

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

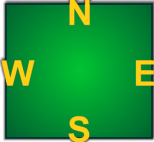
Turniej nr. VI

PROKOM
SOFTWARE SA

9 czerwca 2003

Rozdania z komentarzem Wojciecha Siwca

Rozdanie 1; rozdawał N, obie przed partią.

<p>♠ AQ5 ♥ Q932 ♦ AJ95 ♣ KQ</p>	<p>♠ K32 ♥ KJ7 ♦ 1063 ♣ J985</p> 	<p>♠ J104 ♥ A10864 ♦ 842 ♣ A6</p>
<p>♠ 9876 ♥ 5 ♦ KQ7 ♣ 107432</p>		



Nasz System:

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

Wspólny Język:

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

albo (oba systemy):

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

¹ naturalne albo wywiadowcze – przede wszystkim w celu ewentualnego uzgodnienia kierów

² 18–19 PC (minimum wielkiego bez atu), cztery kiery

¹ odwrotka

² silny (10⁺ PC, tu: 10–11) na pięciu kierach (po pasie E może zaliczyć swoją rękę – dziewięć ładnych miltonów, w tym dwa asy – do wariantu silnego)

¹ transfer na kiery

² maksimum otwarcia, czterokartowy fit w kierach (możliwe są tu też inne rozwiązania systemowe – patrz niżej)

Wprowadź według dzisiejszych standardów każde 18 PC w składzie zrównoważonym upoważnia do otwarcia 1 ♣, aktualna ręka W to jednak dosyć brzydkie (czytaj: niepełnowartościowe) osiemnaście

miltonów (przede wszystkim ze względu na gołego mariasza w treflach), nie jest więc błędem rozpoczęcie z nią licytacji odzywką 1BA (15–17 PC). Niezależnie od wyboru otwarcia zdecydowana większość par **WE** znajdzie się potem w końcówce kierowej, znacznie mniej liczni – z premedytacją bądź być może nieświadomi faktu posiadania dziewięciu kierów – staną w 3BA. Po otwarciu 1BA i *transferze* 2♦ ze strony partnera – **W** będzie musiał zaakcentować pokaźną nadwyżkę oraz czterokartowy fit kierowy skokiem na 3♥. Możliwe są tu też inne rozwiązania systemowe, polegające na wskazaniu przez otwierającego pustego dubla lub czterech kart w którymś z kolorów bocznych, albo koloru lukowego (wymagającego uzupełnienia honorowego). Jak już jednak wspomniałem, niezależnie od stosowanych przez pary **WE** konwencji – wszystkie drogi powinny zaprowadzić je do kontraktu 4♥.

Zrealizowanie końcówki kierowej okaże się jednak zadaniem bez porównania trudniejszym. Aby osiągnąć cel, rozgrywający będzie musiał trafić zarówno atuty, jak i kara, to znaczy w obu kolorach czerwonych oddać tylko po jednej lewie (oprócz nich do oddania jest pik). Prawdopodobny pierwszy wist karowy (zwłaszcza wówczas, gdy końcówka kierowa zostanie ustawiona z ręki **E**) pomoże rozwiązać problem w tym kolorze, z kierami będzie wszakże dużo trudniej. Prawidłowa rozgrywka takiego koloru (dziewięć kart, brak króla i waleta) polega bowiem na ściągnięciu asa, a potem zagranie blotki do damy. Jest ona nieskuteczna (tzn. prowadzi do oddania dwóch lew kierowych) jedynie w przypadku obecności w ręce **N** trzeciego albo czwartego króla z waletem. W tym rozdaniu istnieje właśnie taki układ przegrywający, zdecydowana większość rozgrywających kontrakt 4♥ zazna więc goryczy porażki. Tym bardziej że tam, gdzie nie padnie wist karowy, trzeba będzie także ten kolor rozegrać nieprawidłowo, tzn. zagrać w nim blotkę do waleta. A optymalne z punktu widzenia teorii rozwiązanie takiej konfiguracji – to zagranie blotką z ręki **E** do dziewiątki u **W** – na szansę, iż obrońca **S** posiada w rozpatrywanym kolorze starszy honor (lub oba) z dziesiątką.

W jeszcze gorszej sytuacji znajdują się jednak rozgrywający kontrakt firmowy (3BA), który po pierwszym wiście w trefle (najdłuższy kolor każdego z obrońców) zostanie bezwarunkowo obłożony. A nawet bez ataku treflowego – zrealizowanie 3BA będzie wymagało trafnego, tzn. nieprawidłowego, rozegrania kierów.

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. VI

PROKOM
SOFTWARE SA

9 czerwca 2003

Rozdanie 2; rozdawał E, po partii NS.

<p>♠ 32 ♥ A832 ♦ AJ1096 ♣ A7</p>		<p>♠ K1054 ♥ 7 ♦ Q732 ♣ J983</p>
<p>♠ AJ976 ♥ Q94 ♦ 854 ♣ Q4</p>		<p>♠ Q8 ♥ KJ1065 ♦ K ♣ K10652</p>

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

Ręka **S** to obrzydliwe dwanaście miltonów, aż pięć z nich znajduje się w kolorach krótkich, nie będę więc się dziwił tym jej posiadaczom, którzy zdecydują się na podlimitowe otwarcie dwukolorowe (2♦ *Wilkosza* albo 2♥ – *dwukolorówka z kierami*). Większość wybierze jednak na pewno prostego kiera. Ręka **W** z kolei na pewno jest warta wejścia 2♦ – ze względu na swą siłę oraz solidnego longera (choć tylko pięciokartowego). Po takim wstępie gracze **N** i **E** uzgodnią kolory swoich partnerów, przy czym ten ostatni często uczyni to z przeskokiem. Jego hipotetyczne 4♦ to zapowiedź o charakterze blokującym, jeżeli więc **E** uzna swą rękę za zbyt silną na taką akcję, może – po 2♥ **N** – zgłosić zwyczajne 3♦ albo negatywną kontrę (jako próbę ewentualnego uzgodnienia pików). Tak czy owak, **WE** bez wątpienia przelicytują karami przeciwników, zresztą ci ostatni nie powinni – ze swoimi nie najpiękniejszymi honorami i w niekorzystnych założeniach – pchać się zbyt wysoko. Rzeczywiście, mimo pewnej przewagi siły (21 PC : 19 PC) strona **NS** ma do wygrania tylko 2♥, podczas gdy oponenti bez najmniejszych problemów wezmą aż dziesięć lew w kara. Co więcej, tylko pierwszy wist atutowy pozbawi stronę **WE** możliwości wygrania końcówki (5♦). Ze względu na niedobór miltonów tak wysokie kontrakty nie będą jednak na ogół osiąmane.

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

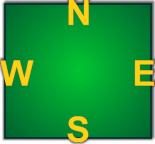
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. VI

PROKOM
SOFTWARE SA

9 czerwca 2003

Rozdanie 3; rozdawał S, po partii WE.

<p>♠ 543 ♥ A ♦ AQ1098432 ♣ 4</p>	<p>♠ AQ ♥ 984 ♦ J5 ♣ 1098765</p> 	<p>♠ KJ82 ♥ KQ732 ♦ 76 ♣ AK</p>
	<p>♠ 10976 ♥ J1065 ♦ K ♣ QJ32</p>	

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

¹ ten rebid przyrzeka już sześć kar

(i minimum otwarcia)

² forsujące, w *Naszym Systemie* pytanie o krótkość

³ odpowiedź niekonwencyjna (w NS należałoby odpowiedzieć 3♣ – krótkość treflowa): układowa ręka i mnóstwo kar

^{4,5} cue-bidy

Trudne, ale i bardzo interesujące rozdanie. Większość par WE poprzestanie w nim na końcówkach – karowych albo bezatutowych. I graczom tym trudno będzie cokolwiek zarzucić, są to bowiem kontrakty jak najbardziej prawidłowe. Najambitniejsi dojdą jednak do szlemików i – co najważniejsze – zrealizują je. Po standardowym początku E zgłosi forsujące 2BA (alternatywą są trzeciokolorowe 2♠, z podwójnym zatrzymaniem w treflach nie byłaby to jednak zapowiedź właściwa) – w *Naszym Systemie* będzie to ponadto zapytanie o krótkość. W powinien wówczas wyjść poza szablon (jego ręka nie jest wszak szablonowa), uchylić się od odpowiedzi na jakiegokolwiek pytania i skoczyć na 4♦. Odda w ten sposób charakter swojej karty: duży układ i mnóstwo kar, nie wprowadzając przy tym w błąd partnera co do siły, jako iż już w drugim okrążeniu zlimitował swoją rękę pod tym względem. Gdyby po takich 4♦ E zgłosił 4BA, W powinien na nie spasować. Odpowiadający ma jednak nie ujawnioną jeszcze nadwyżkę oraz niezłe honory, zaliczytuje więc cue-bid 4♠ (cue-bid 4♥ byłby dosyć niebezpieczny – E licytował przecież kiery i jeszcze nie wykluczył posiadania w nich solidnego longera), na który W – posiadając dwa asy – odpowie cue-bidem *last train* 5♣, potwierdzającym jego intencje szlemikowe. I E powinien zapowiedzieć wówczas kontrakt na szczeblu sześciu – w kara albo, idąc na całość, w bez atu (!).

Z wygraniem obu tych szlemików nie będzie żadnych problemów, od czasu do czasu rozgrywający weźmie nawet nadržkę. Np. po wiście kierowym będzie można przejść do ręki S ♣A, na ♣K oraz ♥K D pozbyć się z dziadka wszystkich pików, a dopiero potem zamknąć oczy i wyjść w karo. Po ataku treflowym (nie mówiąc już o pikowym) nie będzie tak dobrze – rozgrywający będzie musiał wyrzucić na

♣K asa kierowego, ściągnąć ♥K D, pozbywając się z ręki W dwóch pików, a następnie zamknąć oczy i zagrać w karo. Skończy się więc wówczas na „tylko” dwunastu lewach.

Przed poważniejszymi problemami technicznymi staną rozgrywający kontrakt 3BA (ci którzy znajdują się w szlemiku, będą po prostu musieli postawić na jedyną szansę). Ich rozstrzygnięcie będzie wymagało udzielenia odpowiedzi na pytanie, jak połączyć całkowite bądź częściowe zabezpieczenie kontraktu z dążeniem do wzięcia jak największej liczby lew. Niemało może tu zależeć od pierwszego wistu, jaki przeciwko kontraktowi firmowemu zostanie oddany. I w tym wypadku najmniej wygodny dla rozgrywającego będzie atak treflowy, chociaż nawet wówczas to właśnie ten gracz powinien po rozdaniu śmiać się jako ostatni (kiedy to weźmie dwanaście lew).

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

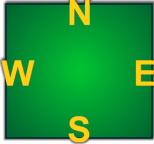
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. VI

PROKOM
SOFTWARE SA

9 czerwca 2003

Rozdanie 4; rozdawał W, obie po partii.

<p>♠ 854 ♥ A1087 ♦ 109865 ♣ 4</p>	<p>♠ 3 ♥ 53 ♦ KQ732 ♣ AQ765</p> 	<p>♠ AKQJ1076 ♥ 62 ♦ 4 ♣ J108</p>
<p>♠ 92 ♥ KQJ94 ♦ AJ ♣ K932</p>		

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

¹ kontra negatywna

W	N	E	S
pas	1♦	3♠	ktr. ¹
4♠	5♣	5♠ (!)	ktr.
pas	pas	pas	

¹ jak poprzednio

albo:

W tych założeniach N może też rozpocząć licytację odzywką 2BA (dwukolorówka na młodszych), a E – po otwarciu 1♦ – wejść pikami bez przeskoku. W jest jednak po pasie, więc 3♠ ze strony jego partnera należy uznać za ze wszech miar wskazane posunięcie taktyczne. Mimo iż możliwe są różne scenariusze, w większości z nich gracze NS dolicytują się do końcówki treflowej i bezproblemowo ją wygrają. Bohaterem rozdania może się jednak okazać gracz E – jeżeli uwierzy, iż przeciwnikom wychodzi 5♣ (nie będzie to zresztą specjalnie trudne), po czym wyliczy, że po przeprowadzonej przez oponentów licytacji partner najprawdopodobniej ma w treflach singletona. Wówczas, nawet przy założeniu, iż W nie wniesie żadnej lewy honorowej, E może dopatrzeć się w swojej karcie zaledwie czterech przegrywających: karowej, treflowej i dwóch kierowych – będzie więc miał pełne podstawy, aby zapowiedzieć obronne 5♠. A kontrakt ten okaże się obroną w pełni opłacalną – bez dwóch z kontrą, za 500. A jeśli obrońcy nieco przysną (np. S zawistuje ♥K, weźmie na niego lewę i powtórzy kierem albo wyjdzie w trefla) i nie połączą dwa razy atutów, rozgrywający wybroni się tylko bez jednej, za 200 (weźmie bowiem siedem pików w rękę, ♥A oraz dwie przebitki treflowe w dziadku).

