

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. XII

PROKOM
SOFTWARE SA

13 grudnia 2004

Rozdanie 1; rozdawał N, obie przed partią.

<p>♠ 1082 ♥ J43 ♦ K2 ♣ Q10865</p>	<p>♠ 953 ♥ K985 ♦ J1094 ♣ 72</p>	<p>♠ AK76 ♥ A10 ♦ A53 ♣ AK93</p>
---	--	--

W	N	E
S	S	S

<p>♠ QJ4 ♥ Q762 ♦ Q876 ♣ J4</p>



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

¹ 21⁺–23 PC w składzie zrównoważonym, oczywiście bez starszych czwórek

Standardowa droga do standardowego kontraktu – powinna podążyć nią zdecydowana większość par **WE** uczestniczących w grudniowych *Korespondencyjnych Mistrzostwach Polski 2004*. Sekwencja ta w naturalny sposób ustawi finalny kontrakt z lepszej – silniejszej ręki **E**, kiedy to nawet pierwszy wist w kiery nie będzie dla rozgrywającego groźny. Niezależnie od ataku **E** powinieneś więc wziąć jedenaście lew. Jeżeli nie padnie wist kierowy, jedenastą wziętkę rozgrywający wyrobi sobie w pikach, gdyż kolor ten dzieli się 3–3. Natomiast gdyby kontrakt firmowy został ustawiony z dużo słabszej ręki **W** – ten ostatni gracz musiałby się zadowolić dziesięcioma lewami – pierwszy wist w kiery (gdyby taki padł, **N** ma bowiem atrakcyjną alternatywę karową) podegrałby bowiem ♥A x w ręce **E**.

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

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

♣ – 11 (**WE**);

♦ – 8 (**WE**);

♥ – 8 (**WE**);

♠ – 11 (**WE**);

BA – 11 (E!**).**

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. XII

PROKOM
SOFTWARE SA

13 grudnia 2004

Rozdanie 2; rozdawał E, po partii NS.

♠ KQ7652
 ♥ K542
 ♦ 4
 ♣ 53

♠ J9
 ♥ Q76
 ♦ QJ763
 ♣ K108

W N
 E S

♠ A3
 ♥ AJ108
 ♦ 9
 ♣ AQ9762

♠ 1084
 ♥ 93
 ♦ AK10852
 ♣ J4

Nasz System:

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

¹ alternatywą jest zgłoszenie 1BA

² tylko 15 PC, ale układ 6–4 oraz śliczne miltony, E z powodzeniem może więc sobie pozwolić na rewers 2♥, wskazujący skład 6⁺♣–4♥

³ według rozwiązań klasycznych: *trzymam kara, nie trzymam pików* (gdy przeciwnicy licytowali dwa kolory, druga strona pokazuje/zgłasza swoje w nich zatrzymanie), silna sugestia *trapping-pasa* karowego; ręka W jest w pełni warta takiej licytacji – poza stoperem karowym gracz ten ma przecież trzeciego króla w sześciokartowym longerze partnera oraz starszą figurę w jego kolorze bocznym

3BA to ze wszech miar prawidłowy kontrakt strony WE. Powiedzmy, że przeciwko tej grze obrońca S ściągnie ♦A, a następnie wyjdzie w pika. E zabije ♠D asem, zgra ♣A, wejdzie na stół ♣K, zaimpasuje kiery dziesiątką w ręce, wróci do dziadka ♣10 i będzie kontynuował stamtąd ♥D... Od S spadnie druga ♥9, rozgrywający zdobędzie więc cztery wziętki kierowe, a w sumie skompletuje ich jedenaście: sześć trefli, cztery kiery oraz pika.

Na WE jest też do wygrania końcówka kierowa (po wistach ♦A K – tylko dziesięć lew) oraz szlemik treflowy. Ten ostatni jest wszakże kontraktem dalekim od doskonałości, jego wygranie wymaga bowiem nie tylko korzystnej konfiguracji kierowej, ale też podziału trefli 2–2 oraz obecności ♣W w ręce S. Po ściągnięciu przez obrońcę S ♦A i wyjściu przezeń w pika rozgrywający zabije ♠D asem, po czym będzie musiał dostać się do dziadka ♣10 (impasując graczowi S ♣W), zaimpasować kiery, wrócić na stół ♣K, wyimpasować do końca kiery, na czwartą kartę tego ostatniego koloru pozbyć się z dziadka pika, po czym przebić tam pika. Tylko w ten sposób E weźmie dwanaście lew: siedem atutowych (sześć w ręce plus przebitkę pika na stole), cztery kierowe oraz pikową.

Minimaks teoretyczny: 6 ♣ (WE), 12 lew; **920 dla WE.**

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. XII

PROKOM
SOFTWARE SA

13 grudnia 2004

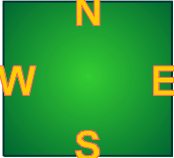
Rozdanie 3; rozdawał S, po partii WE.

♠ 103
♥ K105
♦ A765
♣ Q1082

♠ J865
♥ Q63
♦ 8432
♣ 76

♠ KQ
♥ AJ2
♦ KQJ
♣ J9543

♠ A9742
♥ 9874
♦ 109
♣ AK



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

¹ otwarcie graniczne, prawie wszyscy posiadacze tej karty na pewno się jednak na nie zdecydują (dwa asy i król oraz układ 5–4 w kolorach starszych)

² w *Naszym Systemie* półforsujące, we *Wspólnym Języku* nieforsujące

³ to E ma silne bez atu, jego honory są jednak zgrupowane w kolorach krótkich, a podstawowy longer jest słabutki, jakkolwiek interwencja (kontra), szczególnie w założeniach niekorzystnych, byłaby zatem krokiem mało racjonalnym, a wielce ryzykownym

⁴ *negatywny wybór koloru*

Teoretycznie rzecz biorąc, maksymalne kontrakty, jakie w tym niezbyt interesującym rozdaniu może zrealizować strona NS, to 1 ♥ oraz 1 ♠ (ponadto wychodzi jej 1 ♣), jej przeciwnicy powinni natomiast przegrać każdą grę, nawet na szczeblu prostego. W protokole będą zatem dominować obustronne wpadki, od czasu do czasu jakiś niewysoki kontrakt, nawet na szczeblu dwóch, zostanie jednak bez wątpienia zrealizowany.

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 6 (NS, WE!)

♥ – 7 (NS);

♠ – 7 (NS)

BA – 6 (NS, WE!).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. XII

PROKOM
SOFTWARE SA

13 grudnia 2004

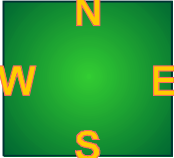
Rozdanie 4; rozdawał W, obie po partii.

♠ AJ92
♥ 6
♦ KQ863
♣ QJ5

♠ Q74
♥ A9743
♦ A542
♣ 2

♠ 83
♥ QJ85
♦ J7
♣ A10874

♠ K1065
♥ K102
♦ 109
♣ K963



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

¹ nawet w dobie brydża totalnego nie jest to pierwszoręczne popartyjne otwarcie

Na zdecydowanej większości stołów pary NS utrzymają się w kontraktach 2♠ bądź 3♠. Po pierwszym wzięciu w singla trefl obrońcy zmontują przebitkę w tym kolorze, więc rozgrywający będą musieli zadowolić się dziewięcioma wziętkami. Bez przebitki treflowej możliwe jest wzięcie lew dziesięciu – trzeba tylko trafić ♠D (oraz wyrobić kara).

Na nielicznych stołach WE podejmą walkę kierami. Mają wprowadzić aż dziewięć kart w tym kolorze, ale już ich kontrakt na szczeblu trzech (3♥) może zostać skontrolowany i obłożony bez jednej, za bezcenne (dla przeciwników) 200. Wprowadzić na pierwszy rzut oka gracz W, grając w kiery, ma tylko cztery przegrywające (dwie w pikach, kierową oraz karową), nie zdoła jednak dokonać na stole aż trzech przebitek – pika oraz dwóch kar – kara będą bowiem przez S nadbijane (albo obrońcy temu w inny sposób wypromuje się dodatkowa wziętka atutowa; NS dostaną więc dwa piki, dwa kiery oraz karo). Obrona musi być jednak staranna – najlepiej, gdy NS odbiorą swoją lewą karową oraz dwie pikowe, po czym N wyjdzie w singla atu, a S nie położy króla na zagraną przez rozgrywającego z dziadka damę...

