziesięciu lew – po pierwszym wiście w karo(!).

Na niejednym stole kontraktem ostatecznym staną się 4♥ (**N**). Przeciwko tej grze **E** wyjdzie w singla trefl, a jego partner zagra trzykrotnie w ten kolor. Taka obrona (i tylko ona!) doprowadzi do promocji ♥9 w ręce **E** na pewną wziątkę i bezwzględnie ograniczy przeciwnika do dziesięciu lew. Po każdym innym ataku gracz **N** byłby w stanie – przynajmniej teoretycznie – wyrobić sobie lewę treflową, wyrzucić na nią z ręki karo i zrobić nadróbkę.

Minimaks teoretyczny: 5 BA (**N**!), 11 lew; **460 dla NS**.
Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2008

Rozdanie 26; rozdawał E, obie po partii.

26

	♠ QJ987 ♥ A103 ♦ AK96 ♣ 7	
♠ 52 ♥ J9762 ♦ 54 ♣ A852	N W E S	♠ AK4 ♥ KQ8 ♦ J72 ♣ Q1043
	♠ 1063 ♥ 54 ♦ Q1083 ♣ KJ96	

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

[1] *transfer* na kiery
[2] beznadwyżkowe przyjęcie *transferu* partnera

Po standardowym początku **N** przeczeka jedno okrążenie, a gdy przekona się, że przeciwnicy wcale nie są tacy silni, ożywi ją na pozycji wygasającej dwoma pikami. I te staną się najprawdopodobniej kontraktem ostatecznym. Przeciwko tej grze obrońca **E** zaatakuje – powiedzmy – ♥K, a po ujrzeniu dziadka połączy trzykrotnie atuty. Rozgrywający nie będzie wówczas w stanie przebić w dziadku trzeciej rundy kierów, jeżeli jednak celnie zagra trefla do waleta, wyrobi sobie wziątkę na króla w tym kolorze i wyrzuci nań z ręki kiera. Trafienie palcówki treflowej nie będzie jednak ani trochę oczywiste – przecież w ręce **E**, poza ♥K D i ♠A K, zmieściłby się jeszcze z powodzeniem ♣A (zamiast ♣D), a nawet ♦W (łącznie 17 PC). Po wzięciu trzeciej rundy pików rozgrywający powinien więc ściągnąć ♦A K, a dopiero potem wyjść z ręki w trefla. Postraszy w ten sposób obrońcę **E** – hipotetycznego posiadacza ♣A – układem 5–3–2–3 (grając *zrzutkami odwrotnymi*, **W** dołoży kk4 i kk5 zarówno z dubletowa, jak i z czterech blotek). Być może broniący ten wskoczy wówczas ♣A (jeśli posiada ten honor) w obawie, iż rozgrywający zadysponuje ze stołu ♣K, a potem – na dobre ♦D 10 pozbędzie się z ręki obu pozostałych trefli. Nawet wówczas, gdy **E** rozpozna, że prawdziwy układ ręki **N** to 5–3–4–1, może się bać przepuścić ♣A, jako że przeciwnik ma w tym kolorze singletona.

Oczywiście, rzekoma konieczność wskoczenia ♣A (w obu powyższych wypadkach) to iluzja i czujny zawodnik **E** nie powinien dać się nabrać na te manewry przeciwnika. Przecież powinien wiedzieć, że w ręce **N** znajduje się jeszcze przegrywający kier, zatem ♣A zawsze warto jest przepuścić. Jeśli bowiem rozgrywający zadysponuje ze stołu ♣K (a **E** ma ♣A), zawsze zdobędzie dziewięć wziątek, kiedy jednak – w tym wypadku nietrafnie – zagra stamtąd ♣W, zostanie ograniczony do ośmiu lew.

Rozgrywający powinien zatem skonstatować, że przeciwko klasowemu obrońcy **E** jego manewry karowe spalą na panewce, kluczową palcówkę treflową powinien więc trafiać (raczej) nie w oparciu o wyłożone wyżej przesłanki, tylko w oparciu o własny rozum bądź wyczucie.