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. VI

PROKOM
SOFTWARE SA

9 czerwca 2003

Rozdanie 5; rozdawał N, po partii NS.

♠ J1098642
♥ A
♦ K5
♣ AK5

♠ AQ75
♥ Q1095
♦ 3
♣ QJ62



♠ K
♥ KJ83
♦ AQ9872
♣ 98

♠ 3
♥ 7642
♦ J1064
♣ 10743

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

¹ jeśli para WE gra konwencją *dwukolorowe*

IBA (tu: 5⁺♣/♦ – 4♥), ręka ta jest więcej niż odpowiednia na jej zastosowanie

Większość par WE powinna dojść do końcówki kierowej. W niekorzystnych założeniach gracz N raczej nie zdecyduje się na powtórzenie swoich długich, ale niezbyt silnych honorowo pików, gdyby jednak przyszło mu to do głowy, kontrakt 3♠ można już śmiało kontrować. Obrońcy będą wówczas mieli bezproblemowo do wzięcia trzy honory pikowe oraz dwie lewy karowe i jedną treflową. Obłożą zatem 3♠ z kontrą bez dwóch i zapiszą sobie wielce smakowite, bo zbliżone do maksa 500. Także zrealizowanie końcówki kierowej nie powinno stwarzać problemów: np. po naturalnym ataku pikowym E weźmie lewą królem i zagra w atu. Potem trzeba będzie przebić w ręce blotkę pikową, do końca wyatutować i zaimpasować ♦K. W końcówce rozgrywający najprawdopodobniej ucieknie się do impasu dziesiątki treflowej. Teoretycznie rzecz biorąc, nie będzie to jednak wcale konieczne, do ściąganych kierów N musi bowiem zrzucić trzy piki albo dwa piki i blotkę treflową. W pierwszym przypadku gracz E – przed zagranie w kara – ściągnie ♠A D, do końca eliminując ten kolor z ręki obrońcy z prawej, a potem, po odegraniu dwóch lew karowych, wyjdzie z ręki w trefla i wstawi z dziadka honor, co spowoduje, że N znajdzie się na wpustce. A kiedy – w drugim ze wspomnianych wariantów – obrońca ten pozbedzie się blotki treflowej, E będzie mógł zagrać ten kolor dołem, rozpoczynając z dowolnej ręki.

Podsumowując, rozgrywający kontrakt kierowy weźmie cztery lewy atutowe (najczęściej w postaci trzech kierów z ręki W i pikowej przebitki u E), trzy pikowe, dwie karowe i treflową. Strona WE nie będzie natomiast w stanie zrealizować kontraktu 3BA, ale tylko i wyłącznie po pierwszym wiście pikowym.

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. VI

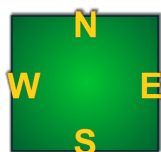
PROKOM
SOFTWARE SA

9 czerwca 2003

Rozdanie 6; rozdawał E, po partii WE.

♠ 8
♥ KQ9
♦ 6
♣ KQ1098542

♠ KJ9532
♥ 2
♦ Q952
♣ J7



♠ 74
♥ J10
♦ AK10843
♣ A63

♠ AQ106
♥ A876543
♦ J7
♣ ==

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

¹ trefle plus fit kierowy

² cue-bid

albo:

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

^{1,2} jak poprzednio

W	N	E	S
-	-	1 ♦	1 ♥
1 ♠	3 ♣ ¹	pas	3 ♠ ²
5 ♦ (!)	pas ³	pas	6 ♥ (!)
pas	pas	pas	

^{1,2} jak poprzednio

³ forsujący, tu: zachęcający do gry własnej

albo:

To tylko kilka sekwencji licytacyjnych możliwych do wystąpienia w tym dynamicznym rozdaniu. Zalecana graczowi N odzywka 3♣, o znaczeniu: *trefle plus fit kierowy*, w zasadzie powinna być oparta o cztery kiery, i tak jest jednak najbliższa prawdy o tej niezwyklej ręce. Mimo iż siła strony NS tylko nieznacznie przekracza 20 PC, a podstawowy, wyraźnie wskazany w licytacji longer N trafia do renonsu w ręce partnera, na linii tej wychodzi szlemik kierowy. I jest to – po otwarciu licytacji przez gracza E – kontrakt jak najbardziej prawidłowy. A przy tym łatwy do zrealizowania – nawet jeśli obrońcy zaatakują dwa razy w kara, nieprzyjemnie skracając stół, rozgrywający zaekspasuje ♣A, a potem będzie w stanie

przebić w ręce jeszcze jedną blotkę tego ostatniego koloru. Czy jednak gracze NS do tego szlemika dojdą, zależy w dużym stopniu od tego, jak intensywnie przeszkadzać im będą w licytacji przeciwnicy. Im ta destrukcja będzie bardziej energiczna, tym droga do 6♥ stanie się łatwiejsza. Szczególnie gdy W będzie ostro walczył karami, dając swojemu przeciwnikowi z lewej szansę zgłoszenia forsującego, zachęcającego do wyższej gry własnej pasa. Taki pas wskaże bowiem krótkość karową w ręce N. W innych okolicznościach, jeżeli W zgłosi kara albo piki na niższym szczeblu (czterech), sytuacja pary NS będzie nieco mniej komfortowa, kiedy jednak N zapowie wtedy 5♣, wskazując nie tylko dobry kolor, ale i intencje wyższej gry, szansa na zostanie w jego ręce krótkości karowej będzie bardzo duża. Wielu graczy S zgłosi wówczas szlemika, chociaż ostrożniejsi mogą poprzestać na 5♥.

A jakie rezultaty osiągną te pary NS, które zdecydują się na skontrowanie wysokich gier znajdujących się w końcu w założeniach niekorzystnych przeciwników? Otóż grając w kara, WE powinni zostać ograniczeni do lew ośmiu. Będzie to jednak wymagało od strony NS, jeśli już nie ekwilibrystyki, to na pewno dużej precyzji wistowej, kontrakt karowy został bowiem ustawiony z ręki E. Pierwsze wyjście ♠A byłby zbyt spekulatywne, atak blotką kier (trójką) wchodzi jednak bez wątpienia w rachubę. N weźmie lewę ♥D, po czym pośle do przebitki wysokiego trefla (najczytelniej – ♣10). S dokona jej, a następnie zgra ♠A, pośle do przebitki pika, a następnie sam przebije jeszcze jednego trefla. Oczywiście zamiast tej ostatniej przebitki obrońcy będą mogli wyrobić sobie naturalną lewę treflową. Możliwe są też inne warianty ich skutecznego postępowania.

Natomiast kontrakt pikowy, rozgrywany przez W, powinien przynieść temu graczowi zaledwie siedem lew. Powiedzmy, że N zaatakuje wówczas ♣K. S przebije wstawionego z dziadka ♣A, dopuści partnera ♥D, a ten ściągnie ♣D (S rzuci wówczas karo) i będzie kontynuował kolejnym (wysokim) treflem. S pozbędzie się wtedy swojego ostatniego kara, a W dokona przebitki w ręce. W tym momencie rozgrywający nie będzie już dysponował żadnym skutecznym dojściem do stołu, przyjdzie mu więc zagrywać w piki z ręki, co pociągnie za sobą konieczność oddania aż trzech (jeszcze) lew atutowych. W sumie obrońcy dostaną cztery piki oraz lewy treflową i kierową, rozgrywający przegra więc kontrakt (np.) 4♠ aż bez trzech (z kontrą – za 800).

Niezwykle ciekawy, chociaż – jak sędzę – pozbawiony jakiegokolwiek użyteczności praktycznej, jest fakt, iż gdyby stronie WE udało się ustawić grę w piki z ręki E, rozgrywający byłby w stanie wziąć aż dziesięć (!) lew, czyli o trzy więcej aniżeli jego partner. Należy to wyjaśnić bliżej, chociażby po to, aby zrozumiała stała się wartość ogłoszonego za chwilę minimaksa. Powiedzmy, że przeciwko 4♠ (E) obrońca S zaatakuje superoptymalnie, tzn. blotką kier, jego partner weźmie lewę ♥K i odwróci ♣K, a S przebije ♠6 wstawionego przez E asa. Następne zagranie lewego obrońcy nie ma już jednak znaczenia – rozgrywający, dysponując niczym nie naruszonymi dwoma dojściami do ręki (E), dwukrotnie podegra piki i odda jeszcze tylko lewę na asa atu. W sumie E skompletuje więc aż dziesięć wziętek, czyli o trzy więcej, niż zdobyłby jego partner.

Minimaks teoretyczny: 6 ♠ (E!), 10 lew; 500 dla NS.

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. VI

PROKOM
SOFTWARE SA

9 czerwca 2003

Rozdanie 7; rozdawał S, obie po partii.

♠ 10
♥ J109754
♦ Q1087
♣ 52

♠ AKQ
♥ 832
♦ 42
♣ KQ1073



♠ J76
♥ AQ6
♦ K963
♣ AJ4

♠ 985432
♥ K
♦ AJ5
♣ 986

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

¹ stanowczo odradzam otwarcie 2♠ (*stabe dwa*) bądź 2♦ (*multi*)

Chwila odpoczynku, czyli rozdanie dużo spokojniejsze i mniej interesujące od poprzednich. Licytacja standardowa i w zasadzie niewymagająca komentarza, bez względu na stosowany system. Trudno też napisać coś odkrywczego na temat wist i rozgrywki – E dysponuje dziewięcioma lewami z góry (pięć trefli, trzy piki oraz ♥A) i tyleż najprawdopodobniej dowiezie do mety (w zakryte karty zagranie ♥A z góry nie wchodzi przecież w rachubę). Gracz S odda bowiem naturalny, pasywny wist pikowy, w niczym przeciwnikowi nie pomagając. Istnieje drobna możliwość popełnienia przez obrońcę z lewej błędu w końcówce. Powiedzmy, że rozgrywający ściągnie pięć lew treflowych, a S zrzuci do nich dwa piki (zamiast pika i kara). Następnie E zgra pozostałe piki i wykona impas damą kier (na nadróbkę). S weźmie wówczas lewę singlowym ♥K, ściągnie (tylko jedną) fortę pikową, po czym będzie musiał wyrobić przeciwnikowi dziesiątą lewę na ♦K. Wystarczy jednak, aby w pięciokartowej końcówce S zachował dwa piki (a ponadto ♥K i ♦A x), a żadne nieszczęście go nie dotknie. Chyba że nie będzie trzymał kart dostatecznie blisko swoich orderów i rozgrywający pociągnie ♥A z góry. Stąd zresztą teoretyczny minimaks rozdania to 630, a nie 600 dla WE!

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. VI

PROKOM
SOFTWARE S A

9 czerwca 2003

Rozdanie 8; rozdawał W, obie przed partią.