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. XII

PROKOM
SOFTWARE SA

13 grudnia 2004

Rozdanie 5; rozdawał N, po partii NS.

<p>♠ K9642 ♥ KQ ♦ 65 ♣ AJ76</p>	<p>♠ Q7 ♥ A932 ♦ A973 ♣ 1042</p> <table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: 0 auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	W E	S	<p>♠ 1085 ♥ 876 ♦ KQJ8 ♣ 985</p>
N					
W E					
S					
	<p>♠ AJ3 ♥ J1054 ♦ 1042 ♣ KQ3</p>				

Nasz System:

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

¹ otwarcie trzecioreczne – dopuszczalne, acz nieobowiązkowe

² kontra sputnik

³ nadwyżka siłowa

albo:

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

¹ w Naszym Systemie E może też zgłosić półforsujące 1BA, a dopiero w następnym okrażeniu – po 2♣ ze strony partnera – zaliczować 2♠

albo:

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

¹ uwaga jak wyżej
² ożywienie dopuszczalne, chociaż – ze względu na niekorzystne założenia – mocno ryzykowne

albo:

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

¹ we Wspólnym Języku

² 11–14(15) PC

albo:

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

¹ we *Wspólnym Języku*

² 11–14 (15) PC

³ *Stayman*

⁴ cztery kiery

⁵ wchodzi też w grę inwitujące 3♥, w turnieju na maksy pas wygląda jednak racjonalnie

Można by dopisać jeszcze kilka sekwencji, jakie w rozdaniu tym mogą mieć miejsce. Wiele będzie też zależęć od przebiegu obrony i rozgrywki. Teoretycznie rzecz biorąc, strona **NS** ma tu do wzięcia osiem lew w kiery (**WE** nie zdołają wyrobić sobie i odebrać dwóch trefli, chyba że za cenę ustawienia gracza **W** na końcowej wpustce, kiedy to będzie on musiał wyjść spod ♠K albo zagrać pod podwójny renons; rozgrywający odda więc – w najpopularniejszym wariantcie rozwoju wydarzeń – pika, kiera, dwa kara i trefla, albo kiera, dwa kara oraz dwa trefle), **WE** natomiast skompletują siedem lew w piki (rozgrywający nie dostanie się do dziadka tyle razy, aby raz podegrać piki, a dwa razy trefle). **NS** mogą też zrealizować skromny kontrakt 1BA.

Teoretycznym minimaksem rozdania jest zatem kontrakt 2♠ (**WE**) z kontra, lew siedem, 100 dla **NS**.

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

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

♣ – 6 (**NS, WE!**);

♦ – 7 (**NS**);

♥ – 8 (**NS**);

♠ – 7 (**WE**);

BA – 7 (**NS**).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. XII

PROKOM
SOFTWARE SA

13 grudnia 2004

Rozdanie 6; rozdawał E, po partii WE.

<p>♠ 6 ♥ 52 ♦ J76543 ♣ Q762</p>	<p>♠ 832 ♥ Q9763 ♦ Q2 ♣ A85</p>	<p>♠ Q109754 ♥ AK4 ♦ K108 ♣ 3</p>
---	---	---

<p>♠ AKJ ♥ J108 ♦ A9 ♣ KJ1094</p>

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

¹ 15–18 PC, dobry opis ręki S (dużo lepszy od ewentualnej wywoławczej/objaśniającej kontry)

² transfer na kiery

Ze względu na trzykrotne zatrzymanie w kolorze przeciwnika – pikach, S – mimo posiadania trzykartowego fitu kierowego oraz stosunkowo słabego dubla w karach – może się zdecydować na kontrakt 3BA. Teoretycznie rzecz biorąc, będzie to wybór dużo lepszy od 4♥, kiedy to pierwszy wist pikowy szybko obłoży tę końcówkę bez jednej (E zabije pierwszą rundę kierów, da partnerowi przebić pika, a ten zagra w kara). W praktyce los 3BA (S) będzie wszakże również zależał od pierwszego wistu i przyjętej przez rozgrywającego linii postępowania. Jeżeli W także wówczas wyjdzie w pika, S wyrobi sobie kiery i łatwo weźmie dziesięć albo jedenastę lew (w zależności od tego, czy trafi ♣D; musi zaimpasować ją u W, i to bez wcześniejszego ściągania ♣K). Jeżeli natomiast gracz W wyjdzie przeciwko 3BA (S) w swój najdłuższy kolor – kara, rozgrywający nie będzie mógł grać przez kiery, więc aby zrealizować kontrakt, musi zaimpasować ♣D u W (i to zagrać na ten impas od razu w pierwszej rundzie koloru, bez uprzedniego ściągania ♣K).

Najlepiej byłoby ustawić kontrakt bezatutowy z ręki N – wtedy dziesięć lew byłoby gwarantowane, a jedenastej wziętki definitywnie pozbawiłby rozgrywającego tylko i wyłącznie pierwszy wist karowy (!).

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

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

♣ – 10 (NS);

♦ – 9 (WE);

♥ – 9 (NS);

♠ – 10 (NS, WE!);

BA – 10 (N!).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. XII

PROKOM
SOFTWARE SA

13 grudnia 2004

Rozdanie 7; rozdawał S, obie po partii.

<p>♠ 1054 ♥ A32 ♦ AJ9543 ♣ A</p>	<p>♠ 982 ♥ J1086 ♦ 72 ♣ K954</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 100px; height: 100px; margin: 0 auto; display: flex; flex-direction: column; align-items: center; justify-content: center;"> N W E S </div>	<p>♠ K63 ♥ 94 ♦ KQ108 ♣ QJ87</p>
	<p>♠ AQJ7 ♥ KQ75 ♦ 6 ♣ 10632</p>	

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

¹ znakomity fit karowy rekompensuje pewien niedobór miltonów

Ten kontrakt położy tylko i wyłącznie pierwszy wist kierowy, po każdym innym ataku rozgrywający wyrobi sobie bowiem dziewiątą wziętkę na ♣D (a ponadto weźmie sześć kar, kiera oraz ♣A). A kiedy po dostaniu się do ręki ♣K N wyjdzie w pika – E przepuści go do dziesiątki na stole....

3BA (WE) bez jednej, 100 dla NS, okażą się też praktycznym minimaksem tego rozdania (skontrolować ten kontrakt nie będzie łatwo, nie mówiąc już o tym, że trzeba jeszcze będzie go obłożyć!). Strona NS, znacznie słabsza honorowo (16 PC : 24 PC), ma tu bowiem do wygrania kontrakt 3♥ (do oddania ♣A, ♥A, karo oraz przebitka albo druga lewa na honor w treflach). Najczęściej jednak udział tej pary w licytacji ograniczy się do pierwszorzędnego otwarcia gracza S 1♣.

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

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

♣ – 8 (NS);

♦ – 9 (WE);

♥ – 9 (NS);

♠ – 7 (NS);

BA – 8 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. XII

PROKOM
SOFTWARE SA

13 grudnia 2004

Rozdanie 8; rozdawał W, obie przed partią.

<p>♠ A63 ♥ A5 ♦ K54 ♣ 98732</p>	<p>♠ 52 ♥ 84 ♦ QJ1063 ♣ K1065</p>	<p>♠ KJ1097 ♥ KJ1072 ♦ A2 ♣ Q</p>
---	---	---

♠	N	♠
W		E
♠	S	♠

<p>♠ Q84 ♥ Q963 ♦ 987 ♣ AJ4</p>

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

¹ ewentualne otwarcie zdecydowanie odradzam

² Drury

³ 5♠-5♥, może to być przymiarka do szlemika, tu jednak E poszukuje jedynie w ręce partnera lepszego niż pikowy (trzykartowy) fitu w kierach (czterokartowego)

⁴ zachęcające – jeżeli partner przymierza się do szlemika (cue-bid 4♣ albo 4♦ uzgadniałby zachęcająco kiery)

⁵ tym razem nie o to chodziło!