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

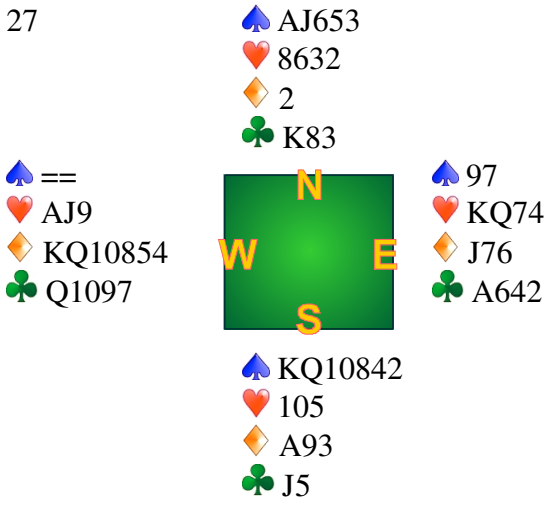
Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2008

Rozdanie 27; rozdawał S, obie przed partią.

27



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

[1] *słabe dwa*

[2] 6+♦–4♣; kontra partnera wskazuje przecież pewne wartości honorowe, a nie Bóg wie jaką zacinkę w pikach

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

[1] *multi*

[2] wywołanie koloru parterowego longera

[3] piki

[4] 6+♦–4♣; karta partnera wskazuje przecież pewne wartości honorowe, a nie Bóg wie jaką zacinkę w pikach

Jak już wspomniałem wyżej, kontra **E** na 4♠ (zalicytowane w pierwszy lub drugi z powyższych sposobów) wskazuje pewne wartości honorowe, a nie opozycję w atutach. Gracz **W** – z renonsem w pikach i ofensywnym układem 6–4 – powinien więc dążyć do gry własnej. Oczywiście jego partner – z trzema karami – wybierze grę w ten kolor. I rzeczywiście 5♦ (**WE**) zostałyby łatwo zrealizowane – rozgrywający oddałby tylko lewę na asa atu oraz treflową. Najprawdopodobniej jednak kontrakt ten nie będzie grany, jako że **N** – także z układową kartą oraz świadom obecności na swojej linii aż jedenastu pików – przelicytuje go obronnymi pięcioma pikami. Dopiero ta gra zostanie przez zawodników **WE** definitywnie skontrowana. Rozgrywający odda dwa kiery i dwa trefle (nie pomoże mu bowiem żadna eliminacja – wcześniej czy później będzie musiał sam zagrać w ten kolor), wpadnie więc bez dwóch. Za 300, ale jak najbardziej opłacalnie w stosunku do łatwo przeciwnikom wychodzących 5♦, za 400.

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

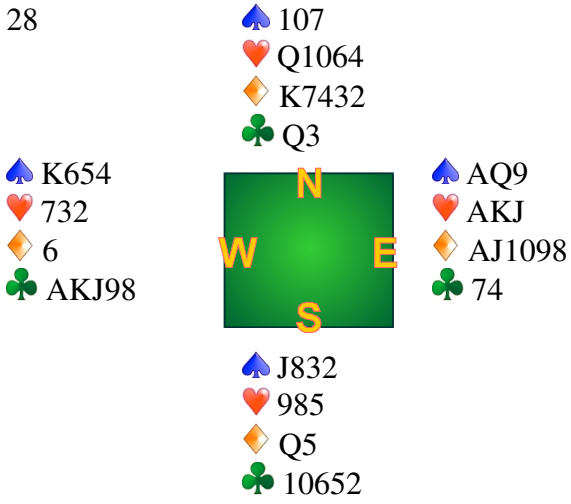
Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2008

Rozdanie 28; rozdawał W, po partii NS.

28



Nasz System

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

[1] 5+♦, niewykluczone starsze czwórki, forsing do dogranej
[2] cztery piki
[3] przejściowe
[4] układ 5+♣–4♠
[5] inwit do szlemika, świadczący jednocześnie o braku koloru uzgodnionego
[6] ze względu na absolutne minimum otwarcia

Wspólny Język:

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

[1] *precision*
[2] pytanie
[3] układ 5+♣–4♠
[4] drugie pytanie
[5] układ 4–3–5–1
[6] inwit, świadczący też o braku koloru uzgodnionego (można też przejść przez 4♦ – *wywołanie końcowe*, a dopiero po automatycznych 4♥ partnera zgłosić inwitowe 4BA; dzięki temu można – w ten czy inny sposób – te dwa inwity zróżnicować)
[7] ze względu na absolutne minimum otwarcia