♠ K853
♥ 964
♦ K1062
♣ Q6

♠ Q642
♥ AK53
♦ A
♣ K732



♠ A109
♥ Q8
♦ QJ974
♣ A98

♠ J7
♥ J1072
♦ 853
♣ J1054

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

Albo (tylko w *Naszem Systemie*):

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

¹ sekwencja możliwa tylko w NS, we WJ wygląda to bowiem na silnego trefla na 5⁺♥-4♠

Albo nawet:

W	N	E	S
1 ♣	pas	3 BA	pas
pas	pas		

Wszystkie drogi zaprowadzą najprawdopodobniej do 3BA z ręki E. Z ich wygraniem nie powinno być żadnych problemów, w najgorszym wypadku do wzięcia są bowiem trzy kiery i po dwie lewy w każdym z pozostałych kolorów. Teoretycznie rzecz biorąc – no, może trochę w widne karty – możliwe jest nawet zdobycie w bez atu lew dziesięciu. Prześledźmy jedną z dróg do tego celu wiodących. Powiedzmy, że przeciwko 3BA (E) obrońca S zaatakuje – optymalnie dla swojej strony – w blotkę kierową. Rozgrywający utrzyma się asem na stole i zaimpasuje piki dziesiątką. Obrońca z lewej weźmie lewą ♠W i będzie kontynuował kierem – do damy w ręce przeciwnika. Teraz E wejdzie do dziadka ♦A, udanie zaimpasuje piki dziewiątką i ściągnie asa w tym kolorze, a następnie będzie kontynuował ♦D. N pobije ją królem i odwróci w ♣D. Rozgrywający utrzyma się w ręce ♣A i teraz będzie mógł bezpiecznie ściągnąć

♦W, ♣A i ♥K, aby zagwarantować sobie dziewięć lew. Jeżeli jednak E rozczyta prawidłowo obraz rozdania (co – po tylu lewach – nie jest przecież niemożliwe), to będzie mógł zapolować na dziesiątą wziętkę: po zabiciu ♣D asem pozostawić w ręce odciętego ♦W, wejść na stół ♣K, ściągnąć ♥K i odejść ♠D – wpuszczając obrońcę N na ♠K. I w dwukartowej końcówce gracz ten będzie musiał wyjść z konfiguracji ♦10 6 – do układu ♦W 9 w ręce rozgrywającego. Jeśli E będzie pewien swojej diagnozy – wstawi ♦9 i zdobędzie bezcenną nadróbkę.

Nie doścignie jednak teoretycznego minimaksa rozdania, w którym strona WE ma również do zrealizowania interesujące kontrakty kolorowe, a mianowicie: 4♣, 4♥, 5♦ oraz 5♠! Pozostaną one raczej w sferze wyobraźni, chociaż obdarowany tym zmysłem w stopniu niezwykle rozwiniętym gracz E może w sekwencji zaprezentowanej jako druga (zastrzeżonej dla *Naszego Systemu*) szansę zagrania maksowej siedmiokartowej końcówki pikowej dostrzec! Jeszcze łatwiejsze powinno być wówczas zrealizowanie w piki lew jedenastu. Wystarczy tylko odpowiednio zaplanować komunikację pomiędzy rękami WE, aby oprócz sześciu lew honorowych w kolorach bocznych (trzech kierowych, dwóch treflowych oraz karowej) wziąć ♠A oraz jeszcze cztery lewy atutowe na obustronne przebitki. Do dyspozycji są różne warianty szczegółowe. Można np. wcześniej ściągnąć ♠A i potem przebić w ręce E dwa trefle (bądź trefla i kiera), a w ręce W dwa kara. Inna linia skutecznego postępowania – jeszcze bardziej efektywna – to dokonanie trzech przebitek u E (ostatniej asem atu) i jednej (blotką atu) u W, a następnie wpuszczenie obrońcy N (któremu w trzykartowej końcówce pozostaną same atuty) pikiem, aby dał on rozgrywającemu jedenastą wziętkę na damę atu.

Powyższe wyjaśnienia były konieczne m.in. w celu pełnego uwiarygodnienia przedstawionego niżej minimaksa.

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. VI

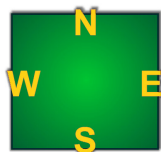
PROKOM
SOFTWARE SA

9 czerwca 2003

Rozdanie 9; rozdawał N, po partii WE.

♠ K843
♥ K106
♦ AQ9
♣ K83

♠ AQJ5
♥ QJ74
♦ 5
♣ 9752



♠ 7
♥ 532
♦ K7643
♣ Q1064

♠ 10962
♥ A98
♦ J1082
♣ AJ

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

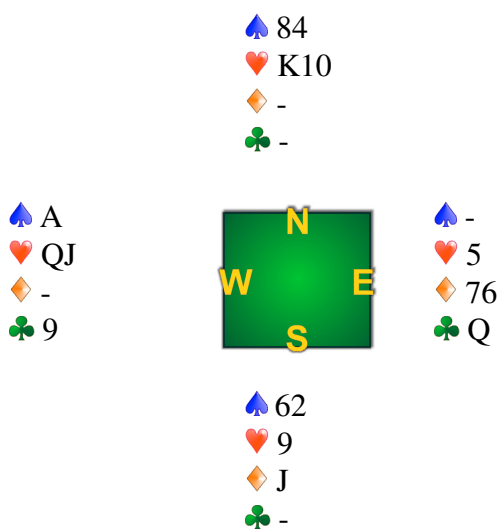
Standardowa droga do standardowego kontraktu 4♠ (N), który jednak – przede wszystkim ze względu na niekorzystny rozkład atutów – zostanie obłożony, chociaż tylko po pierwszym wiście treflowym albo kierowym. Aby marzyć o sukcesie, rozgrywający będzie bowiem musiał szybko wyatutować, czyli sprowadzić grę do bez atutu (inaczej grozi mu przebitka karowa), i to tak, aby oddać tylko dwie lewy pikowe (tzn. w pierwszej rundzie tego koloru konieczne będzie zaimpasowanie obrońcy W damy z waletem). Jeżeli E zawistuje przeciwko 4♠ w trefla, to jego partner – po pierwszym i drugim dostaniu się do ręki honorami pikowymi – będzie kontynuował treflami. Kiedy zatem w końcu obrońca E weźmie lewę na ♦K (gdyby doszedł nim wcześniej, dałby partnerowi przebić karo), ściągnie też fortę treflową, co będzie równoznaczne z obłożeniem końcówki pikowej bez jednej.

Podobnie skończy się rozdanie, kiedy obrońca E wybierze na kartę pierwszego wistu blotkę kier. Gdy po pełnym odatutowaniu rozgrywający zagra w karo na impas, E – w razie potrzeby – przepuści pierwszą rundę tego koloru, a potem zabije karo królem i powtórnie zagra w kiera. Popsuje to przeciwnikowi komunikację do tego stopnia, że nie będzie on w stanie odegrać – teoretycznie już mu należnych – lew treflowych i (pozostałych) karowych.

Ponieważ obrońca W nie jest w stanie skutecznie zaatakować w kiery, 4♠ (S) położy tylko pierwszy wist treflowy.

Jak to często w takich wypadkach (jest bilans na końcówkę, ale zastaliśmy zły podział atutów) bywa, strona NS ma tym rozdania do wygrania kontrakt 3BA. Co więcej, może nawet zrealizować go z nadróbką, ale wyłącznie wówczas, gdy rozgrywającym będzie S. 4BA (N) położy bowiem (jedynie) pierwszy wist kierowy. Zobaczmy, w jaki sposób przebiegać będzie rozgrywka kontraktu bezatutowego, ustawionego z naturalnej ręki N (w turnieju znajdują się na pewno zwolennicy takiego rozwiązania) – po wiście treflowym (atak karowy byłby jeszcze bardziej korzystny dla rozgrywającego) oraz kierowym (jedynym ograniczającym przeciwnika do dziewięciu lew).

Po ataku treflowym rozgrywający utrzyma się waletem na stole i – założmy – zagra $\spadesuit 10$ na impas. E przepuści tę lewę, a N powtórzy impas karowy damą (albo ściągnie $\spadesuit A$ i dopiero potem zagra $\spadesuit D$). E pobije $\spadesuit D$ królem i będzie kontynuował treflem. Rozgrywający utrzyma się $\clubsuit A$ w dziadku i wyjdzie stamtąd $\spadesuit 10$. Prawy obrońca podstawy $\spadesuit W$, więc N poprawi $\spadesuit K$ i powtórzy pikiem. W weźmie wówczas lewę $\spadesuit D$ i zagra trzeci raz w trefle, wyrabiając sobie w tym kolorze fortę. Wtedy jednak rozgrywający nie będzie kontynuował pików (wzięłyby wówczas tylko dziewięć lew), tylko – po utrzymaniu się w ręce $\clubsuit K$ – ściągnie $\spadesuit A$ (jeśli jeszcze tego nie uczynił) i przejdzie do stołu $\heartsuit A$. Powstanie następująca lub podobna doń końcówka:



Z dziadka zostanie teraz zagrany $\spadesuit W$ i obrońca W znajdzie się w przymusie – nie mogąc rozstać się ani z $\spadesuit A$, ani z honorem kierowym – będzie musiał wyrzucić fortę treflową. Rozgrywający pozbedzie się wówczas z ręki $\heartsuit 10$ i zagra w pika, wyrabiając sobie w tym właśnie kolorze swoją dziesiątą wziętkę.

Po pierwszym wiście kierowym 4BA (N) zostanie natomiast obłożone w podobny sposób, co grane przez N $4\spadesuit$ (po takim samym ataku). Po prostu po dojściu $\diamondsuit K$ (na ogół konieczne będzie jednak przepuszczenie przez lewego obrońcę pierwszej lewy karowej) – E zagra drugi raz w kiera, zupełnie niszcząc przeciwnikowi komunikację. A jeżeli kara zostaną rozegrane wcześniej, to E – po lewie na króla – tym bardziej powtórzy kiery, wyrabiając swojemu partnerowi dwie lewy w tym kolorze.

Natomiast gracz S może wziąć w bez atu lew dziesięć, obrońca W nie jest bowiem w tym wypadku w stanie efektywnie zaatakować kierów. A po wiście treflowym S poradzi sobie tak samo jak jego partner.

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. VI

PROKOM
SOFTWARE SA

9 czerwca 2003

Rozdanie 10; rozdawał E, obie po partii.

♠ Q63
♥ 10
♦ AK87432
♣ 52

♠ 95
♥ Q962
♦ J65
♣ AJ103



♠ A1042
♥ J5
♦ Q109
♣ KQ97

♠ KJ87
♥ AK8743
♦ ==
♣ 864

W	N	E	S
-	-	1 ♣	1 ♥
1 BA	2 ♦	pas	2 ♥ (?)
pas	pas/3 ♦	pas	(pas)
(pas)			

Jeżeli S, czując w rozdaniu misfity, spasuje na 2♦ partnera, jego strona ani przez moment nie znajdzie się w opałach. Jednakże – z renonsem karowym i sześcioma kierami – wielu graczy „poprawi” 2♦ na 2♥, na które z kolei ich partnerzy spasuują albo powtórzą kara (N: *mam takie kara, że albo gramy w kara, albo w nic nie gramy!*). Możliwe są zatem różne kontrakty ostateczne na linii NS. Przeciwnicy zaś swój udział w licytacji najprawdopodobniej rozpoczną i zakończą na szczeblu jednego. I będą mieli rację – górny pułap ich możliwości to kontrakty 1♣ i 1BA.

Natomiast NS powinni preferować częściówkę w kolor młodszy. Ich 2♥ zostaną już łatwo obłożone – obrońcy mają bowiem do wzięcia trzy lewy treflowe (wystarczy raz połączyć atuty), dwie kierowe oraz pikową. Natomiast 3♦ są nieprzegrywalne – rozgrywający odda tylko jedną lewą atutową (po szybkim, trzykrotnym zagranium w ten kolor), dwa trefle oraz pika. Wyższość kontraktu karowego nad kierowym wynika z faktu, iż przy grze w kiery ręka N jest prawie zupełnie bezwartościowa, przy grze w kolor swojego podstawowego longera przyniesie natomiast rozgrywającemu około sześciu i pół lewy.

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. VI

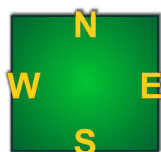
PROKOM
SOFTWARE SA

9 czerwca 2003

Rozdanie 11; rozdawał S, obie przed partią.

♠ 10753
♥ KJ10
♦ AQJ85
♣ A

♠ K82
♥ Q863
♦ 92
♣ KJ42



♠ J
♥ A54
♦ 10643
♣ 109875

♠ AQ964
♥ 972
♦ K7
♣ Q63

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

¹ forsujące

² układ 5♠332

^{3, 4, 5} cue-bidy na uzgodnionych pikach

Po otwarciu partnera 1♠ ręka N wygląda obiecująco, gracz ten wykazuje więc sporo inicjatywy, aby nakłonić swojego vis-a-vis do rozmowy o ewentualnym szlemiku. Niestety, wszystko, na co może sobie pozwolić S (po dwóch zapowiedziach negatywnych: 2♠ i 3BA) – to ekonomiczny cue-bid 4♦. N zrobił już swoje, a że jego ręka wcale nie jest taka znów rewelacyjna (słabe atuty!), nie powinien wychodzić z licytacją powyżej szczebla końcówki. Gdyby partner miał ♠A K D i ♦K (to ręka minimalna, aby 6♠ było poprawnym kontraktem – wystarczy, że przeciwnicy nie zdejmą/nie będą w stanie zdjąć dwóch kierów) – nie zgłosiłby negatywnych 4♠, tylko zalicytowałby np. swojego rodzaju *odwrotny inwit atutowy* 5♠.