Oczywiście, nie ma tu bilansu na szlemika, trafnie rozwiązując kolor atutowy (niełatwe zadanie!) oraz kiery (to już stosunkowo proste), można wszakże zrealizować niewylicytowane dwanaście lew w piki. W tym celu trzeba jednak wyimpasować obrońcy S ♠D (od razu – w pierwszej i drugiej rundzie tego koloru, bez ściągania króla), a także – w międzyczasie i później – zaimpasować, a potem zaekspasować ♥K. Przykładowa skuteczna rozgrywka: przebiecie drugiej lewy treflowej, ♠W wkoło, ♠10 wkoło, ♥D wkoło, blotka kierowa do asa, karo do króla, ♥W i przebiecie wstawionego przez S ♥K asem pik, powrót do ręki przebitką treflową, ♠K, dobre kiery, w końcu odegranie lewy na ♦K (pięć lew pikowych w ręce, przebitka kiera na stole, cztery kiery w ręce, dwa kara). Takich szlemików licytować jednak nie polecamy!

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 6 (NS, WE!);

♥ – 11 (WE);

♠ – 12 (WE);

BA – 9 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. XII

PROKOM
SOFTWARE SA

13 grudnia 2004

Rozdanie 9; rozdawał N, po partii WE.

<p>♠ 964 ♥ AJ43 ♦ 102 ♣ Q975</p>	<p>♠ QJ3 ♥ 87 ♦ AKJ764 ♣ K6</p>	<p>♠ K10872 ♥ K10 ♦ 8 ♣ AJ1083</p>
--	---	--

W	N	E	S
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> N W E S </div>			

<p>♠ A5 ♥ Q9652 ♦ Q953 ♣ 42</p>

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

¹ dwukolorówka piki i inny (niektórzy gracze stosują takie wejścia wyłącznie z kartą słabą bądź bardzo silną, ze średnią – taką jak tu – wchodzi zaś po prostu 1 ♠)

² "coś" w karcie, alternatywnie S mógłby zalicytować 2 ♠, wskazując co najmniej dobre podniesienie do 3 ♦, nie chce wszakże zgubić kierów

³ wywołanie drugiego koloru partnera; W ma wprawdzie pełny fit pikowy, ale też jeszcze lepsze fity w treflach i kierach, pragnie więc zainwitować końcówkę (w piki, ewentualnie w kiery)

⁴ w kontekście poprzednich 2BA jest to sekwencja inwitująca

⁵ E – z ładnymi honorami i singlem w karach (pełne wyłącznie!) – przyjmuje zaproszenie partnera

⁶ S już dawno dostrzegł opłacalną obronę, teraz musi ją zrealizować

albo:

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

¹ gdy E – z takiego czy innego powodu – nie może wejść 2 ♦

² kontra sputnik

³ bilansowe podniesienie do 2 ♠

⁴ inwit do końcówki (przede wszystkim pikowej) na uzupełnienie treflowe

⁵ oczywiste przyjęcie

⁶ uwaga jak poprzednio

Aby zrealizować 4 ♠, gracz E będzie się musiał wykazać celną rozgrywką. Ponieważ jedyne pewne dojście do stołu – kierami, trzeba będzie wykorzystać do wykonania impasu treflowego, konieczne będzie rozgrywanie pików z ręki – na drugiego asa w u któregośkolwiek z obrońców. Na przykład E przebiję drugie karo i wyjdzie z ręki wysoką blotką pikową. N dostanie się do ręki ♠W i zagra – optymalnie dla obrońców – w kiera.

Rozgrywający utrzyma się wówczas w ręce ♥K i będzie kontynuował małym pikiem, albo zabije ♥D asem w dziadku, zaimpasuje trefle i wyjdzie blotką pikową...

Końcówka pikowa to kontrakt ostry i niebanalny w rozgrywce, zapisów 620 dla WE nie będzie więc zbyt dużo. Z teoretycznego punktu widzenia obrona tej gry *pięcioma karami* z kontrą jest jednak dla strony NS wysoce opłacalna. Gracz N odda bowiem wówczas tylko dwa kiery oraz dwa trefle, wpadnie więc jedynie bez dwóch, za 300.

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

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

♣ – 10 (E!);

♦ – 9 (NS);

♥ – 7 (NS);

♠ – 10 (WE);

BA – 5 (NS, WE!).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. XII

PROKOM
SOFTWARE SA

13 grudnia 2004

Rozdanie 10; rozdawał E, obie po partii.

<p>♠ 854 ♥ Q873 ♦ 98 ♣ K643</p>	<p>♠ AQ1032 ♥ A6 ♦ 763 ♣ AJ9</p>	<p>♠ KJ97 ♥ KJ1054 ♦ KQJ ♣ 7</p>
---	--	--

<p>♠ 6 ♥ 92 ♦ A10542 ♣ Q10852</p>	
---	--

albo:

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

albo:

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

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

¹ w *Naszym Systemie* możliwa jest też odpowiedź półforsującym 1BA (a dopiero w następnym okrążeniu zaliczowanie 2♥, co wskaże *minimpodniesienie*), a we *Wspólnym Języku* – pas (choć – z czterokartowym fitem – 2♥ są bardzo wskazane, choćby ze względu na blokujący aspekt tej odzywki; można też pomyśleć o blokujących 3♥)

² 3♦ to przede wszystkim rezultat mojego myślenia życzeniowego, z równym powodzeniem S może zgłosić 3♣ albo po prostu spasować

¹ 5⁺–5⁺ w młodszych, jeżeli rzecz jasna system pary NS dopuszcza po partii takie wejście (minimum honorowe, nie najlepsze longery)

² lepiej, aby ewentualna przebitka kierowa w ręce N została dokonana błotką (karową) aniżeli honorem (treflowym)

¹ 5⁺–5⁺ w młodszych, uwaga jak wyżej

² po partii – z być może niepełnowartościowym ♣K – działanie ryzykowne...

³ ... jako że N może takie 3♥ skontrować (ma bowiem silne bez atu, a wejście samemu na poziom czterech – mimo posiadania fitów w obu kolorach partnera – to jednak wielka niewiadoma...

To tylko kilka z wielu scenariuszy ewentualnego rozwoju wydarzeń w tym rozdaniu. Strona WE wygra w nim 2♥, jej 3♥ zostaną już jednak obłożone na przebitce pikowej (być może z kontrą). NS mają natomiast do wzięcia dziesięć lew w kara (po częściowym, tzn. dwukrotnym zaatutowaniu, zaimpasowaniu ♣K i przebicciu w ręce N czwartej rundy tego koloru), dziewięć w trefle (w tym wypadku w żaden sposób nie uniknie się oddania lewy na ♣K) oraz tylko siedem w piki (trzeba będzie wówczas oddać kiera, dwa kara oraz aż trzy lewy atutowe).

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. XII

PROKOM
SOFTWARE SA

13 grudnia 2004

Rozdanie 11; rozdawał S, obie przed partią.

<p>♠ 9875 ♥ AJ9 ♦ 764 ♣ AQ2</p>	<p>♠ J1032 ♥ 764 ♦ A92 ♣ K106</p>		<p>♠ K64 ♥ 102 ♦ KQ853 ♣ J87</p>
---	---	--	--

♠ AQ
♥ KQ853
♦ J10
♣ 9543

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

¹ karta za słaba na odpowiedź 1♠ i dopiero w drugim okrażeniu uzgodnienie kierów

² skład 4333 nie jest idealny na ożywienie licytacji, przed partią jednak...

W tym rozdaniu licytacja będzie na ogół kończyć się na szczeblu dwóch. S łatwo wygra kontrakt 2♥, oddając dwie lewy atutowe, karową oraz dwie treflowe, a zapis 110 dla NS będzie w protokole najpopularniejszy. Teoretycznie rzecz biorąc, strona WE może opłacalnie obronić tę grę przeciwników *dwoma pikami* z kontrą, bez jednej, 100 dla NS, zarówno osiągnięcie tego kontraktu (ożywka kontrą gracza W i zapowiedzenie po niej przez E 2♠ – z trójki...), jak i zrealizowanie skutecznej rozgrywki (na bez jednej) nie będą wszakże należeć do zadań łatwych...

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

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

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

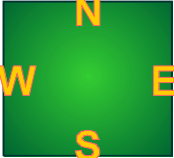
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. XII

PROKOM
SOFTWARE SA

13 grudnia 2004

Rozdanie 12; rozdawał W, po partii NS.