Znów staranne zbilansowanie rąk pozwoli graczom **WE** uniknąć złego szlemika. Wprawdzie w widne karty można w rozdaniu tym zrobić 6♠, również nie jest to kontrakt prawidłowy. A i zwycięską jego rozgrywkę trudno by było polecić jako postępowanie oczywiste; oto jedna ze skutecznych metod, powiedzmy po wiście blotką karo: ♦A, ♠A D, ♣A, impas ♥W, ♥A K, ♣K, dobry ♣W, trefl przebity ♠9 w ręce **E**, przebitka kara ♠6 w ręce **W**, ♠K; dopiero trzynastą wziątkę zdobędzie obrońca **S** na ♠W).

Przeciwko najpopularniejszym 4BA (**E**) broniący **S** wyjdzie najprawdopodobniej w kiera (zwłaszcza tam, gdzie **W** licytował nie tylko piki, ale również trefle). Aby zdobyć jedenaście wziątek, rozgrywający musiały zagrać trefle z góry (albo zupełnie dołem), wziąłby wówczas w tym kolorze cztery lewy. Najprawdopodobniej jednak **E** zaimpasuje trefle waletem (przede wszystkim po to, aby spróbować zdobyć w tym kolorze wszystkie pięć lew), a jego partner po wzięciu tej lewy ♣D wyjdzie w blotkę karo). Rozgrywający raczej wykona

wówczas w ręce impas, a potem zagra trefle z góry, będzie więc musiał zadowolić się dziesięcioma wziątkami. Niektórzy – być może z lekką pomocą ze strony obrońców – wezmą jednak lew jedenaście. A w pełni zasłużą na nie jedynie ci rozgrywający, którzy rozegrają trefle na maksymalną szansę zdobycia w tym kolorze czterech lew (rezygnując z wzięcia w tym kolorze lew pięciu, co udałoby się jedynie przy ♣D x x u **S**; szansa na to wynosi 18%, i ♣D 10 sec w ręce **S**, na co jest 1,6%), tzn. rozpoczną od ściągnięcia ♣A K z góry. Pozwoli to na zdobycie czterech wziątek treflowych przy podziale tego koloru 3–3 (36%) oraz 4–2 z drugą damą bądź drugą dziewiątką (2 x 16% – 3,2% ≈ 29%) – na co jest łącznie około 65%. Dla porównania zagranie na impas waletem, daje około 60% na wzięcie w tym kolorze czterech lew (♣D u **S** przy podziale koloru 3–3 i 4–2, na co jest 42%, oraz ♣D x x u **N**, na co jest 18%; łącznie około 60%; no, gwoli ścisłosci, pozostaje jeszcze konfiguracja ♣D 10 sec w ręce **N**, „warta" 1,6 %). Z drugiej strony – oprócz wspomnianej już wyżej 18% szansy na wzięcie wówczas pięciu lew treflowych rozgrywający musi wziąć pod uwagę to, iż po ściągnięciu ♣A K z góry i podziale tego koloru 4–2 z ♣D 10 x x zdobędzie tylko dwie wziątki treflowe.

Odpowiedź na pytanie, jak w tym rozdaniu rozwiązać trefle, nie jest więc łatwa. Wprawdzie optymalna rozgrywka na cztery lewy to pociągnięcie ♣A K góry, wówczas jednak rozgrywający rezygnuje prawie zupełnie z możliwości zdobycia pięciu lew oraz bardziej niż przy innej metodzie rozgrywki (impasie waletem) naraża się na wzięcie tylko dwóch lew treflowych.

Minimaks teoretyczny: 6♠ (**WE**), 12 lew ; **980 dla WE**.
Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 12 (**WE**);
♦ – 11 (**WE**);
♥ – 11 (**WE**);
♠ – 12 (WE);
BA – 11 (**WE**).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2008

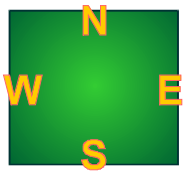
Turniej nr 10 **Polski Związek Brydża Sportowego** **16 października 2008**

Rozdanie 29; rozdawał N, obie po partii.