Rozgrywający nie uniknie oddani dwóch lew: pikowej oraz kierowej, chyba że obrońcy bardzo mu pomogą (odatutować i przebić w dziadku dwa trefle, a przy tym nie ściągną ♥A). Taki rozwój wydarzeń można jednak *między bajki włożyć*.

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. VI

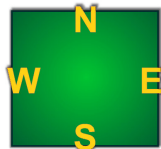
PROKOM
SOFTWARE SA

9 czerwca 2003

Rozdanie 12; rozdawał W, po partii NS.

♠ 52
♥ Q65
♦ 107
♣ KJ10653

♠ 10
♥ KJ2
♦ J9854
♣ AQ92



♠ Q9873
♥ 984
♦ 632
♣ 84

♠ AKJ64
♥ A1073
♦ AKQ
♣ 7

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

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

albo:

Zapowiedź 2♠ gracza S wskazuje silną rękę (*kontrę objaśniającą*) na pikach i – moim zdaniem – jest w powyższej sekwencji zapowiedzią zupełnie wystarczającą. Partner, licytując 2♣, praktycznie wykluczył bowiem posiadanie starszych czwórek, a w tych okolicznościach kartę S trudno uznać za *samodzielny forsing do dogranej*. A tym, którzy uważają, iż zapowiedzenie tylko 2♠ nie oddaje w pełni mocy ręki S, pozostaje zgłoszenie koloru przeciwnika 2♦. W następnym okrażeniu – po wielce prawdopodobnych 3♣ partnera, staną oni jednak przed problemem, co czynić dalej. I – w większym lub mniejszym stopniu – będą musieli zgadywać.

Natomiast po zgłoszeniu przez kontrującego rebidu 2♠ – jego partner, z bezwartościową ręką, będzie mógł na tę zapowiedź spasować. Z aktualnymi kartami N zalicytuje natomiast półpozytywne 3♣, po których S z czystym sumieniem zapowie kontrakt firmowy.

Zrealizowanie 3BA nie będzie trudne – rozgrywający wyrobi sobie kiery (zagrywając blotką do damy), a następnie zaimpasuje ♠D. Da mu to trzy wziętki karowe, trzy kierowe oraz trzy pikowe. Może nawet zrobić nadržkę, jeśli odpowiednio wcześniej (tzn. posiadając jeszcze dojście do stołu ♥D) wyrobi sobie i ściągnie lewą treflową.

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. VI

PROKOM
SOFTWARE SA

9 czerwca 2003

Rozdanie 13; rozdawał N, obie po partii.

♠ A832
♥ QJ94
♦ 7
♣ QJ102

♠ KJ6
♥ 10876
♦ Q863
♣ K6



♠ 974
♥ K532
♦ K1054
♣ 75

♠ Q105
♥ A
♦ AJ92
♣ A9843

Nasz System:

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

Wspólny Język:

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 naturalne, forsujące, 15⁺ PC

² 10⁺ PC (tu: 10–11), sztuczny forsing do dogranej

³ S nie marzy nawet o szlemiku, myśli jedynie o optymalnej końcówce, nie pokazuje więc kar, tylko licytuje opisowe 2BA (jego ręka ma charakter bezatutowy, a nie kolorowy)

Zdecydowana większość par NS znajdzie się w kontrakcie 3BA, na ogół z ręki S. Po oddaniu ♣K i ♥K rozgrywający będzie dysponował ośmioma lewami (cztery treflowe, dwie kierowe i po jednej w karach i pikach) i bez trudu wyrobi sobie dziewiątą, np. w postaci forty pikowej. Tym bardziej że obrońcom szybko skończą się bezpieczne odejścia (na początku rozdania mają je dwa: kierowe oraz karowe), a wówczas każdym swoim zagranieciem będą musieli podać przeciwnikowi pomocną dłoń.

Na NS można też zrealizować inne kontrakty końcowe: 4♠ (do oddania dwa piki i trefl) oraz 5♣ (do oddania trefl i pik), przede wszystkim w oparciu o obustronne przebitki. W poszukiwaniu minimaksa musimy jednak posunąć się jeszcze krok dalej. Oto jak w widne karty przebiegać może rozgrywka szlemika treflowego z ręki S (!): Powiedzmy, że pierwszy wist nastąpi w kiera. Rozgrywający weźmie lew asem w ręce, ściągnie ♦A i przebijie w dziadku blotkę karo. Następnie zostanie zagrana ze stołu ♥D – na

ekspas. **S** przebije wstawionego przez **E** ♥**K**, przebije w dziadku karo, zgra dobrego ♥**W** (wyrzucając z ręki pika), przebije w ręce kiera, przebije na stole karo, po czym ściągnie ♣**A** i odejdzie treflem, wpuszczając obrońcę **W**. A ten nieborak – w dwukartowej końcówce – będzie musiał zagrać w pika – w albo spod króla. Niczym niewyjęte dwanaście lew!

Oczywiście szlemik treflowy z „gorszej” ręki **N** nie zostanie zrealizowany, jeżeli obrońca **E** zawistuje w pika, zrywając w ten sposób misterną wpustkę końcową.

Minimaks teoretyczny: 6 ♣ (S!), 12 lew; 1370 dla NS.

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. VI

PROKOM
SOFTWARE SA

9 czerwca 2003

Rozdanie 14; rozdawał E, obie przed partią.

♠ KJ75
♥ KJ963
♦ J
♣ 1054

♠ A964
♥ A84
♦ K4
♣ K862



♠ Q8
♥ 75
♦ Q10982
♣ AQ93

♠ 1032
♥ Q102
♦ A7653
♣ J7

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

¹ kontra negatywna, wskazująca kolory młodsze; zapowiedź dużo lepsza niż alternatywne, jednokierunkowe 2♦

² bilansowe podniesienie do 2♥

albo:

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

^{1,2} jak poprzednio

³ nadwyżka siłowa, góra pasa (w zasadzie powinna być trzecia figura kier)

W turnieju będzie raczej dominować sekwencja pierwsza (być może w różnych wariantach), w efekcie której pary WE zatrzymają się w częściówkach treflowych. Do wzięcia jest dziesięć lew – jeżeli obrońcy szybko zagrają na przebitkę karową, nie dostaną lewy kierowej albo pikowej. Z drugiej strony – aby obłożyć kontrakt 5♣, nie trzeba koniecznie wistować w karo i brać w tym kolorze przebitki. Powiedzmy, że obrońca N wyjdzie po prostu w uzgodnione kiery, rozgrywający zabije tę lewą asem, ściągnie trzy razy atu i zagra w karo. S musi tylko przepuścić pierwszą rundę tego ostatniego koloru, zabić asem drugie karo

i koniecznie wyjść w pika (!). Rozgrywający nie będzie wówczas dysponował szybkim (i efektywnym) dojściem do dziadka, aby wykorzystać trzy dobre kara, odda więc jeszcze zarówno lewą pikową, jak i kierową.

Gwoli ścisłości, z częściówek na **WE** można jeszcze zrealizować kontrakt 3♦. A dziesięciu lew w ten kolor nie weźmie się jedynie po ataku kierowym, otwierającym drogę do śmiertelnego skrótowi ręki **E**.

Zajmijmy się teraz grą naprawdę ambitną, tzn. końcówką 3BA. Pomimo granicznego pokrycia bilansowego, a tym samym niełatwej drogi doń wiodącej, kontrakt firmowy jest w tym rozdaniu zupełnie wykładany. Wystarczy, aby rozgrywający przepuścił dwukrotnie kiery, a potem raz piki (gdy zagra w ten kolor obrońca **S**). Ponieważ ♦A znajduje się w ręce bezpiecznego przeciwnika **S** droga do dziewięciu lew stanie wtedy otworem.

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. VI

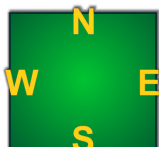
PROKOM
SOFTWARE SA

9 czerwca 2003

Rozdanie 15; rozdawał S, po partii NS.

♠ A97643
♥ 83
♦ KJ
♣ AJ10

♠ K108
♥ AKQ4
♦ 83
♣ Q642



♠ Q2
♥ J10976
♦ AQ106
♣ 75

♠ J5
♥ 52
♦ 97542
♣ K983

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

¹ kontra sputnik

Ze względu na słabe kiery oraz możliwość gry także w drugi kolor – kara – rozgrywający, nawet we *Wspólnym Języku*, kiedy to będzie dysponował ewentualnością zaliczowania nieforsujących 2♥ – powinien zdecydować się w pierwszym okrążeniu na *kontrę sputnik*. Do wymienionych wyżej zalet tej ostatniej zapowiedzi dojdzie wkrótce jeszcze jedna: po zgłoszeniu przez partnera 2♥ – E, wiedząc o obecności na linii dziewięciu atutów, będzie mógł z pełnym przekonaniem pozwolić sobie na zainwitowanie końcówki. W przyjmie to zaproszenie z radością – posiada przecież nadwyżkę, dubla na wskazanych przez E karach oraz znakomite atuty.

Rozgrywka końcówki kierowej nie będzie problemowa, to już bardziej obrońcy powinni zadbać o to, aby szybko ściągnąć należne im dwie lewy treflowe. Inaczej rozgrywający zdoła wyrzucić jednego ze swoich przegrywających trefli na pika i wygra kontrakt z nadróbką.

Dzięki korzystnej pozycji w karach strona WE może też zrealizować końcówkę bezatutową. Ale bez nadróbek, obrońcy są bowiem w stanie wówczas ściągnąć trzy trefle oraz pika.

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. VI

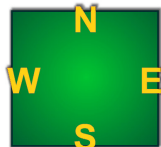
PROKOM
SOFTWARE SA

9 czerwca 2003

Rozdanie 16; rozdawał W, po partii WE.

♠ 87
♥ 872
♦ QJ108
♣ 9754

♠ AKQ
♥ AJ94
♦ AK74
♣ A2



♠ J9654
♥ KQ106
♦ 632
♣ 10

♠ 1032
♥ 53
♦ 95
♣ KQJ863

Nasz System:

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

¹ *acol*, otwarcie forsujące do dogranej

² standardowy negat: brak trzech kontroli oraz ich ekwiwalentu

³ skład zrównoważony, a więc co najmniej ładne 24 PC

⁴ *transfer* na piki

⁵ przyjęcie *transferu*, wskazujące też (na ogół trzykartowy) fit pikowy

⁶ Naturalne, 5♠-4♥, poszukiwanie lepszego koloru do gry. A przy tym wskazanie pozytywnego (w ramach istniejących możliwości) charakteru ręki E; z kartą bezwartościową – i układem 5♠-4♥ – gracz ten zgłosiłby po 2BA partnera *Staymana* 3♣, aby potem podnieść kolor starszy do szczebla końcówki, a po ewentualnych 3♦ (wskazujących brak starszych czwórek) zgłosić 3♠.

⁷ *atutowa* na kierach; W nie poprzedza jej żadnymi cue-bidami m.in. dlatego, aby partner był pewien, że kolorem uzgodnionym są kiery (a nie piki)

⁸ dwa starsze honory w kierach

⁹ wyliczone trzynaście lew (przy normalnych podziałach): pięć kierów (w tym jednak przebitka w ręce E), pięć pików, ♦A K oraz ♣A

Tym, którzy uznają powyższą sekwencję za wymagającą specjalnych uzgodnień, pozostawiam nieco mniej precyzyjne rozwiązanie standardowe:

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

^{1, 2, 3} jak poprzednio

⁷ pytanie o wartości na uzgodnionych kierach

⁸ jedna wartość

⁹ **W** może się spodziewać, że partner ma także ♥D (zgłosił przecież *splintera*, a użyteczne wartości może posiadać jedynie w kierach i karach), to jednak nie wystarcza, aby zgłosić z pełnym przekonaniem wielkiego szlema. Powodzenie tego kontraktu zależy bowiem również od układu ręki **E**, np. przy 4-4-4-1 bez damy karo w żaden sposób nie uniknie się oddania lewy karowej. W tych okolicznościach zalicytowanie 7♥ należy ocenić jako posunięcie dopuszczalne, ale też mocno hazardowe.