♠ J964		♠ KQ2
♥ QJ4		♥ 109865
♦ J1085		♦ A4
♣ 106		♣ A53
♠ A1075		
♥ A32		
♦ KQ6		
♣ 942		
		
♠ 83		
♥ K7		
♦ 9732		
♣ KQJ87		

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

¹ 12–14 PC w składzie zrównoważonym

² PRO

³ maksimum rebidu (tu: ładne 13 PC), trzy kier

⁴ forsing (po wskazaniu przez partnera nadwyżki), może się za nim kryć bardzo silna (szlemikowa) karta, tu jednak **E** bada możliwość zagrania końcówki w bez atu (mimo obecności na linii **WE** ośmiu kierów)

⁵ układ zrównoważony, praktycznie 4333, **W** wie, że partner ma pięć kierów (albo jest bardzo silny)

Nietrudno tu w naukowy sposób dojść do kontraktu 3BA. W teorii końcówka w kier jest nieco od niego bezpieczniejsza (rozgrywający odda wówczas tylko dwie lewy atutowe oraz treflową, trzeci trefl ręki **E** zostanie natomiast wyrzucony na ♦D). W praktyce na obie gry weźmie się dziesięć lew (co w turnieju na maksy nie jest faktem bez znaczenia). Jak już wspomniałem, do kontraktu firmowego można tu dojść w sposób *stricte* naukowy (jak w proponowanej sekwencji), dyskontując fakt, że obie ręce **WE** są zupełnie zrównoważone, a uzgodniony kolor kierowy nie jest najwyższej jakości.

Nawet, gdyby graczowi **N** przyszło do głowy zaatakować przeciwko 3BA (**W**) w trefla, rozgrywający zdobędzie dziesięć wziętek, jeżeli zabije asem drugą lewą treflową, a następnie wyrobi sobie kier w taki sposób, aby nie dopuścić do ręki niebezpiecznego przeciwnika **S**, tzn. w pierwszej rundzie tego koloru wyjdzie z dziadka wysoką blotką i puści ją wkoło... (chyba że obrońca **S** wskoczy wówczas ♥K, wtedy **W** zabije go asem, po czym obie kierowe lewy obrony odda w ręce życzliwego mu gracza **N**).

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

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

♣ – 7 (**WE**);

♦ – 7 (**WE**);

♥ – 10 (**WE**);

♠ – 9 (**WE**);

BA – 10 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. XII

PROKOM
SOFTWARE SA

13 grudnia 2004

Rozdanie 13; rozdawał N, obie po partii.

<p>♠ 832 ♥ 109 ♦ 104 ♣ K109542</p>	<p>♠ Q975 ♥ A643 ♦ 53 ♣ QJ8</p>	<p>♠ A64 ♥ KQJ752 ♦ AK82 ♣ ==</p>	<p>♠ KJ10 ♥ 8 ♦ QJ976 ♣ A763</p>
--	---	---	--

W	N	E	S
–	pas	1 ♥	pas ¹
pas	pas ²		

¹ niektórzy gracze S zgłoszą z tą ręką *kontrę wywoławczą*, moim zdaniem karta ta jest jednak na taką akcję nieco za słaba (tylko 11 PC i zaledwie trzy karty w drugim kolorze starszym – pikach)

² tylko 9 PC i cztery kiery, zatem ożywka co najmniej wątpliwa

Grając *Wspólnym Językiem*, można się zdecydować na otwarcie 1♣ (choć zasadniczo – z tak ułożoną ręką – otwarcie 1♥ jest zupełnie bezpieczne, a może okazać się wygodnym wstępem do dalszej licytacji dwustronnej):

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

¹ silny trefl na kierach

Nawet jeżeli strona NS włączy się – w ten czy inny sposób do walki – WE powinni utrzymać się ostatecznie w kontrakcie 2♥. Tylko pierwszy wist w singla atu – zabity przez N asem i połączenie kierów po raz drugi ograniczy rozgrywającego do ośmiu lew. Po każdym innym ataku (np. dosyć naturalnym wiście ♦D) – rozgrywający przebijie na stole blotkę karową i skompletuje dziewięć wziętek (wprawdzie N nadbije trzecią rundę kar asem i połączy atuty, ale wówczas S będzie dysponował sześcioma lewami kierowymi w ręce, dwiema karowymi oraz pikową).

Teoretycznie rzecz biorąc, optymalnym kontraktem strony WE są 2BA, nie sposób wszakże racjonalną drogą go osiągnąć. Tym bardziej że w praktyce częściówka kierowa skończy się prawie zawsze wzięciem przez rozgrywającego lew dziewięciu.

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. XII

PROKOM
SOFTWARE SA

13 grudnia 2004

Rozdanie 14; rozdawał E, obie przed partią.

<p>♠ AK94 ♥ A86 ♦ 9 ♣ KJ972</p>	<p>♠ 72 ♥ 105432 ♦ AQJ754 ♣ ==</p>	<p>♠ Q105 ♥ KJ ♦ 10632 ♣ AQ104</p>
---	--	--

<p>♠ J863 ♥ Q97 ♦ K8 ♣ 8653</p>

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

¹ naturalne, możliwe starsze czwórki, forsing do dogranej

² N stawia na siłę koloru (alternatywnie można zgłosić dwukolorowe 3♣)

³ naturalne, 5+♣-4♠

⁴ fit treflowy, zachęcające

^{5,6} cue-bidy

⁷ Blackwood

⁸ w tym wypadku i przy uzgodnionych treflach: wskazanie jednej wartości

Bardzo dobry szlemik, nawet przy podziale atutów 4–0 nietrudny do wygrania. Dwanaście lew w trefle można wziąć na wiele sposobów, na przykład przebijając w ręce **W** trzy kara albo też przebijając u **E** trzeciego kiera oraz czwartą rundę pików (oczywiście, po wcześniejszym rozpoznaniu sytuacji w kolorze atutowym). Układ jest taki, że każda racjonalna linia postępowania doprowadzi rozgrywającego do skompletowania dwunastu wziętek.

Rzecz jasna, **WE** nie muszą dostać możliwości rozgrywania gry premiowej. Jeżeli jednak **NS** przelicytują 6♣ przeciwników obronnymi *sześcioma karami*, to po wistach treflowych bądź/i pikowych, niebezpiecznie skracających rękę **N**, kontrakt ten zostanie obłożony aż bez pięciu, z kontrą za 1100, a więc już dla strony **NS** nieopłacalnie. Teoretycznie rzecz biorąc, opłacalna byłaby natomiast obrona *sześcioma kierami*, która w każdych okolicznościach powinna zakończyć się wpadką tylko bez czterech, za 800 dla **WE**, nie bardzo sobie jednak wyobrażam racjonalną drogę do jej osiągnięcia. Ponadto powyższa konstatacja burzy mój wcześniejszy argument o *sile koloru*, okazuje się bowiem (i to nie po raz pierwszy), że lepiej gra się nieraz w kolor atutowy krótszy i słabszy aniżeli dłuższy i silniejszy (!).

Minimaks teoretyczny: 6 ♥ (**NS**) z kontrą, 8 lew; **800 dla WE**.

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

♣ – 12 (**WE**);

♦ – 7 (**NS**);

♥ – 8 (**NS**);

♠ – 11 (**W!**);

BA – 7 (**WE**).

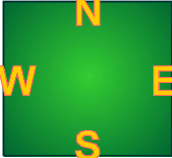
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. XII

PROKOM
SOFTWARE SA

13 grudnia 2004

Rozdanie 15; rozdawał S, po partii NS.

<p>♠ A104 ♥ J ♦ K854 ♣ 108763</p>	<p>♠ 953 ♥ 872 ♦ A9 ♣ AKJ94</p> <div style="text-align: center;"> <p>W N E</p>  <p> S </p> </div>	<p>♠ 872 ♥ 10943 ♦ QJ63 ♣ Q2</p>
	<p>♠ KQJ6 ♥ AKQ65 ♦ 1072 ♣ 5</p>	

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

¹ forsujące uzgodnienie kierów, ręka N jest zbyt urodziwa (dwa asy i król) na bezpośredni skok na 4♥

² według najpopularniejszego w Polsce wariantu postępowania w takich sytuacjach – wskazanie krótkości treflowej

³ negatywne – zarówno ze względu na minimum honorowe, jak i w dużym stopniu spalone figury w treflach

Rozgrywający na pewno odda lewą kierową oraz ♠A – aby więc skompletować jedenaście wziętek, musiałyby w którymś momencie (a po pierwszym wiście w karo – stosunkowo szybko) zagrać trefle z góry (być może – w niektórych wariantach, tzn. bez pierwszego wistu karowego, dążąc do wyrobienia waleta trefli przebitką), aby na honory tego koloru wyrzucić z ręki dwie blotki karowe (E może przebić trzecią rundę trefli swoją pewną lewą atutową). W praktyce gracze S będą jednak raczej grać bezpiecznie na swoje, tzn. oddadzą karo, aby potem przebić na stole trzecią rundę tego koloru, planując przy tym, że na ♣K zostanie wyrzucony z ręki czwarty pik. Jest to postępowanie jak najbardziej racjonalne, tym bardziej że przy podziale atutów 3–2 doprowadziłoby ono do wzięcia lew jedenastu (do oddania byłyby wówczas jedynie karo oraz ♠A). Znacznie częściej niż 650 dla NS w protokole figurował zatem będzie zapis 620 dla NS.