29

♠ AQ10965
♥ J105
♦ K62
♣ 3

♠ 43
♥ K98762
♦ Q3
♣ KJ5



♠ KJ2
♥ 43
♦ 85
♣ Q98764

♠ 87
♥ AQ
♦ AJ10974
♣ A102

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

[1] to jest już chyba otwarcie 1♠, a nie *słabe 2*♠ czy *2*♦ *multi*

[2] forsujące

[3] poważną alternatywą jest wskazanie fitu karowego zapowiedzią 3♦, z drugiej strony – **N** nie wskazał jeszcze sześciu pików, a ma w tym kolorze dobrego longera (jest przy tym bardzo słaby i nie chce prowokować partnera do wyższej gry)

albo:

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

[1] to jest już chyba otwarcie 1♠, a nie *słabe 2*♠ czy *2*♦ *multi*

[2] forsujące

Końcówka ikowa to w rozdaniu tym kontrakt dosyć pewny (wystarczy zagrać kara z góry) i spokojny (tzn. bezpieczny). Najprawdopodobniej obrońca **E** wyjdzie przeciwko niej w kiera i rozgrywający będzie musiał oddać (tylko) kiera oraz dwie lewy atutowe.

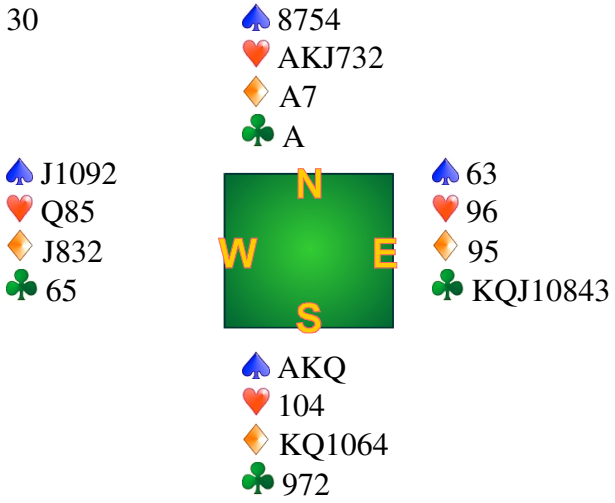
Na wielu stołach zawodnicy **S** doprowadzą jednak do kontraktu 3BA ze swojej ręki. Na pewno położyłby go jedynie atak ♣K i – po przepuszczeniu przez rozgrywającego tej lewy – wyjście przez **W** w pika, a więc obrona absolutnie nierealna. W rzeczywistości gracz **W** zawistuje bez wątpienia w blotkę kierową, a rozgrywający sprawdzi podział kar, po czym – w pogoni za dwunastoma wziątkami – puści ♠8 wkoło. Obrońca **E** weźmie tę lewę ♠W (interesujące warianty otworzyłyby się, gdyby pobił ją ♠K!), po czym będzie kontynuował kierem albo zmieni wist na trefle. Gracz zabije wówczas trefla asem i zgra do końca kara oraz ♥A, po czym stanie przed problemem pikowym. Jeśli zdecyduje się na ściągnięcie ♠A, weźmie dziesięć lew, jeżeli zaś w końcówce zaimpasuje piki damą, **E** zabije ją ♠K i ściągnie co najmniej jednego trefla; a gdy w trzykartowej końcówce **W** zachował pika, ♥K i ♣K – broniący zdobędą ostatnie trzy lewy. W tym ostatnim wypadku rozgrywający zrobi jedynie swoje. To wcale nie jest nieprawdopodobny scenariusz, chociaż – z drugiej strony – klasowy rozgrywający będzie miał spore szanse rozczytać rozdanie na podstawie kart zagrywanych przez (mniej klasowych) obrońców.

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

Minimaks teoretyczny: 4♠ (**NS**) 10 lew; **620 dla NS**.
Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

Rozdanie 30; rozdawał E, obie przed partią.