Wspólny Język:

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

¹ sztuczny forsing do końcówki

⁶ Niemożność zgłoszenia cue-bidu na szczeblu czterech, ale mimo to ręka pozytywna, zachęcająca (w ramach istniejących możliwości) – przez domniemanie wskazują dobre atuty. Nie ma sensu, aby tak słaba ręka pytała o asy – 4BA nie mogą więc być *Blackwoodem*. Alternatywą dla zachęcających 4BA jest „normalny”, ale znacznie mniej informacyjnie użyteczny cue-bid 5♣.

⁷ znów wyliczone trzynaście lew przy kierach jako kolorze atutowym

Jeżeli któryś z graczy **E** uzna, iż jego ręka warta jest odpowiedzi pozytywnej (dobrze zlokalizowane sześć miltonów, układ 5 – 4 w kolorach starszych), przeprowadzi następującą sekwencję:

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

¹ odwrotka

⁴ *Stayman*

⁵ cztery kiery

⁶ *splinter*, uzgodnienie kierów (4♣ byłyby zapowiedzią naturalną)

² 5+♠ i „coś” w karcie, z „niczym” padłby

bowiem drugi negat 2♥

³ naturalne, przejściowe

⁴ 5♠-4♥

⁵ cue-bid uzgadniający kiery (piki zostałyby uzgodnione odzywką 3♠)

² słaby (7–9 PC), pięć pików

³ naturalne, 4♦

⁴ naturalne, 4♥

⁵ cue-bid uzgadniający kiery

⁶ negat

⁷ *Blackwood*

⁸ jedna wartość

⁹ pytanie o ♥D

¹⁰ jest ♥D!

¹¹ jest trzynaście lew!

Znacznie mniej problemowa, szczególnie przy istniejących rozkładach, będzie rozgrywka wielkiego szlema w kiery. Wystarczy, aby rozgrywający sam nie odciął się od lew pikowych na stole, przedwcześnie przebijając tam trefla...

Gwoli ścisłości, na WE wychodzą też dwie inne gry premiowe – 6♠ oraz 6BA.

Minimaks teoretyczny: 7 ♥ (WE), 13 lew; 2210 dla WE.

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. VI

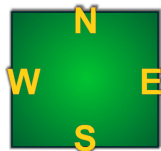
PROKOM
SOFTWARE SA

9 czerwca 2003

Rozdanie 17; rozdawał N, obie przed partią.

♠ AJ9
♥ A7532
♦ AQJ107
♣ ==

♠ KQ432
♥ QJ1098
♦ 6
♣ A8



♠ 8
♥ K6
♦ 98542
♣ J5432

♠ 10765
♥ 4
♦ K3
♣ KQ10976

W	N	E	S
-	1 ♥	pas	1 ♠
pas	2 ♦	pas	pas (?)
pas			

Gracz S znajdzie się w drugim okrażeniu w trudnej i nieprzyjemnej sytuacji, chociaż jeśli wówczas spasuje, jego strona – mniej lub bardziej przypadkowo – okaże się być w całkiem przyzwoitym kontrakcie.

Odpowiadający powinien jednak liczyć się z kłopotliwym rebidem partnera 2♦, chciałby też pokazać tak dobre trefle, może zatem (powinien?) ukryć swoje liche piki i zamiast nich zalicytować 1BA (!):

W	N	E	S
-	1 ♥	pas	1 BA ¹ (!)
pas	2 ♦	pas	3 ♣
pas	pas/3 ♦	pas	(pas)
(pas)			

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

Często skończy się to tym samym, tzn. częściówką karową, niektórzy gracze N spasuują jednak na pewno na 3♣, jako że kolor zgłoszony w takiej sekwencji na szczeblu trzech powinien być solidny (a nie tylko 6⁺-kartowy). Zresztą zarówno 3♦, jak i 3♣ są nietrudne do wygrania, na ten pierwszy kontrakt łatwiej jest jednak wziąć nadróbkę (jako że pozbawi jej rozgrywającego tylko pierwszy wist atutowy). Ponadto NS mogą zrealizować 1♥, 1BA i – uwaga! zbliżamy się do tematu minimaksa – 3♠. A więc częściówkę w kolor, którego polecałem graczowi S w ogóle nie licytować! Cóż, brydż to od czasu do czasu gra przewrotna! Pozostaje mi jedynie zauważyć, że nawet po odpowiedzi 1♠ droga do pikowego kontraktu strony NS jawi mi się jako kręta i daleka (a prawdę mówiąc, w ogóle trudna do dostrzeżenia).

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. VI

PROKOM
SOFTWARE SA

9 czerwca 2003

Rozdanie 18; rozdawał E, po partii NS.

♠ J104
♥ AJ863
♦ K98
♣ AQ

♠ Q9
♥ 9542
♦ AJ4
♣ KJ75



♠ AK8632
♥ Q10
♦ 732
♣ 42

♠ 75
♥ K7
♦ Q1065
♣ 109863

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

¹ słabe dwa

albo:

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

¹ multi

² do koloru partnera

Wejście do licytacji gracza N (3♥) jest mocno ryzykowne, szczególnie w sekwencji drugiej, kiedy to W odlicytował, iż jego fit kierowy jest znacznie lepszy od pikowego. Niektóre pary NS pozwolą więc grać swoim przeciwnikom 2♠ i obłożą je bez jednej, biorąc po dwie lewy w każdym z kolorów bocznych (oczywiście pod warunkiem że nie będą zbyt długo zwlekać z otwarciem kar).

Los kontraktu 3♥ znajdzie się natomiast w rękach obrońcy E. Bez wątplenia zaatakuje on ♠A, a potem...tylko zagranie w drugiej lewie w atu (!) zagwarantuje obłożenie gry przeciwników. Potem obrońcy połączą bowiem jeszcze raz kiery i ostatecznie wezmą trzy piki, ♦A oraz lewą atutową. Natomiast wyjście przez gracza E w drugiej lewie w cokolwiek innego niż kier umożliwi rozgrywającemu przebicie trzeciego pika w dziadku. A W będzie mógł dokonać nadbitki jedynie pewną lewą atutową. Potem rozgrywający zaimpasuje ♣K oraz (trafnie) ♦W i będzie już dysponował dziewięcioma wziętkami.

Bez względu na poczynania przeciwników strona NS może więc zrealizować jedynie 2♥. A ponadto ma do wygrania 2♣ i 3♦, chociaż do kontraktów w te kolory może dojść jedynie wówczas, kiedy N ożywi licytację (po otwarciu 2♠ E i dwóch pasach) kontra. Ciekawie wygląda w tym rozdaniu sprawa minimaksa. Wprawdzie NS są w stanie wygrać zarówno 2♥, jak i 3♦ – i w obu przypadkach zapisać sobie 110, pierwszy z powyższych kontraktów może jednak zostać obroniony opłacalnie przez przeciwników 2♠ z kontrą (przed partią bez jednej, za 100). Na miano prawidłowego minimaksa zasługują więc jedynie 3♦.

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. VI

PROKOM
SOFTWARE SA

9 czerwca 2003

Rozdanie 19; rozdawał S, po partii WE.

♠ K3
♥ 6
♦ KJ1073
♣ AK1074

♠ 942
♥ KQ9743
♦ Q5
♣ 53



♠ J875
♥ AJ85
♦ A984
♣ 9

♠ AQ106
♥ 102
♦ 62
♣ QJ862

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

¹ słabe dwa

² kusi skok na 4♥, w aktualnych założeniach przede wszystkim należy jednak zachować rozwagę

³ kontra siłowa, wskazująca pozytywny charakter ręki S, nic nie mówi o kierach (można też nadać jej konwencyjne znaczenie *wywiadu bezatutowego*)

albo:

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

¹ *multi*

² z taką kartą najlepiej jest otwarcie *multi* przeczekać

³ dobre fity w obu kolorach starszych, blokujące; jak już poprzednio wspomniałem – niektórzy gracze E od razu wywindują licytację szczebel wyżej (licytując 4♦, o znaczeniu: partnerze, ujawnij kolor swojego longera!)

⁴ dwukolorówka na młodszych, gdyby N chciał grać 3BA, wszedłby do licytacji w poprzednim okrążeniu

Jeżeli gracze **WE** wybiorą się w 4♥ (lub wyżej), powinni już zostać skontrowani. Zdają sobie jednak sprawę, że po otwarciu **W** 2♦, pasie **N**, 4♦ **E** i 4♥ **W** będzie to praktycznie niemożliwe. Nawet wówczas **N** nie powinien jednak odpuścić rozdania, tylko – z tak układową ręką i pewnym wyłączeniem kierowym – zgłosić wywoławcze (na kolory młodsze) 4BA.

Grając w kiery, **WE** wezmą tylko osiem lew, już kontra na 4♥ przyniesie więc ich przeciwnikom bardzo dobry rezultat (500 dla **NS**). Jeżeli wszakże **NS** nie dostaną takiej szansy, powinni wylicytować optymalną grę własną – końcówkę treflową. Jej zrealizowanie nie nastarczy żadnych problemów – wystarczy trafić kara, co po blokującym otwarciu licytacji przez gracza **W** powinno być dziecinną igraszką.

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. VI

PROKOM
SOFTWARE SA

9 czerwca 2003

Rozdanie 20; rozdawał W, obie po partii.

♠ Q104
♥ J9732
♦ A7
♣ 1095

♠ J962
♥ AK65
♦ Q83
♣ 63



♠ AK7
♥ 4
♦ K1054
♣ AKJ74

♠ 853
♥ Q108
♦ J962
♣ Q82

Nasz System:

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

¹ rewर्स: 5⁺♣-4♦

² forsujące, rzecz jasna

³ układ 3-1-4-5

⁴ standardowym wyborem będą 3BA, raz jeszcze gracze E obdarzeni bujną wyobraźnią mogą jednak dostrzec szansę maksowej, siedmioatutowej końcówki pikowej (myślę, że kilku takich bez wątpienia się znajdzie)

Wspólny Język:

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

¹ ładne 18 PC w pełni upoważniają do rozpoczęcia licytacji silnym treflem

² naturalne, 15⁺ PC

³ sztuczny forsing do końcówki

⁴ naturalne, 4♦

⁵ bilans, a także brak koloru uzgodnionego nie pozwalają myśleć o wyższym kontrakcie

Z wygraniem 3BA problemów nie będzie (dwa piki, dwa kiery, karo i cztery trefle), znajdą się też rozgrywający, którzy wezmą więcej lew. Oto przykładowa (jedna w kilku możliwych) droga do zdobycia nadrobki:

Pierwszy wist – optymalny dla obrony – nastąpi w kiera. Powiedzmy, że rozgrywający przepuści go, zabije drugiego kiera asem (wyrzucając ze stołu karo), zagra karo do króla, a potem ściągnie ♣A K i odejdzie treflem. S weźmie lewę ♣D i będzie kontynuował kierem. Rozgrywający pobije w ręce królem, wejdzie na stół ♠A i zgra dwie forty treflowe. N, chcąc zachować chronioną ♠D, będzie musiał pozbyć się jednego kiera. W następnej lewie zostanie jednak wpuszczony ♦A. Ściągnie wówczas pozostałego mu kiera, a w

następnej lewie wyjdzie w pika – w albo spod damy. W ten sposób rozgrywający weźmie dziesięć lew: cztery treflowe, dwie kierowe, karową oraz trzy pikowe.

Jak to już w jednym z poprzednich rozdań się zdarzyło, kontraktem minimaksowym jest tu jednak 5♠ (WE)! Oto przykładowa droga do jedenastu lew w piki, powiedzmy, że także po ataku kierowym: Rozgrywający bije pierwszą lewę ♥A w ręce, zgrywa ♠A, a następnie ściąga ♣A K i blotkę trefl przebija w ręce, fortując pozostałe karty tego koloru. Następnie W wchodzi do dziadka ♦K i zagrywa stamtąd dobrego trefla. Załóżmy, że S przebija trefla blotką pik, a rozgrywający i gracz N po kolei nadbijają go starszymi atutami (żaden z obrońców nie dysponuje zresztą skuteczniejszym zagranie). N kontynuuje teraz kierem, który zostaje przebity w dziadku. Rozgrywający ściąga ♠K oraz ostatniego dobrego trefla, a następnie puszcza wkoło blotkę karową, wyrabiając sobie jedenastą wziętkę na damę w tym kolorze.