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

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

♣ – 9 (NS);

♦ – 8 (NS);

♥ – 11 (NS);

♠ – 10 (NS);

BA – 9 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. XII

PROKOM
SOFTWARE SA

13 grudnia 2004

Rozdanie 16; rozdawał W, po partii WE.

<p>♠ KQ95 ♥ 1084 ♦ 108742 ♣ 3</p>	<p>♠ 10762 ♥ Q62 ♦ 53 ♣ KJ52</p>	<p>♠ J843 ♥ AK97 ♦ QJ6 ♣ Q8</p>
<p>♠ A ♥ J53 ♦ AK9 ♣ A109764</p>		

W	N	E	S
pas	pas	1 ♣	2 ♣
pas	pas ¹		

¹ można zalicytować 3♣, jeżeli system dopuszcza tak słabe (przede wszystkim blokujące) podniesienia (a ręce silniejsze opisuje się w nim przez relayowe 2♦)

albo:

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

¹ negat

² kontra objaśniająca w treflach

³ fit treflowy, góra negatu

⁴ łatwo doliczyć się dziewięciu lew na bez atu: sześciu treflowych, dwóch karowych oraz pikowej

3BA i 5♣ są na linii NS absolutnie wykładane, wniosek stąd, że karta S jest zbyt silna na proste wejście 2♣, które bardzo często obiegnie z pasami. Gracz S powinien zatem zgłosić w pierwszym okrążeniu kontrę, a w następnym ujawnić jej objaśniający charakter oraz longera treflowego zapowiedzią 2♣. N – z górą negatu i znakomitym fitem treflowym – podniesie wówczas do 3♣, po czym S bez trudu doliczy się dziewięciu górnym lew na bez atu.

Obawiam się jednak, że w protokole dominować będą raczej zapisy 150 dla NS – za jedenaście lew na częściówkę treflową, ewentualnie – za dziewięć lew na częściówkę w bez atu...

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

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

♣ – 11 (NS);

♦ – 7 (WE);

♥ – 6 (NS, WE);

♠ – 7 (WE);

BA – 9 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. XII

PROKOM
SOFTWARE SA

13 grudnia 2004

Rozdanie 17; rozdawał N, obie przed partią.

<p>♠ 9 ♥ AJ92 ♦ 9652 ♣ J865</p>	<p>♠ J8 ♥ 103 ♦ 103 ♣ KQ109732</p>	<p style="color: blue;">N</p> <p style="color: red;">W E</p> <p style="color: blue;">S</p>	<p>♠ A32 ♥ 764 ♦ AKQ874 ♣ A</p>
---	--	---	---

W	N	E	S
–	pas	3 ♣	4 ♠ ¹
pas	pas	pas	

¹ według teorii licytacji, powinna to być zapowiedź nieco bardziej konstruktywna (na zasadzie, że *po bloku nie ma bloku*), po pasie partnera ma ona jednak po prostu charakter decyzyjny

albo:

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

¹ uwaga jak poprzednio

² patrz komentarz niżej

S łatwo wygra 4♠ – niezależnie od tego, czy zagra kolor atutowy z góry (zagrane lepsze od alternatywnego, jakim jest impas waleta, przy singlowym i drugim walecie pikowym u W – szansa na taki układ wynosi ponad 16%), czy też w pierwszej rundzie zaimpasuje obrońcy E waleta (zagrane optymalne, zwycięskie – w porównaniu z poprzednim – przy ♠W x x u E, a więc ponad 20% przypadków); tak czy owak oda bowiem jedynie pika, trefla oraz karo. WE mają niezwykle opłacalną obronę *pięcioma treflami* (bądź *pięcioma karami*), tylko bez jednej – z kontrą za 100 (do oddania dwa kiery i trefl; po zdjęciu przez obrońców dwóch kierów i zagraniu przez nich w pika – E ściągnie ♣A, a potem na karo wyrzuci z ręki pika; natomiast grając 5♦ – z kontrą albo nawet bez niej – W powinien oddać trzy lewy kierowe! kiedy bowiem przeciwnicy zawistują trzy razy w ten kolor, rozgrywającemu nie wolno będzie dokonać przebitki w dziadku!). Dosyć trudno jest jednak wskazać zdecydowaną drogę parę WE do 5♣ (kontrakt dużo lepszy od 5♦) wiodącą, szczególnie w dzisiejszych czasach, kiedy to otwarcie 3♣ przed partią pada często z "kotem w galarecie". Jeżeli wszakże WE mają ustalenie, że takie 3♣ przyrzekają solidny kolor, najlepiej siedmiokartowy, gracz W bez wątpienia zapowie po 4♠ S – 5♣, z jego perspektywy widać bowiem nawet wcale niemałe szanse na wygranie tego kontraktu (szczególnie, gdy obrońcy wyjdą w piki, a nie w kiery). W każdym razie jest to zapowiedź znacznie bardziej godna polecenia aniżeli ewentualna kontra, na którą nieliczni – mam nadzieję, gracze W się zdecydują. Prawdę mówiąc, z kartą W trudno jednak być choć trochę pewnym obłożenia kontraktu 4♠.

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

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

♣ – 10 (WE);

♦ – 10 (WE);

♥ – 8 (NS);

♠ – 10 (NS);

BA – 8 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. XII

PROKOM
SOFTWARE SA

13 grudnia 2004

Rozdanie 18; rozdawał E, po partii NS.

<p>♠ A2 ♥ Q98 ♦ Q8632 ♣ A65</p>	<p>♠ 76 ♥ AJ103 ♦ K1075 ♣ J104</p>	<p>♠ J853 ♥ 5 ♦ J9 ♣ KQ9872</p>
---	--	---

<p>♠ KQ1094 ♥ K7642 ♦ A4 ♣ 3</p>
--

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

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

NS mają pełne wyłączenie treflowe, nie będą więc mieli żadnych problemów ze zrealizowaniem końcówki kierowej. Możliwe jest nawet wzięcie jedenastu lew, w tym celu konieczne byłoby jednak zaimpasowanie zarówno ♥D (obrońcy W), jak i ♠W (zawodnikowi E). Nie mówiąc już o tym, że – zwłaszcza po treflowych skrótach ręki S – taka rozgrywka byłaby po prostu niebezpieczna. Nic zatem dziwnego, że w protokole dominować będą zapisy 620 dla NS.

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 7 (NS);

♥ – 11 (NS);

♠ – 9 (NS);

BA – 6 (NS, WE!).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. XII

PROKOM
SOFTWARE SA

13 grudnia 2004

Rozdanie 19; rozdawał S, po partii WE.