30



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

[1] a może nawet 4♣, przynajmniej wówczas, gdy nie jest to zapowiedź konwencyjna (silna ręka na kierach); z drugiej strony – skład bez singletona grozi wpadką za 500, co nie byłoby opłacalne wobec przedpartyjnej końcówki przeciwników

[2] karta za słaba na wejście 3♦ czy kontrę
[3] zapowiedź konstruktywna
[4] *cuebid* na kierach
[5] *blackwood*
[6] tu: jedna wartość
[7] pytanie o damę atu
[8] brak ♥D
[9] w świetle tej ostatniej informacji **N** nie może zapowiedzieć, a nawet zainwitować (jak pierwotnie planował) wyższego kontraktu

Na linii **NS** wychodzi wielki szlem w bez atu, wystarczy, że rozgrywający – zgodnie ze statystyką oraz licytacją – zaimpasuje ♥D (po uprzednim ściągnięciu ♥A z góry, aby zaasekurować się przed singlową ♥D w ręce **E**). Do szlema trudno jednak dojść w sposób racjonalny, szczególnie po wysokim otwarciu **E** (gdyby gracz ten spasował, **S** rozpoczął by od 1♦ i także wówczas jego partner – po sprawdzeniu, że brakuje im ♥D – najprawdopodobniej zadowoliłby się szlemikiem). Być może jednak niektóre pary **NS** kontrakt ten wrzucą…

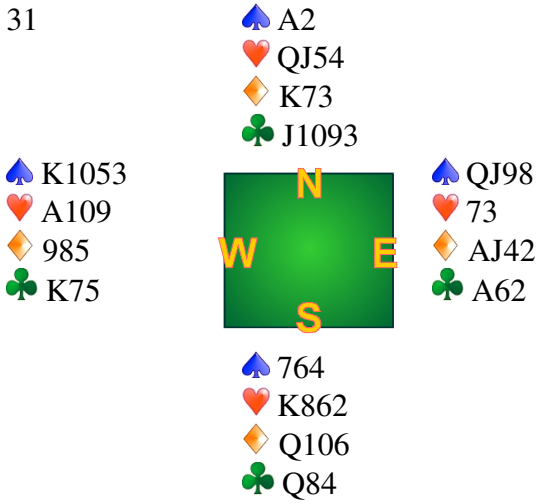
Minimaks teoretyczny: 7 BA (**WE**), 13 lew; **1510 dla NS**.

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

♣ – 7 (**NS**);
♦ – 12 (**NS**);
♥ – 13 (**NS**);
♠ – 12 (**NS**);
BA – 13 (NS).

Rozdanie 31; rozdawał S, po partii NS.

31



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

[1] trzeciorękzne otwarcie – zwłaszcza w założeniach niekorzystnych – nie miałoby większego sensu

[2] *kontra wywoławcza*

[3] **E** nie podnosi na razie do 2♠, aby nie prowokować partnera do zgłoszenia jakiegokolwiek inwitu (gdy ma on 10–11 PC, co jest dosyć prawdopodobne); gdyby **N** nie skontrował 1♠ – **E** spasowałby

[4] nadwyżka, a więc to, czego się zawodnik **E** po swoim partnerze spodziewał

[5] zgodnie z uprzednio nakreślonym planem

Zdecydowana większość duetów **WE** zagra w tym rozdaniu niewysokie częściówki w piki. Polecane tu graczowi **E** przezorność i antycypacja zostaną nagrodzone – gdyby od razu podniósł on do 2♠, partner mógłby zdecydować się na inwit (np. 2BA). A kontrakt 3♠ (**WE**) zostałby już położony bez jednej, wystarczyłoby, aby broniący dostatecznie wcześnie, choć niekoniecznie w pierwszej lewie, otworzyli trefle (poza treflem **NS** wzięliby kiera, pika i dwa kara).

Gracze **NS** raczej nie przelicytują 2♠ przeciwników trzema kierami, mimo że mają ten kolor uzgodniony. **S** ma przecież układ 4333, a jego partner będzie po pasie. Jeśliby jednak tak się stało, **W** powinien te 3♥ skontrować, a jego partner – na kontrę tę spasować (założenia!). Stronie **WE** należy się pięć oczywistych lew (pikowa, kierowa, karowa i dwie treflowe), wyegzekwuje więc wówczas klasyczny *pocałunek śmierci*, czyli zapisze sobie dwieście punktów za wpadkę popartyjnych przeciwników bez jednej.