Powtarzam, że do dziesięciu lew w bez atu i jedenastu w piki wiodą też inne, różne od przedstawionych drogi, momentami wymagające od rozgrywającego postępowania w *widne karty*. Ze zrealizowaniem końcówek, zwłaszcza bezatutowych, nie powinno być wszakże żadnych problemów, co bez wątpienia potwierdzą protokoły czerwcowego turnieju.

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. VI

PROKOM
SOFTWARE SA

9 czerwca 2003

Rozdanie 21, rozdawał N, po partii NS

♠ J102
♥ 743
♦ KQ952
♣ AK

♠ 93
♥ 2
♦ A10876
♣ 108765



♠ AKQ5
♥ K95
♦ 3
♣ QJ932

♠ 8764
♥ AQJ1086
♦ J4
♣ 4

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

albo:

W	N	E	S
-	1 ♦	ktr.	1 ♥
pas	1 BA	ktr.	2 ♥
3 ♣	3 ♥	4 ♣ (!)	pas
pas	pas		

albo:

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

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

² blokujące

Mógłbym dorysować jeszcze kilka realistycznych diagramów licytacyjnych, nie podjąłbym się jednak wskazania sekwencji, która będzie dominowała w turnieju. Wiele może się zdarzyć, wszyscy gracze, a w szczególności **E** i **S**, zostaną bowiem postawieni przed trudnymi i wielowariantowymi decyzjami.

Znacznie łatwiej jest przeanalizować perspektywy rozgrywkowo-wistowe. Strona silniejsza – **NS** (21 PC : 19 PC) – może zrealizować tylko 2♥ (obrońcom należą się trzy piki, ♦A oraz karowa przebitka), ale za to aż 3BA! (sześć lew kierowych – na impasie króla, dwie treflowe i karowa, podczas gdy obrońcy mogą zdjąć tylko trzy piki oraz ♦A). Nawet gdyby jednak graczom **NS** udało się zapowiedzieć ten superkontrakt (co jest prawie że niemożliwe), przeciwnicy dostaną szansę, aby przelicytować go atakująco-obronnymi czterema treflami i ... zapowiedzianą grę zupełnie bezproblemowo zrealizować.

Cóż, *dziwny jest ten brydż*, jak próbuje nas od czasu do czasu przekonać Julek Klukowski... I właśnie 4♣ (**WE**) stanowią w tym rozdaniu jego minimaksa, ale tylko dlatego, iż strona **NS** jest po partii, więc obronne przelicytowanie przez nią czterech trefli czterema bez atu okazałoby się odrobinę nieopłacalne (200 dla **WE** zamiast 130 dla tej samej strony).

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. VI

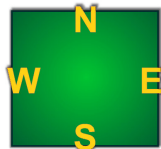
PROKOM
SOFTWARE SA

9 czerwca 2003

Rozdanie 22; rozdawał E, po partii WE.

♠ Q2
♥ J82
♦ A9762
♣ A109

♠ 975
♥ K9653
♦ J10
♣ 532



♠ AKJ10843
♥ AQ
♦ 4
♣ J86

♠ 6
♥ 1074
♦ KQ853
♣ KQ74

Nasz System:

W	N	E	S
-	-	1 ♠	pas
1 BA ¹	pas	3 ♠	pas
pas	pas		

¹ półforsujące, m.in. minipodniesienie

(4–6 PC) z fitem pikowym

Wspólny Język:

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

¹ na pozycji re-open: 11–14(15) PC

w składzie zrównoważonym

Niejeden otwierający – po odpowiedzi 1BA partnera – skoczy jednak na 4♠. W innym wypadku 3♠ mogą zostać przelicytowane czterema karami, podobna operacja może się też zdarzyć o szczebel wyżej (kiedy to po zapowiedzeniu przez WE 4♠ – NS pójdą w 5♦).

Kontrakt pikowy da się ograniczyć do lew dziewięciu, obrońcy muszą jednak szybko i precyzyjnie zdjąć karo oraz trzy trefle. Jeśli bowiem tego nie uczynią, np. zagrywając dwa razy w kara, rozgrywający przebiję, ściągnie ♠A K oraz ♥A D, a następnie dostanie się do dziadka ♠9 i na kiery pozbędzie się z ręki wszystkich pozostałych przegrywających. Rezultat? 3♠ albo 4♠, lew dwanaście! Wbrew pozorom zadanie obrońców wcale nie będzie łatwe, zwłaszcza wówczas, gdy strona NS nie uzgodni kar (czy też w ogóle nie zabierze głosu w licytacji). Powiedzmy, że przeciwko 4♠ (E) gracz S zaatakuje ♦K. N pomoże partnerowi, przejmując króla asem i zagrywając ♣A. S dołoży wtedy zachęcającą ♣4, więc N będzie kontynuował ♣10, wskazując posiadanie w tym kolorze (pierwotnie) trzech kart. Jego partner zda sobie wówczas sprawę, że w pierwszej kolejności musi ściągnąć jeszcze jedną lewą treflową, a dopiero potem będzie mu wolno powrócić do kar.

Optymalnym postępowaniem graczy NS będzie zatem przelicytowanie 3♠ przeciwników czterema karami (opłacalne: bez jednej, nawet z kontrą to tylko 100 dla WE; taki sam rezultat powinien też przynieść parze NS kontrakt 4♣), a potem (jeżeli to „potem” w ogóle nastąpi) obłożenie bez jednej ewentualnych 4♠ (być może z kontrą – mówimy przecież o postępowaniu optymalnym).

Proszę jeszcze zwrócić uwagę, że także obłożenie 4♦ (czy 4♣) wymaga ze strony przeciwników obrony starannej i pełnej wyobraźni. Otóż po wzięciu lewy pikowej E musi powstrzymać pokusę

ściągnięcia drugiego pika (zakładamy, iż dziadkiem będzie ręka N) i zagrać ♥A oraz ♥D – a W przejąć damę partnera królem i posłać kiera do przebitki.

Minimaks teoretyczny: 4♣ (NS) z kontrą, 9 lew albo 4♦ (NS) z kontrą, 9 lew; **100 dla WE.**

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. VI

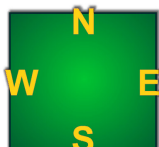
PROKOM
SOFTWARE SA

9 czerwca 2003

Rozdanie 23; rozdawał S, obie po partii.

♠ J94
♥ J942
♦ 4
♣ AJ432

♠ K107632
♥ ==
♦ Q98
♣ 9876



♠ Q5
♥ KQ10763
♦ J1076
♣ 5

♠ A8
♥ A85
♦ AK532
♣ KQ10

Nasz System:

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

¹ blokujące, po partii akcja dosyć ryzykowna

² kontra negatywna, minimalna ręka na taką

licytację

Wspólny Język:

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

^{1,2} jak poprzednio

Stronie NS najbardziej opłacałoby się utrzymać kontrę na 2♠ przeciwników i obłożyć je bez trzech, za 800 [taki sam los spotkałby hipotetyczny kontrakt 2♥ (WE)]. Po wyatutowaniu dziadka (z zachowaniem kontroli nad pikami, a więc najpierw blotką, a dopiero potem asem) obrońcy wzięliby bowiem: ♠A, cztery lewy treflowe, ♦A K oraz karową przebitkę. Niestety, gracz S – mimo ogromnej siły i wielu lew – posiada zbyt mało pików, aby kontrę partnera ukarnić (tym bardziej że przeciwnicy mogą mieć więcej niż osiem atutów). Jeżeli jednak odrobinę zaryzykuje, wszystko stanie się możliwe, takie zapisy jak 800 (a może nawet wyższe) dla NS nie powinny zatem należeć do rzadkości.

Ale na większości stołów S będzie rozgrywał kontrakt firmowy. I powinien wziąć lew dziesięć. Dziewięć ma góry, dziesiątą dostanie natomiast po wiście pikowym, a bez niego – sam wyrobi sobie fortę karową.

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. VI

PROKOM
SOFTWARE SA

9 czerwca 2003

Rozdanie 24; rozdawał W, obie przed partią.

♠ Q763
♥ 1096
♦ KQ2
♣ AKQ

♠ A54
♥ J532
♦ J1098
♣ 76



♠ K982
♥ AKQ7
♦ 64
♣ 943

♠ J10
♥ 84
♦ A753
♣ J10852

W	N	E	S
pas	1 BA	pas	pas
pas			

albo:

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

¹ konwencyjne wskazanie kolorów starszych

(można też pokazać je przy pomocy innej konwencji)

² kolory młodsze

Jeżeli N wygra licytację odzywką 1BA, obrońcy ściągną cztery kiery i dwa piki, kontrakt zostanie więc zrealizowany bez nadržbek. Strona WE ma natomiast do wzięcia osiem lew w kiery, paradoksalnie jednak – jeżeli E zdecyduje się na podjęcie w rozdaniu walki, pomoże w ten sposób raczej nie sobie, tylko przeciwnikom. NS dostaną bowiem wówczas szansę poprawienia swojej częściówki na 3♣, i kontrakt ten łatwo zrealizują (rozgrywający wyrobi sobie dziewiątą wziętkę w pikach). W tych niełatwych, acz zawinionych przez siebie samych okolicznościach WE uratowaliby trochę punktów, gdyby zapowiedzieli obronne 3♥ (i wpadli bez jednej z kontrą przed partią, czyli za 100), nie bardzo jednak widzę możliwość zrobienia takiego kroku w sposób wyrozumowany, z pełnym przekonaniem o jego słuszności.

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. VI

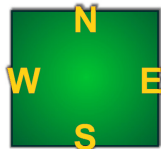
PROKOM
SOFTWARE SA

9 czerwca 2003

Rozdanie 25; rozdawał N, po partii WE.

♠ KQ1085
♥ KJ8
♦ AJ
♣ J104

♠ 964
♥ AQ75
♦ K652
♣ 76



♠ ==
♥ 106
♦ Q10743
♣ AKQ932

♠ AJ732
♥ 9432
♦ 98
♣ 85

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

¹ dwukolorówka na młodszych

albo:

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

albo:

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

¹ kolory młodsze

² kolory starsze z przewagą pików, ręka układowa, ale niezbyt mocna (z silniejszą S skontrolowałby 2BA)

albo:

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

^{1,2} jak poprzednio

³ w obronie!, N widzi, że 5 ♦ prawie na pewno nie wychodzi, a obrona musi być opłacalna

Absolutna równowaga siły – obie strony mają po dwadzieścia miltonów, ale **WE** mogą wygrać aż 6 ♦ (**W!**) [szlemika karowego z ręki **E** położy pierwszy wist kierowy], a **NS** mają do wzięcia tylko dziewięć lew w piki. Niezależnie od otwarcia, na jakie zdecyduje się **N**, **E** wskaże dwukolorową kartę na młodszych, po czym jedni będą licytować co najmniej do wysokości 4 ♠, a drudzy do 5 ♦. Możliwe są zatem różne kontrakty pikowe i karowe na szczeblu pięciu i sześciu. Im bardziej dynamicznie zachowa się jedna strona, tym bardziej prawdopodobne, że przeciwnicy postąpią właściwie, tzn. pójdą wyżej (a być może zostaną nawet „wpędzeni” w kontrakt optymalny).

A rozwiązanie minimaksowe to przelicytowanie przez **NS** zapowiedzianego przez **W** szlemika karowego sześcioma pikami.

Na marginesie, na **WE** jest też do wygrania końcówka treflowa.

Minimaks teoretyczny: 6 ♠ (**NS**) z kontrą, 9 lew; **500 dla WE.**

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. VI

PROKOM
SOFTWARE SA

9 czerwca 2003

Rozdanie 26; rozdawał E, obie po partii.