<p>♠ Q10 ♥ 64 ♦ Q1084 ♣ J9873</p>	<p>♠ KJ85 ♥ 52 ♦ J753 ♣ Q42</p>	<p>♠ A42 ♥ AQJ103 ♦ AK92 ♣ K</p>
---	---	--

<p>♠ 9763 ♥ K987 ♦ 6 ♣ A1065</p>
--

Nasz System:

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

¹ półforsujące, od biedy można by nawet spasować

² 5+♥–4+♦, forsing do dogranej

³ dubel kierowy

Wspólny Język:

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

¹ alternatywą są 2 ♣ (a może nawet pas!), rebid 1BA może jednak ustawić grę w to miano z lepszej ręki (ze względu na ♠D 10 u W)

² silny trefl na kierach

Los kontraktu 3BA będzie zależał od pierwszego wistu. Jeśli N wyjdzie w pika (dosyć atrakcyjna opcja!), rozgrywający weźmie lewą w ręce i wyrobi sobie kiery, łatwo zatem skompletuje aż dziesięć wziętek (cztery kiery, cztery kara – jeśli, rzecz jasna, trafnie rozegra ten kolor – oraz dwa piki; obrońcy będą mogli odebrać jedynie ♥K oraz dwa trefle). Po ataku karowym W robi tylko swoje, biorąc po cztery lewy w karach i kierach oraz ♠A. Tylko gdyby e-N-owi jakimś cudem przyszło do głowy wyjść w trefla (!?), a jego partner zabiłby tę lewą asem i odwróciłby w piki, rozgrywający zaznałby gorzkiej porażki, i to bez dwóch (obrońcy wzięliby wówczas trzy piki, dwa trefle oraz ♥K). W świetle powyższego wyraźnie widać, jak ważne było ustawienie kontraktu bezatutowego z lepszej ręki W, gdyby bowiem był on rozgrywany przez E – gracz S bez wątpienia (po licytacji, jaka miała miejsce) zaatakowałby w piki, co nieodwołalnie doprowadziłoby do położenia 3BA (E) bez dwóch.

Teoretycznie rzecz biorąc, optymalnym kontraktem strony WE jest jednak częściówka w kiery, na którą może ona wziąć dziewięć lew.

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 9 (WE);

♥ – 9 (WE);

♠ – 7 (NS);

BA – 7 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. XII

PROKOM
SOFTWARE SA

13 grudnia 2004

Rozdanie 20; rozdawał W, obie po partii.

♠ 754
 ♥ 1032
 ♦ 93
 ♣ Q10973

♠ KQ9863
 ♥ 5
 ♦ Q7
 ♣ K542

♠ A102
 ♥ AJ87
 ♦ AKJ10
 ♣ J8

♠ J
 ♥ KQ964
 ♦ 86542
 ♣ A6

W N
 E S

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

¹ według dzisiejszych standardów, ręka zbyt silna na otwarcie *slabymi* 2♠ bądź 2♦ *multi*

² forsujące

³ naturalne, 4♣

⁴ szlemikowe uzgodnienie pików

⁵ krótkość kierowa

⁶ krótkość kierowa pasuje graczowi E dużo bardziej od karowej, zadaje więc on *Blackwooda* (w końcu partner dał pierwszoręczne otwarcie)

⁷ tu: jedna wartość na uzgodnionych pikach

⁸ *atutowa*

⁹ ♠D plus boczny król

W ten sposób dojdzie do zalicytowania granicznego szlemika, który zostanie wygrany przy dobrze położonym ♣A. Rozgrywający jest w stanie wyłapać czwartego waleta atu w ręce każdego z obrońców, 6♠ jest zatem w tym rozdaniu kontraktem o szansie realizacji minimalnie poniżej 50% (położy go bowiem także przebitka w pierwszej albo drugiej lewie). Po pierwszoręcznym, popartyjnym otwarciu gracza W 1♠ i wskazaniu przezeń dwukolorówki pikowo-treflowej oraz krótkości kierowej – jego partner do gry premiowej na pewno już jednak doprowadzi. Po czym jego otwierający szlemika bez trudu zrealizuje.

Tam natomiast, gdzie gracze W zdecydują się na otwarcie 2♠ (*slabe dwa*) albo 2♦ *multi*, para WE poprzestanie raczej na pikowej końcówce.

Minimaks teoretyczny: 6 ♠ (WE), 12 lew; 1430 dla WE.

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

♣ – 9 (WE);

♦ – 9 (WE);

♥ – 7 (WE);

♠ – 12 (WE);

BA – 11 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. XII

PROKOM
SOFTWARE SA

13 grudnia 2004

Rozdanie 21; rozdawał N, po partii NS.

<p>♠ KJ2 ♥ 10964 ♦ 873 ♣ A103</p>	<p>♠ A876 ♥ K72 ♦ QJ102 ♣ Q5</p> <div style="text-align: center;"> </div>	<p>♠ 93 ♥ AQ8 ♦ A9654 ♣ J94</p>
	<p>♠ Q1054 ♥ J53 ♦ K ♣ K8762</p>	

Nasz System:

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

¹ kontra negatywna

² mocno propozycyjna

³ z ♦K przyjęcie kontry partnera jest bezdyskusyjne

Powyżej przedstawiłem najbardziej dla strony **NS** korzystny przebieg wydarzeń (oczywiście, nie na każdym stole musie do niego dojść). Teoretycznie górnym pułapem jej możliwości jest kontrakt 2♠, i to pod warunkiem, że rozgrywający tak rozwiąże kolor atutowy, aby oddać w nim tylko jedną lewę (tzn. zaimpasuje obrońcy **W** króla albo waleta). Tymczasem 3♦ (**E**) powinny zostać obłożone bez dwóch, z kontrą za 3000, obrońcy mają bowiem wówczas do wzięcia pika, kiera, trefla oraz dwie lewy atutowe. Ale uwaga! Jeżeli przeciwko 3♦ (**E**) z kontrą **S** zaatakuje małym pikiem (w końcu będzie to kolor uzgodniony tej strony), a rozgrywający w mig dostrzeże grożącą mu wpadkę bez dwóch, to doda ze stołu ♠2 (!) – próbując w ten sposób wybronić się tylko bez jednej (za ewentualną wpadkę bez trzech para **WE** otrzyma bowiem notę porównywalną z tą za wpadkę bez dwóch). Potem **E** wykona jeszcze impas waletem pik i na ♠K wyrzuci z ręki blotkę kierową, ostatecznie wpadnie więc tylko bez jednej, za 100 (oddając pika, trefla oraz trzy lewy karowe). Jaki stąd wniosek? Stosuj się do starej, wielokrotnie sprawdzonej zasady, że – dysponując przewagą siły nad przeciwnikami – należy przeciwko ich częściówkom z kontrą **zawsze** wistować w atu! W tym wypadku po ataku ♦K gracz **S** na pewno już nie wyjdzie małym pikiem i 3♦ z kontrą zostaną łatwo obłożone bez dwóch, 300. A to przyniesie parze **NS** notę zbliżoną do maksymalnej.

Minimaks teoretyczny: 2 BA (**W!**) z kontrą, 7 lew; **100 dla NS.**

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

♣ – 7 (**NS**);

♦ – 7 (**WE**);

♥ – 7 (**WE**);

♠ – 8 (**NS**);

BA – 7 (W!**).**

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. XII

PROKOM
SOFTWARE SA

13 grudnia 2004

Rozdanie 22; rozdawał E, po partii WE.

<p>♠ QJ9532 ♥ A ♦ 6532 ♣ 32</p>	<p>♠ 74 ♥ K10872 ♦ K87 ♣ AKJ</p>	<p>♠ K1086 ♥ 9654 ♦ AQ9 ♣ 75</p>
---	--	--

N
W E
S

<p>♠ A ♥ QJ3 ♦ J104 ♣ Q109864</p>

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

¹ grającym *Wspólnym Językiem* odradzam drugoręczne otwarcie 2♣

² słabe dwa

³ nieco zbyt słaby kolor, zapowiedź lepsza jednak od alternatywnej *kontry wywoławczej*

⁴ *prawo lew łącznych* mówi, że posiadając dziesięć atutów, należy grać na szczeblu czterech, bez względu na założenia; oczywiście niedowiarkowie bądź bardziej lękliwi zawodnicy E podniosą tylko do 3♠, po których S zapowie 4♥ i ... piłka powróci do E

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

¹ uwaga jak wyżej

² *multi*

³ nieco zbyt słaby kolor kierowy, alternatywna kontra (wywoławcza do hipotetycznych pików rozgrywającego) mogłaby jednak mocno utrudnić ewentualne uzgodnienie rozłożonych 5–3 kierów (podobnie jak w poprzednim wypadku)

⁴ partner ma na pewno piki, stąd skok na 4♠; oczywiście i tu można by wprawdzie zadowolić się 3♠, S zgłosiłby wszakże wówczas 4♥ i ... piłka powróciłaby do E

4♥ zostałyby bez trudu zrealizowane – N oddałby tylko asa atu oraz dwie lewy karowe (a gdyby po dostaniu się do ręki ♥A W nie wyszedł w kara – rozgrywający zrobiłby dwie nadróbki). Obrona *czterema pikami* – mimo niekorzystnych dla strony WE założeń – okaże się zaś wielce opłacalna. Rozgrywający odda wówczas jedynie asa atu, dwa trefle oraz karo, czyli wpadnie zaledwie bez jednej, z kontrą za 200.