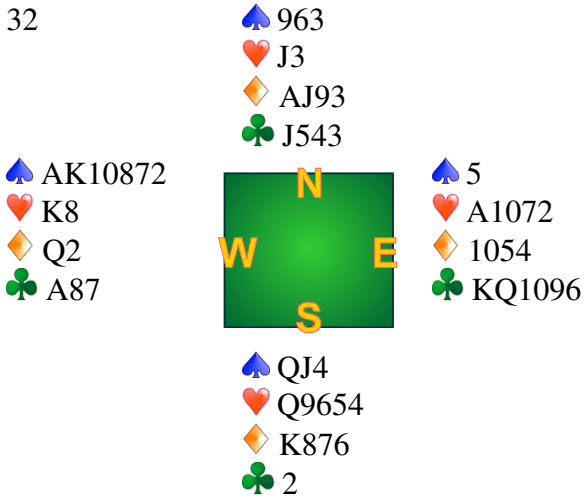
Minimaks teoretyczny: 2 ♠ (**WE**), 7 lew; **110 dla WE**.

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

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

Rozdanie 32; rozdawał W, po partii WE.

32



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

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

[2] raczej pas (m.in. ze względu na możliwość zrealizowania kontraktu 3BA bez fort pikowych, przez trefle), chyba że rebid partnera przyrzeka też bardzo dobry kolor

Przeciwko 3BA (**E**) obrońca **S** wyjdzie w blotkę kierową i rozgrywający weźmie zawsze ma należne dziewięć lew. Także po najgroźniejszym dla strony **WE** ataku karowym broniący zdjęliby cztery lewy w tym kolorze i przeciwnik zrobiłby swoje. Zgodnie ze swoimi przewidywaniami **E** nie musiałby wyrabiać pików, wziąłby bowiem pięć lew treflowych (czwarty walet w tym kolorze w ręce obrońcy **N** zostałby w widne karty wyimpasowany).

Przy aktualnych rozkładach końcówka pikowa jest jednak kontraktem lepszym od 3BA. Atuty dzielą się bowiem 3–3 i rozgrywający odda wówczas tylko dwa kara i pika. Podobnie zakończyłoby się to rozdanie przy rozkładzie kluczowego koloru 4–2 z ♠D 9, ♠W 9 sec albo ♠D W sec w ręce któregokolwiek z przeciwników.

Generalnie – 4♠ i 3BA są tu jednak kontraktami o podobnych szansach realizacji, ten drugi wymaga bowiem podziału kar 4–4 bądź nietrafienia przez obrońców wistu w ten kolor. Zostanie też przegrany przy ♣W x x x albo ♣W x x x x w ręce **S**. W związku z tym warto zauważyć, iż rozgrywkę trefli należy rozpocząć od ściągnięcia asa (!) – po to, aby być w stanie wyimpasować obrońcy **N** hipotetycznego piątego waleta w tym kolorze (czyli zaimpasować ten kolor dwa razy).

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

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

♣ – 11 (**WE**);
♦ – 7 (**S!**);
♥ – 8 (**WE**);
♠ **– 10 (WE);**
BA – 9 (**WE**).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2008

Turniej nr 10 — Polski Związek Brydża Sportowego — 16 października 2008

Rozdanie 33; rozdawał N, obie przed partią.

33

	♠ 1063 ♥ Q86 ♦ 732 ♣ 7652	
♠ A4 ♥ K532 ♦ K98 ♣ J1094	N W E S	♠ QJ952 ♥ 9 ♦ AQ654 ♣ A3
	♠ K87 ♥ AJ1074 ♦ J10 ♣ KQ8	

Nasz System:
Wspólny Język:

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

[1] w tym systemie odpowiedź 1BA ani trochę nie forsowałaby, zatem aktualna ręka **W** jest na nią odrobinę za silna

[2] pod warunkiem że zapowiedź ta nie forsuje (tzw. *negatywny wybór koloru*), jeśli bowiem ma ona systemowo forsować, trzeba w poprzednim okrążeniu odpowiedzieć 1BA (i grać, że jest to odzywka co najmniej półforsująca)

[3] układ 5♠–5♦, ale też co najmniej lekka nadwyżka (z zupełnym minimum otwarcia **E** powinien spasować na 2♠)

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

[1] półforsujące

[2] 10^{+}–11 PC w składzie zrównoważonym

[3] przyjęcie partnerowego inwitu; 3♦ wskazywałyby wprawdzie układ 5♠–5♦, ale nie forsowałyby