♠ AJ984
♥ QJ4
♦ 765
♣ J2

♠ 765
♥ A632
♦ J2
♣ Q964



♠ K3
♥ 75
♦ AKQ984
♣ AK3

♠ Q102
♥ K1098
♦ 103
♣ 10875

Nasz System:

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

¹ kolor przeciwnika, ręka E jest zbyt silna na bezpośrednie zalicytowanie 3BA

Wspólny Język:

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

¹ silny trefl na karach (pary traktujące także w tej sekwencji 2♦ jako *odwrotkę* muszą licytować 3♦)

² *wywiad bezatutowy*

Gracz E ma wielce obiecującą rękę, z partnera nie da się jednak wiele wycisnąć, więc licytacja wygaśnie w 3BA. N okaże się złym doradcą – po wskazanym przez niego wiście pikowym rozgrywający będzie miał szansę, aby wziąć dwanaście lew. W tym celu wystarczy rozegrać trefle (po uprzednim ściągnięciu wszystkich kar, rzecz jasna) zgodnie z *zasadą ograniczonego wyboru*. Kiedy w drugiej rundzie trefli spadnie od N walet, rozgrywający powinien przyjąć, iż prawy obrońca nie dysponował możliwością wyboru, tzn. że ♣W dołożyć **musiał**. W oparciu o tę przesłankę konfiguracja ♣W x u N jest bardziej prawdopodobna (w przybliżeniu dwukrotnie) niż ♣W 10 x tamże. Zgodnie z rachunkiem

prawdopodobieństwa w trzeciej rundzie trefli należy zatem wykonać impas dziewiątką na stole i wziąć dwanaście lew (sześć karowych, cztery treflowe, pikową oraz kierową).

Gdyby gracz **S** nie posłuchał partnera i przeciwko 3BA wyszedł w swój najlepszy kolor – kiery, rozgrywający mógłby wziąć co najwyżej lew jedenaście.

Powyższa uwaga dotyczy wyłącznie gry bezatutowej – zrealizowaniu przez stronę **WE** szlemika karowego przeciwnicy nie byłiby bowiem w stanie nigdy przeszkodzić. Oczywiście i w tym wypadku konieczne byłoby trafne (prawidłowe) rozegranie trefli.

Gwoli ścisłości, bez wistw kierowego możliwe jest także zrealizowanie na **WE** szlemika treflowego oraz bezatutowego.

Wracając jeszcze na chwilę do pików – gdyby strona **NS** grała w ten kolor, wzięłaby lew sześć (jeśli tylko rozgrywający nie pozwoliłby obrońcom na przebicie kiera). Nie opłacałoby się zatem bronić szlemika karowego sześcioma pikami z kontrą, koszt tej operacji byłby bowiem odrobinę (ale tylko odrobinę) za wysoki (1400 dla **WE** za bez pięciu).

Minimaks teoretyczny: 6 ♦ (WE), 12 lew; 1370 dla WE.

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. VI

PROKOM
SOFTWARE S A

9 czerwca 2003

Rozdanie 27; rozdawał S, obie przed partią.

♠ K104
♥ KJ732
♦ 5
♣ QJ94

♠ Q76
♥ A10964
♦ J83
♣ K10



♠ AJ3
♥ Q8
♦ AQ109
♣ A765

♠ 9852
♥ 5
♦ K7642
♣ 832

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

¹ otwarcie podlimitowe (trzecia ręka!)

albo:

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

¹ transfer na kiery

Jeżeli gracz N zdecyduje się na trzecioręczne otwarcie 1♥, może być zmuszony do rozgrywania tego kontraktu z kontrą i – po starannej obronie – obłożony bez trzech, za 500. Powiedzmy, że przeciwko 1♥ z kontrą E odda książkowy wist damą atu. Rozgrywający weźmie lewą ♥K i wyjdzie z ręki (na przykład) w karo. Lewy obrońca wskoczy wówczas ♦A i powtórzy ♥8, a W przepuści ją. Jeżeli N pobije tę lewą ♥W, wpadnie ostatecznie aż bez czterech (!), W dojdzie bowiem potem do ręki ♣K, odatutuje do końca i podegra ♠K w ręce rozgrywającego. A E zabije pierwszą lewą pikową i będzie kontynuował karami. Oprócz ♥K W N weźmie więc tylko lewą na ♦K.

Jeśli natomiast w lewie trzeciej ♥8 zostanie przez rozgrywającego przepuszczona (!), będzie on potem musiał wziąć jeszcze dwa atuty (oraz ♦K), ostatecznie wpadnie więc „tylko” bez trzech.

A gdy **N** nie otworzy licytacji (albo dokona tego, ale przeciwnicy zmarnują swoją szansę), strona **WE** dolicytuje się do własnej końcówki – bezatutowej, najczęściej z (nieco gorszej) ręki **E**. I jeżeli tylko **S** nie zaatakuje w pika, rozgrywający będzie miał szansę, aby zrobić nadrobkę. Wzięcie lew dziewięciu nie powinno nastroczać żadnych problemów, widać je przecież gołym okiem, są to: dwa piki, dwa kiery, trzy kara oraz dwa trefle. W końcówce gracz **N** będzie jednak musiał chronić trzy kolory: kiery, piki oraz trefle i nie wytrzyma nacisku, jaki (w odpowiedni sposób) wywrze na niego rozgrywający. Dokładna, dosyć skomplikowana analiza pokazuje, że tylko pierwszy wist w piki – podgrywający damę w dziadku – może przeszkodzić graczowi **E** w przeprowadzeniu zwycięskiej (jeśli chodzi o zdobycie dziesiątej wziętki) rozgrywki końcowej. 4BA (**W**) jest natomiast zawsze wykładane (przy zgłoszonym już w poprzednich miesiącach zastrzeżeniu: *jeżeli rozgrywający będzie postępował prawidłowo/trafne* – od czasu do czasu niepotrzebne proszę skreślić).

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. VI

PROKOM
SOFTWARE SA

9 czerwca 2003

Rozdanie 28; rozdawał W, po partii NS.

♠ A6
♥ AK10842
♦ 6
♣ K984

♠ KQ10973
♥ 9
♦ 1098
♣ 653



♠ J82
♥ Q
♦ KJ7543
♣ QJ10

♠ 54
♥ J7653
♦ AQ2
♣ A72

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

¹ w *Naszym Systemie* – inwit do końcówki z fitem kierowym, we *Wspólnym Języku* – co najmniej inwit

² *splinter*

albo:

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

¹ *stabe dwa*

² kara plus fit pikowy

³ inwit do szlemika, brak stopera pikowego

albo:

W	N	E	S
2 ♦ ¹	2 ♥	4 ♠ ²	5 ♥
pas	pas/6 ♥	pas	(pas)
(pas)			

¹ *multi*

² przy oczywistym założeniu, że kolorem partnera są piki

Na NS wychodzi szlemik kierowy i – co najważniejsze – jest on kontraktem ze wszech miar poprawnym. Po ataku pikowym – do wygrania 6♥ konieczny jest udany impas ♦K, po każdym innym – rozgrywający sprawdzi najpierw podział trefli i weźmie dwanaście lew, jeśli ten ostatni kolor dzieli się 3–3 albo udaje się impas kierowy.

W licytacji jednostronnej trudno będzie jednak ten optymalny kontrakt osiągnąć, gdyż z pozycji prowadzącego wymianę informacji gracza N nie bardzo szlemika można dostać (ręka N zawiera sporo przegrywających i trudno liczyć, iż partner pokryje je wszystkie poza jedną). Tym bardziej że tak skuteczna zazwyczaj konwencja strefy szlemowej, jaką jest *splinter*, tym razem zawiedzie – ponad połowa wartości honorowych ręki S zlokalizowana jest bowiem w karach. Na ogół licytacja nie wyjdzie więc poza szczebel końcówki.

I znów w znacznie lepszej sytuacji będą pary, które przeciwnicy spróbują zablokować. Po pierwsze – licytacja strony NS stanie się wówczas raczej przekazywaniem wzajemnych intencji, niż dokonywaniem

precyzyjnego bilansu (to ostatnie będzie mocno utrudnione), po drugie – po zaporowym otwarciu **W** wzrośnie wartość konfiguracji \spadesuit A D w ręce **S**. Stanie się bowiem oczywiste, iż \spadesuit K znajduje się raczej u **E**. Ponadto **NS** będą mogli „docisnąć” na zasadzie, iż znajdujący się w korzystnych założeniach przeciwnicy mogą po 6♥ udać się w obronę sześcioma pikami.

A kiedy już strona **NS** kontrakt 6♥ zapowie, wszystko, co pozostanie graczom **WE**, to właśnie możliwość opłacalnej licytacji obronnej. Rzeczywiście, są oni w stanie wziąć w piki lew sześć, a w kara – siedem, zarówno więc obrona sześcioma pikami, jak i siedmioma karami kosztuje „tylko” 1400 (bez sześciu), czyli nieco mniej niż wartość zapowiedzianego przez oponentów popartyjnego szlemika w kiery (1430 dla **NS**).

Na marginesie, **NS** mogą też zrealizować szlemika treflowego (!).

Minimaks teoretyczny: 6♠ (**WE**) z kontrą, 6 lew albo 7♦ (**WE**) z kontrą, 7 lew; **1400 dla NS**.

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. VI

PROKOM
SOFTWARE SA

9 czerwca 2003

Rozdanie 29; rozdawał N, obie po partii.

♠ K97
♥ J5
♦ J1093
♣ J1065

♠ J64
♥ AQ843
♦ A2
♣ A43



♠ A108532
♥ 962
♦ KQ
♣ Q9

♠ Q
♥ K107
♦ 87654
♣ K872

W	N	E	S
-	-	2 ♠ ¹	pas
4 ♠	pas	pas	pas

¹ słabe dwa, z tak obrzydliwymi miltonami nie polecam otwarcia 1♠

albo:

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

¹ multi, uwaga jak poprzednio

² partnerze, zaliczuj kolor swojego longera!; W ma w obu kolorach młodszych puste asy, nie widać zatem potrzeby ustawiania ostatecznego kontraktu z jego ręki, np. przez wywołanie *transferu* 4♣

Jeszcze raz powtarzam – z tak paskudnymi punktami otwarcie licytacji przez E 1♠ byłoby poważnym nadużyciem (choć, prawdę mówiąc, w tym wypadku na pewno nie doprowadziłoby do przelicytowania karty). Końcówkę pikową z naturalnej ręki E można tu uznać za kontrakt standardowy, chociaż – jak zwykle w takich rozdaniach na pewno nie zabraknie też zwolenników kontraktu firmowego (*Przed wszystkim trzy bez!*).

Rozgrywający kontakt pikowy z ręki E nie powinien mieć problemów z wzięciem jedenastu lew (gdyby rozgrywającym był W, np. po wywołaniu *transferu* 4♣, pierwszy wist honorem treflowym ograniczyłoby go do dziesięciu wziętek). Powiedzmy, iż obrońca S wyjdzie pasywnie w karo. E weźmie tę lewę (gdziekolwiek), ściągnie ♠A, zaimpasuje kiery damą, zgra ♥A i wyjdzie ze stołu kolejnym kierem. N zagra optymalnie, przebijając tę lewę blotką atu, a następnie wychodząc ♣W. Kiedy jednak lewa ta

zostanie zabita na stole asem (♣W–♣D–♣K–♣A) i rozgrywający zadysponuje ze stołu kolejnego kiera, N będzie mógł co najwyżej przebić go królem atu. A gracz E pozbędzie się wówczas z ręki przegrywającego trefla.

Szybkie kontynuowanie atutowania (♠A, a potem pik do waleta) doprowadziłoby do zdobycia przez rozgrywającego tylko dziesięciu lew: N pobiłby ♠W królem i wyszedł ♣W, a potem jego partner dostałby się do ręki kierem i ściągnąłby wziętkę treflową. Rozgrywka skuteczna jest również wszakże postępowaniem jak najbardziej uzasadnionym teoretycznie: kiedy na ♠A spadnie od S dama, rozgrywającemu wolno będzie przyjąć, iż ♠K znajduje się raczej w ręce N. A z pierwszego – pasywnego – wist karowego wynika, iż S nie miał do wyboru bezpiecznego wyjścia w inny kolor, zatem prawdopodobieństwo zastania w jego ręce ♣K (a także ♥K) jest większe niż szansa, że honor(-y) ten znajduje się u jego partnera. Oba te wnioski oparte są na *zasadzie ograniczonego wyboru*.

Za chwilę dojdziemy do kwestii minimaksa, najwyższy więc czas, aby rozważyć perspektywy alternatywnej wobec pikowej gry w bez atu. Otóż z ręki W wychodzi tylko 3BA – po wiście honorem treflowym obrońcy dostaną bowiem lewą pikową oraz trzy treflowe. Z ręki E natomiast można wygrać aż 5BA (!) – choć, przyznajmy to szczerze – bardziej w zakryte niż w widne karty. Niech S zawistuje przeciwko kontraktowi bezatutowemu w karo. Rozgrywający weźmie tę lewę – powiedzmy – na stole, po czym będzie musiał kontynuować stamtąd ♠W (albo zagrać blotkę pik do ósemki w ręce!). S zabije ♠W damą i powtórzy karem. Po wzięciu tej lewy E zaimpasuje piki dziesiątką, po czym ściągnie wszystkie wziętki w tym kolorze, a następnie wykona impas damą kier, zgra ♥A i wpuści obrońcę S kierem. W trzykartowej końcówce gracz ten będzie musiał zachować dobrego kiera i drugiego ♣K x, czyli pozbyć się wszystkich fort karowych (chyba że wysingluje ♣K!). Teraz więc stanie przed koniecznością podarowania przeciwnikowi jedenastej wziętki na ♣K.