Minimaks teoretyczny: 4 ♠ (WE) z kontrą, 9 lew; 200 dla NS.

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

♣ – 8 (NS);

♦ – 7 (WE);

♥ – 10 (NS);

♠ – 9 (WE);

BA – 7 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. XII

PROKOM
SOFTWARE SA

13 grudnia 2004

Rozdanie 23; rozdawał S, obie po partii.

♠ QJ
♥ A754
♦ Q843
♣ 987

♠ K1053
♥ Q1092
♦ 65
♣ A63

♠ 96
♥ KJ3
♦ AK92
♣ KQJ4

♠ A8742
♥ 86
♦ J107
♣ 1052

W N E S

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

¹ dwie dziesiątki wzmacniają kartę W na tyle, że zapowiada on bezpośrednio 3BA

Kontrakt standardowy, ze zrealizowaniem którego nie będzie żadnych problemów. Dobrą notę zapewni jednak stronie WE dopiero zrobienie minimaksowej nadróbki, w widne karty – ze względu na dobrze położonego ♠A – banalnej. Jeżeli jednak przeciwko 3BA (E) obrońca S wyjdzie w błotkę pikową, a rozgrywający nie zadysponuje ze stołu króla (tylko wskoczenie wówczas ♠K gwarantuje wzięcie dziesięciu lew!), to N weźmie lewą damą albo waletem pik i odwróci w karo. I nie będzie już żadnej szansy na nadróbkę, po nieuniknionym dojściu do ręki ♥A prawy obrońca będzie bowiem kontynuował karem, a potem jego partner wskoczy ♠A i odbierze lewą karową.

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

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

♣ – 10 (WE);

♦ – 9 (WE);

♥ – 10 (WE);

♠ – 9 (WE);

BA – 10 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. XII

PROKOM
SOFTWARE SA

13 grudnia 2004

Rozdanie 24; rozdawał W, obie przed partią.

♠ 92
♥ AJ754
♦ A1083
♣ 62

♠ K8763
♥ 83
♦ 75
♣ K953

♠ A
♥ KQ10962
♦ K94
♣ AJ7

♠ QJ1054
♥ ==
♦ QJ62
♣ Q1084

W N
E
S

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

¹ W ma za niskie blotki w pikach na *trapping-pasa*

Gdyby wszakże gracz W zdecydował się po 1♠ e-S-a spasować, jego partner ożywił licytację kontrą, a W ukarcił ją – kontrakt 1♠ z kontrą mógłby zostać obłożony jedynie bez jednej, za 100. Tymczasem końcówka kierowa na WE – mimo podziału atutów w rękach obrońców 5–0 powinna zostać łatwo zrealizowana. Powiedzmy, że przeciwko 4♥ (E) S odda naturalny wist ♠D. Rozgrywający weźmie lewę ♠A w ręce, po czym będzie musiał ściągnąć ♣A, a następnie wejść na stół ♣K, odegrać ♠K, by wyrzucić nań z ręki ♣W, i zagrać z dziadka w karo – do króla w ręce. Jeżeli po dostaniu się do ręki karem N nie zagra dwa razy w atu, rozgrywający przebijie w dziadku trzecią rundę kar. Poza karem E odda wówczas tylko dwie lewy atutowe – na ♥W i na ♥A. A jeżeli po wzięciu lewy karowej obrońca N ściągnie ♥A i będzie kontynuował małym kierem, E utrzyma się w dziadku ♥8, przebijie w ręce pika albo albo trefla (dziewiątką atu), po czym odejdzie karem. W tym momencie rozgrywającemu pozostaną w ręce tylko trzy karty: ♥K D 10, będzie więc musiał zdobyć na nie ostatnie trzy wziętki.

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 7 (NS);

♥ – 10 (WE);

♠ – 7 (E!);

BA – 8 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. XII

PROKOM
SOFTWARE SA

13 grudnia 2004

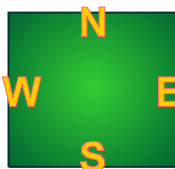
Rozdanie 25: rozdawał N, po partii WE.

♠ 9
♥ A10952
♦ AJ43
♣ 832

♠ KJ876
♥ KQ4
♦ 52
♣ K74

♠ 5
♥ J763
♦ K876
♣ Q965

♠ AQ10432
♥ 8
♦ Q109
♣ AJ10



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

¹ w *Naszem Systemie* półforsujące (nawet po uprzednim pasie), we *Wspólnym Języku* naturalne, nieforsujące; alternatywą – jako że N jest po pasie – jest odpowiedź 2♥.

Na zdecydowanej większości stołów ostatnich w tym roku *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski* ostatecznym kontraktem będą w tym rozdaniu 2♠ (S). Rozgrywający powinien je zrealizować, szczególnie wówczas, gdy dwa dojścia do dziadka (kierowe i karowe) wykorzysta do dwukrotnego zaimpasowania trefli. Obrońca W przebiję trzecią rundę kar, po czym będzie musiał skrócić rozgrywającego kierem, a w końcu samemu zagrać w piki. S powinien więc wziąć cztery lewy atutowe w ręce, co wraz z kierem, karem oraz dwoma treflami zapewni mu wymagane osiem wziętek. Zwycięska rozgrywka powinna być tzw. samograjem, tym bardziej że w praktyce najprawdopodobniej obrońcy wcześniej skrócą rękę rozgrywającego kierami, a złośliwy rozkład atutów także dosyć szybko się ujawni.

Minimaks teoretyczny: 2 ♠ (NS), 8 lew; 100 dla NS.

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

♣ – 7 (E!);

♦ – 8 (NS);

♥ – 7 (NS);

♠ – 8 (NS);

BA – 7 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. XII

PROKOM
SOFTWARE SA

13 grudnia 2004

Rozdanie 26; rozdawał E, obie po partii.

♠ AK42
 ♥ AK987
 ♦ ==
 ♣ KQ74

♠ 953
 ♥ J10
 ♦ KQ5
 ♣ J10532

N
 W E
 S

♠ QJ7
 ♥ ==
 ♦ AJ10762
 ♣ A986

♠ 1086
 ♥ Q65432
 ♦ 9843
 ♣ ==

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

¹ alternatywą jest odpowiedź 1BA (szczególnie w turnieju oraz wówczas, gdy otwarcie 1♦ może być dane z tylko czterema kartami w tym kolorze)

² karta zbyt słaba honorowo na zgłoszenie z nią w tym momencie 3♥, zwłaszcza że partner może mieć *kontrę objaśniającą* na treflach

³ wtórna kontra wywoławcza

⁴ teraz już skok na 4♥ jest w pełni uzasadniony (partner jest silny, poza tym wywołuje wszystkie trzy – poza karami – kolory)

⁵ cue-bid na uzgodnionych kierach, gdyby N miał silną kartę na pikach, pokazałby ten kolor – być może z przeskokiem – w poprzednim okrażeniu

⁶ cue-bid

⁷ pytanie o asy

⁸ brak asów

⁹ gdyby S ujawnił asa – bez wątplenia treflowego (choć na dobrą sprawę nie było to – z bilansu rozdania – możliwe) – N zapowiedziałby wielkiego szlema w kiery

Rozkłady są dla strony NS korzystne – ♣A znajduje się w ekspasie, a piki dzielą się 3–3, rozgrywający zrobi więc nielicytowanego (a na niektórych stołach nawet licytowanego!) wielkiego szlema. S weźmie sześć lew kierowych w ręce, trzy przebitki na stole, trefla (po zaakspasowaniu graczowi E asa w tym kolorze), dwa honory pikowe oraz fortę w tym ostatnim kolorze (wyrobioną przebitką – po uprzednim pozbyciu się jednego z pików ręki na wyrobioną figurę treflową).

Gdyby atuty były rozłożone 1–1, do wzięcia trzynastu lew wystarczyłby udany ekspas treflowy, podział pików 3–3 nie byłyby wówczas konieczny.

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 8 (E!);

♥ – 13 (NS);

♠ – 9 (NS);

BA – 6 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. XII

PROKOM
SOFTWARE SA

13 grudnia 2004

Rozdanie 27; rozdawał S, obie przed partią.