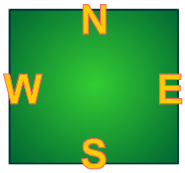
Nie wszystkie, ale na pewno niemało par **WE**, uczestniczących w październikowym turnieju *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski 2008*, dojdzie w tym wypadku do kontraktu firmowego, oczywiście z ręki **W**. Jeżeli obrońca **N** wytropi wist kierowy (i zaatakuje *odmiennie* cc8), rozgrywający weźmie pierwszą albo drugą lewę ♥K, po czym ściągnie kara i zaimpasuje ♠K; da mu to wymagane dziewięć wziątek (pięć karowych, dwie pikowe, kierową i treflową). Kolejność zagrań można też trochę zmodyfikować. Powiedzmy, że obrońca **S** zabije pierwszą lewę ♥A (będzie się bowiem obawiał, że partner zaatakował z konfiguracji ♥K 8 x) i będzie kontynuował ♥W. Rozgrywający przepuści tę lewę (aby spróbować uczynić gracza **N**, w stronę którego będzie impasował ♠K, *bezpiecznym przeciwnikiem,* przynajmniej wówczas, gdy zagra on po raz trzeci w kiery), a **N** przejmie ją ♥D i – optymalnie dla swojej strony – wyjdzie w trefla (obaj obrońcy staną się zatem *niebezpieczni*). Rozgrywający przepuści w dziadku, pobije kontynuację treflową (albo kierową), po czym zgra ♦K oraz ♥K (zrzucając z dziadka pika) i ściągnie wszystkie pozostałe kara.

W czterokartowej końcówce:

33

♠ 1063
♥ -
♦ -
♣ 7

♠ A4
♥ 5
♦ -
♣ J



♠ QJ9
♥ -
♦ 6
♣ -

♠ K8
♥ 10
♦ -
♣ K

po zagraniu ze stołu ostatniego kara obrońca **S** znajdzie się w przymusie, i to na trzy kolory, wskutek czego rozgrywający zdobędzie niezwykle cenną nadróbkę.

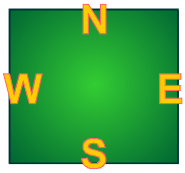
Oto inny ciekawy wariant rozgrywkowy: W pierwszej lewie **S** wstawia na trzeciej ręce ♥10 (poza ♥A nie posiada bowiem szybkiego dojścia), a rozgrywający bierze ją ♥K.

Następnie **W** wchodzi do stołu ♦A, zagrywa stamtąd ♠D na impas i oczywiście bierze na nią lewę. Kontrakt jest już (w zasadzie) gwarantowany, rozgrywający zgrywa więc ♠A oraz wszystkie kara. Dochodzi do końcówki:

33

♠ 10
♥ Q6
♦ -
♣ 765

♠ -
♥ 53
♦ -
♣ J1094



♠ J95
♥ -
♦ 5
♣ A3

♠ K
♥ AJ7
♦ -
♣ KQ

Wprawdzie do ręki **W** nie ma dojścia, ale po zagraniu dziadkowej ♦5 obrońca **S** dostaje się w kleszcze interesującego przymusu (przypominam, że rozgrywający walczy o nadróbkę). Z oczywistych powodów nie może się rozstać z ♠K ani z treflem, zrzuca zatem kiera. Teraz jednak **W** zagrywa ze stołu pika, wyrabiając sobie ten kolor.

Obrońcy biorą ♠K i dwa kiery, ostatnie dwie wziątki należą już jednak do rozgrywającego (na ♣A i fortę pikową w dziadku). I w tym wypadku dziesięć lew staje się faktem.

W rozdaniu tym istnieje jeszcze kilka innych ciekawych wariantów rozgrywkowych, prowadzących do zdobycia przez gracza **W** dziesięciu wziątek. Gwoli ścisłości, bezwzględnie pozbawiłby go ich jedynie pierwszy wist treflowy; 4BA z lepszej ręki **E** są natomiast możliwe do zrealizowania zawsze.

Minimaks teoretyczny: 4 BA (**E**!), 10 lew, **430 dla WE**.
Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 9 (**E**!);
♦ – 11 (**WE**);
♥ – 7 (**WE**);
♠ – 10 (**WE**);
BA – 10 (E!).

Opracował Wojciech Siwiec