Rzecz jasna i w tym wypadku rozgrywającemu nie wolno jest zagrać pików z góry – gdyby tak uczynił, N dostałby się do ręki ♠K, odwrócił ♣W i z przymusu wpustkowego wyszłyby nici.

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. VI

PROKOM
SOFTWARE S A

9 czerwca 2003

Rozdanie 30; rozdawał E, obie przed partią.

♠ AQJ95
♥ KJ5
♦ 54
♣ K87

♠ 7432
♥ AQ9
♦ J106
♣ A43



♠ 1086
♥ 8
♦ Q982
♣ QJ965

♠ K
♥ 1076432
♦ AK73
♣ 102

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

¹ karta zbyt słaba honorowo na otwarcie 1♥ i nieodpowiednia na *słabe* 2♥ (2♦ *multi*)

² na trzeciej ręce przed partią niektórzy gracze W zdecydują się na takie działanie (znam nawet takich, którzy z kartą tą daliby otwarcie także pierwszej i drugiej ręce!?)

³ inwit

Nawet po początkowym pasie S – jego strona powinna osiągnąć końcówkę, N ma przecież ładne 14 PC z dobrym fitem w kolorze partnera. Zarówno inwit, jak i jego przyjęcie są w pełni uzasadnione.

Grając w kiery, S powinien wziąć lew jedenaście, do bezwarunkowego odebrania są bowiem tylko dwa asy – kierowy i treflowy. Oczywiście trzeba „trafić” kiery, rozwiązanie „trafne” jest tu jednak także tożsame z tym, jakie poleca brydżowa teoria. Mamy na linii dziewięć kart – bez asa i damy, a także dziewiątki i ósemki. Przy podziale kierów 2–2 (oraz 4–0) wszystkie trzy wchodzące w rachubę linie rozgrywki:

1. blotka do króla
2. blotka do waleta
3. wyjście z ręki S ♥10 i puszczenie jej wkoło

są względem siebie symetryczne (czyli/bądź jednakowo szansowne), przy rozkładzie koloru 3–1 natomiast:

1. Metoda pierwsza góruje nad pozostałymi tylko w jednym przypadku (jednej konfiguracji i podziału 3–1) – singlowej ♥D u E.

2. Metoda druga okaże się nadwyżkowo (tzn. poza układami, przy których wygrywa „wszystko”) skuteczna przy dwóch konfiguracjach 3–1: singlowej ♥8 i singlowej ♥9 u E.

3. Metoda trzecia zatryumfuje (nadwyżkowo) nie tylko w obu przypadkach z punktu 2., ale też przy singlowym ♥A w ręce E, jej skuteczność netto redukuje jednak w takim samym stopniu przypadek singlowej ♥D u W, kiedy to jest ona przegrywająca, podczas gdy pierwsza i druga linia postępowania doprowadziłyby do sukcesu.

Oczywiście powyższe rozważania zostały przeprowadzone przy założeniu, iż rozgrywający gra „na maksimum”, czyli dąży do oddania minimalnej liczby lew kierowych (w praktyce – jednej). Wynika z nich, że skuteczność drugiej i trzeciej linii rozgrywki jest taka sama, obie one górują jednak nad linią pierwszą.

Na zakończenie informacja dla zatwardziałych bezatutowców – grając w to miano, strona NS może wziąć tylko dziewięć lew.

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. VI

PROKOM
SOFTWARE SA

9 czerwca 2003

Rozdanie 31; rozdawał S, po partii NS.

♠ A9
♥ AJ53
♦ Q7654
♣ K9

♠ J2
♥ 104
♦ AKJ2
♣ Q10842



♠ KQ103
♥ K982
♦ 983
♣ A3

♠ 87654
♥ Q76
♦ 10
♣ J765

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

¹ niepełnowartościowe 11PC, zupełnie bez kolorów starszych – a więc ręka jak najdalsza od otwarcia

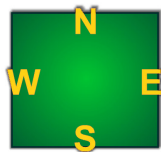
² w grze turniejowej taka kontra jest dopuszczalna, a zdaniem niektórych ekspertów – wręcz polecana (dwie starsze czwórki)

³ znam takich graczy, którzy z ręką tą wrzucą 3BA (!?), zwłaszcza jeśli para gra *kontra wywoławczą od trzynastu*

Większość par **WE** zatrzyma się w częściówkach bezatutowych, chociaż w widne karty można tu zrealizować nawet 3BA. Prześledźmy jedną z wielu możliwych linii postępowania, tym bardziej że do zdobycia jak największej liczby wziętek będą też dążyli rozgrywający częściówki. Powiedzmy, że przeciwko 3BA (**W**) **N** odda wist blotką kier (po karowym będzie nieco łatwiej), rozgrywający dołoży ze stołu blotkę, a **S** weźmie lewę ♥D i odwróci (optymalnie dla obrony) w karo. **W** pobije tę lewę w ręce ♦A i ... przede wszystkim będzie musiał stosownie rozwiązać trefle. Jeżeli rozsądnie przyjmie, że otwarcie **N** było pełnowartościowe (trzecia ręka, ale założenia niekorzystne), i umiejscowi u niego ♣K, to wyjdzie z ręki ♣D (!). **N** położy na nią króla, więc rozgrywający zabije go w dziadku asem i będzie kontynuował stamtąd treflem – do dziesiątki w ręce. Gdy od **N** spadnie ♣9, **W** zorientuje się, iż kolor ten na pewno nie dzieli się 3 – 3, zostawi go więc w spokoju i zagra ♠W. Lewy obrońca pobije waleta asem po to, aby w chwilę później bezpiecznie odejść pikiem. Rozgrywający ściągnie jeszcze ♠D, doprowadzając do następującej (lub bardzo doń zbliżonej) końcówki:

♠ -
♥ AJ5
♦ Q65
♣ -

♠ -
♥ 10
♦ KJ2
♣ 84



♠ K
♥ K98
♦ 98
♣ -

♠ 76
♥ 76
♦ -
♣ J7

Teraz zostanie zagrany ze stołu ♠K (z ręki trefl) i N znajdzie się w okrutnym przymusie. Jeżeli zrzuci kiera, rozgrywający zagra w ten kolor. Lewy obrońca będzie wówczas mógł ściągnąć dwa kiery, ale potem wyjdzie w karo, wpuszczając przeciwnika do dobrego dziadka (także po odejściu ♦D!). A gdy do ♠K N pozbędzie się kara, rozgrywający ściągnie ♦K i wpuści przeciwnika karem. I ten będzie jeszcze tylko mógł wziąć lewę na ♥A.

Oczywiście możliwe są tu też różne inne scenariusze, postępując prawidłowo/trafnie rozgrywający zawsze będzie jednak w stanie skompletować dziewięć wziętek.

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. VI

PROKOM
SOFTWARE SA

9 czerwca 2003

Rozdanie 32; rozdawał W, po partii WE.

♠ QJ1097
♥ 742
♦ AQ
♣ 764

♠ A852
♥ 6
♦ KJ83
♣ KQJ5



♠ K3
♥ KJ10985
♦ 654
♣ 108

♠ 64
♥ AQ3
♦ 10972
♣ A932

Nasz System:

W	N	E	S
1 ♦	1 ♠	ktr. ¹	pas ²
2 ♣	pas	2 ♥ ³	pas (!?)
pas	pas		

¹ kontra sputnik

² 1BA wskazałoby bilansowe podniesienie do 2♠

³ słaba ręka na kierach (bezpośrednie 2♥ forsowałyby)

Wspólny Język:

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

¹ nieforsujące

² „coś w karcie”, ale brak pełnego fitu pikowego

Teoretycznie rzecz biorąc, każda licytacja będzie tu *wyścigiem o (własną) wpadkę*, przy założeniu bezbłędnej obrony – NS mają bowiem maksymalnie do wygrania niewysoki kontrakt 1♥, a ich przeciwnicy – grę niewiele wyższą, bo 1♠. Grając w kiery, E powinien oddać dwie lewy atutowe na honory, trefla, dwa kara oraz karową przebitkę. Z kolei broniąc się przeciwko pikowej częściówce przeciwników, WE mają do wzięcia dwie lewy na honory w pikach, kierową przebitkę, naturalną lewą w tym ostatnim kolorze oraz dwa trefle. Ale w praktyce obrona nie musi być tak doskonała. Uważam, że spośród częściówek w kolory starsze na szczeblu dwóch częściów wypuszczane będą 2♠ – wystarczy, że obrońcy nie zdołają przebić kiera. Obłożenie kontraktu 2♥, do którego niezbędne jest przebicie przez gracza N kara, wydaje się być zadaniem odrobinę łatwiejszym.

Proszę zwrócić uwagę na fakt, że kontrakt 1BA (NS) kładzie tylko pierwszy wist karowy, atakujący dojścia do ręki N, w której znajduje się nietrudny w innych okolicznościach do wykorzystania solidny longer pikowy.

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. VI

PROKOM
SOFTWARE SA

9 czerwca 2003

Rozdanie 33; rozdawał N, obie przed partią.

♠ 10753
♥ 54
♦ J10976
♣ 98

♠ AQJ
♥ AKQ7
♦ K4
♣ AJ64



♠ K64
♥ J63
♦ AQ85
♣ Q107

♠ 982
♥ 10982
♦ 32
♣ K532

Nasz System:

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

¹ *acol*, forsing do dogranej

² odpowiedź pozytywna, minimum trzy kontrole

³ wyczekujące z ręką zrównoważoną lub naturalne, wtedy 5+♣, partner ma zgłosić swoją najbliższą czwórkę

⁴ 4♦

⁵ 4♥

⁶ forsujące

⁷ skład zrównoważony

⁸ brak innych czwórek niż karowa, kontakt z bilansu do minimalnej ręki partnera (24 PC w składzie zrównoważonym)

Wspólny Język:

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

^{1,2} licytacja z bilansu

Jeżeli któryś z graczy trochę „dociśnie”, np. – licytując *Wspólnym Językiem*, **E** odpowie 3BA (a nie 2BA), dojdzie do wielkiego szlema. Jest to kontrakt czysto impasowy, a więc szansa jego realizacji wynosi dokładnie 50%. Według wskazań teoretycznych, w turnieju na maksy warto zapowiedzieć takiego szlema, jeżeli podejmujący decyzję ma pewność, że na pozostałych stołach zalicytowany zostanie co najmniej szlemik. W tym wypadku *krup obrywa ręce*, można więc przyjąć założenie, że poniżej szlemika nie zatrzyma się prawie nikt. Kalkulacja punktacji turniejowej jest zatem oczywista: zapowiedzenie impasowego szlema przyniesie w (około) 50% przypadków wynik zbliżony do maksa, a w pozostałych 50% - prawie zero. Alternatywnie – można zrezygnować z jakiegokolwiek ryzyka i wziąć pewną średnią (lub notę bardzo doń zbliżoną), poprzestając na szlemiku.

W tym wypadku ręce **WE** zawierają aż 36 PC, szlemik jest więc kontraktem nadwyżkowym. Wiele par znajdzie się w szlemie „siłą bezwładności”, polecałbym zatem zalicytowanie 7BA także tym, którzy zbilansują to rozdanie superprecyzyjnie. Chyba że względy taktyczne, szczególnie w końcowej fazie turnieju, będą kazały postąpić inaczej.

Oczywiście im więcej par zastosuje się do powyższych wskazań (i zapowie 7BA), tym bardziej nota za wygranie licytowanego wielkiego szlema straci na wartości (jako maks dzielony na wielu). Ale też – gdyby akurat szlem ten nie wychodził – roślaby wówczas nota strony **WE** w przypadku poniesienia porażki (wpadki bez jednej).

Na marginesie, na **WE** wychodzi też wielki szlem w kiery i trefle. Można nawet wygrać tam szlemika pikowego – na sześciu atutach.

Minimaks teoretyczny: 7 BA (WE), 13 lew; 1520 dla WE.