<p>♠ K96 ♥ J7 ♦ Q10862 ♣ K74</p>	<p>♠ 1082 ♥ 2 ♦ AKJ3 ♣ AQJ98</p>	<p>♠ AQJ4 ♥ K9863 ♦ 94 ♣ 102</p>
--	--	--

W	N	E
S		

<p>♠ 753 ♥ AQ1054 ♦ 75 ♣ 653</p>
--

Nasz System:

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

Wspólny Język:

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

Jeżeli E wejdzie 1♥, to otwierający na pozycji *re-open* zapowiedź tę wznowiająco skontruje, a jego partner kontrę ukarni. Po starannej obronie, rozpoczętej koniecznie pierwszym wistem treflowym albo karowym, gracze NS wezmą dwa trefle, dwa kara oraz cztery lewy atutowe, co będzie równoznaczne z obłożeniem kontraktu przeciwników bez dwóch, za 300. Będzie to dla strony NS rezultat zbliżony do maksymalnego, za grę własną byłaby ona bowiem w stanie uzyskać dużo mniej punktów – ma bowiem tylko do wzięcia dziewięć lew w trefle (do oddania trzy piki i trefl) oraz osiem lew w bez atu (do oddania cztery piki i trefl). Żadna tych z rozgrywek nie będzie przy tym bezproblemowa.

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

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

♣ – 9 (NS);

♦ – 7 (NS);

♥ – 7 (NS);

♠ – 7 (NS);

BA – 8 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. XII

PROKOM
SOFTWARE SA

13 grudnia 2004

Rozdanie 28; rozdawał W, po partii NS.

<p>♠ A ♥ AJ932 ♦ 752 ♣ J1096</p>	<p>♠ KJ532 ♥ K ♦ J108 ♣ Q842</p> <div style="text-align: center;"> </div>	<p>♠ 104 ♥ 764 ♦ AQ963 ♣ AK3</p>
	<p>♠ Q9876 ♥ Q1085 ♦ K4 ♣ 75</p>	

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

¹ wejście 1♠ – ze względu na dosyć słaby kolor i niekorzystne założenia – należy ocenić jako problematyczne

² 12–14 PC

³ PRO

⁴ maksimum rebidu (tu: niebrzydkie 13 PC), trzy kiery

Albo:

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

¹ kontra poparcie – wskazanie trzech kierów

Myślę, że większość par **WE** osiągnie w tym rozdaniu końcówkę kierową. Najczęściej rozgrywający wykonają wszystkie impasy: kierowy – dziewiątką, a potem waletem, karowy – dziewiątką, a potem damą, a nawet – w razie konieczności, choć nigdy nie będzie to absolutnie konieczne – treflowy. Oddadzą więc dwa kiery oraz karo, czyli zrobią swoje. Takie właśnie rozwiązanie kolorów czerwonych jest poprawne z punktu widzenia *rozgrywki pojedynczego koloru* – aby zmaksymalizować szanse na wzięcie czterech lew kierowych (przy podziale koloru 3–2, podzielonych figurach, bądź obu u **S**, i dziesiątkę w ręce **S**) oraz czterech kar (przy królu u **N** oraz przy królu znajdującym się u **S**, ale jednocześnie przy walecie z dziesiątką w ręce **N**).

W widne karty można wszakże, grając w kiery – wziąć lew jedenaście. W tym celu należałoby jednak w pierwszej rundzie atutów ściągnąć asa albo zagrać z obu rąk małe blotki (a potem zaimpasować kiery w ręce dziewiątką, a w następnym okrażeniu – waletem). W praktyce zawodnicy **W**, rozgrywający końcówkę kierową, będą jednak brać – na ogół – lew dziesięć.

Obrona *czterech kierów czterema pikami* nie będzie już opłacalna, ale wyłącznie ze względu na niekorzystne dla strony **NS** założenia (bez dwóch, z kontrą za 500).

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

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

♣ – 9 (WE);

♦ – 10 (WE);

♥ – 11 (WE);

♠ – 8 (NS);

BA – 8 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. XII

PROKOM
SOFTWARE SA

13 grudnia 2004

Rozdanie 29; rozdawał N, obie po partii.

<p>♠ AQJ1096 ♥ 1075 ♦ AJ97 ♣ ==</p>	<p>♠ K542 ♥ KQ64 ♦ Q85 ♣ 65</p>	<p>♠ 8 ♥ J98 ♦ 10632 ♣ KQ983</p>
---	---	--

N
W E
S

<p>♠ 73 ♥ A32 ♦ K4 ♣ AJ10742</p>
--

Nasz System:

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

¹ kontra sputnik

² z takimi pikami W powtarza ten kolor (a nie licytuje 2♦)

³ w pikach tylko cienki czwarty król, ale też aż 10 PC (choć otwarcie partnera padło na trzeciej ręce)

Wspólny Język:

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

¹ wywoławcza

Oczywiście licytacja może też potoczyć się bardziej pokojowo. Po starannej obronie 2♠ (W) powinny zostać obłożone bez jednej, broniący wezmą bowiem trzy kiery, pika oraz dwa kara (nie wolno im wszakże ani razu zagrać w kara ani też dać rozgrywającemu lewy na uprzednio wyrobioną mu figurę treflową). Dużo łatwiej będzie wyegzekwować należną broniącym wpadkę bez jednej w przypadku kontraktu 3♣ (z kontrą lub bez niej), np. w postaci lewy na ♠A, pikową przebitkę, ♦A oraz jeszcze trzech atutów.

Jeżeli zaś chodzi o teoretycznego minimaksa rozdania, to jest nim niełatwy do osiągnięcia kontrakt 2♥ z ręki S (!), lew osiem, 110 dla NS. 2♥ z bardziej naturalnej ręki N położy natomiast pierwszy wist figurą treflową.

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. XII

PROKOM
SOFTWARE SA

13 grudnia 2004

Rozdanie 30; rozdawał E, obie przed partią.

<p>♠ A10654 ♥ Q6 ♦ 5 ♣ AQ532</p>	<p>♠ KJ83 ♥ 52 ♦ J109 ♣ J984</p> <div style="text-align: center;"> <p>N</p> <p>W E</p> <p>S</p> </div>	<p>♠ 2 ♥ KJ983 ♦ Q873 ♣ K107</p>
	<p>♠ Q97 ♥ A1074 ♦ AK642 ♣ 6</p>	

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

¹ dwukolorówka piki i inny

² do koloru partnera

³ piki i trefle

albo:

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

¹ jeżeli w systemie pary WE wejście 2 ♦ przyrzeka kartę słabą albo bardzo silną (bądź jest to dwukolorówka na starszych)

W obu wypadkach NS powinni przelicytować 3 ♣ przeciwników *trzema karami*, ale ten ostatni kontrakt nie zostanie raczej skontrowany. 3 ♣ na WE będą najprawdopodobniej realizowane, na tej linii są też możliwe do wygrania 2 ♥, tymczasem na 3 ♦ NS mają szanse wpaść tylko bez jednej.

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

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

♣ – 9 (WE);

♦ – 8 (NS);

♥ – 8 (WE);

♠ – 7 (E!);

BA – 6 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. XII

PROKOM
SOFTWARE SA

13 grudnia 2004

Rozdanie 31; rozdawał S, po partii NS.

<p>♠ K7 ♥ K108 ♦ Q742 ♣ QJ97</p>	<p>♠ QJ982 ♥ 74 ♦ 103 ♣ 10852</p>	<p>♠ A1064 ♥ A96532 ♦ K8 ♣ 6</p>
--	---	--

W	N	E
S		

<p>♠ 53 ♥ QJ ♦ AJ965 ♣ AK43</p>

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

¹ Drury

Tak – lub bardzo podobnie – potoczy się licytacja na większości stołów. Przeciwno 4♥ (E) S ściągnie ♣A, po czym wyjdzie – optymalnie – ♥D. Jeżeli rozgrywający – po zabiciu tej lewy ♥K – zagra na przebicie w dziadku dwóch pików, obrońca S dostanie wziętkę na ♥W (oraz ♣A), kontrakt zostanie więc zrealizowany bez nadrobki. Możliwe jest jednak wzięcie jedenastu lew w następujący – dosyć elegancki – sposób. Otóż rozgrywający może zrobić ♥D asem w ręce (albo ♥K na stole, a następnie przejść do ręki ♥A) i wyjść stamtąd blotką karo – spod drugiego króla (!). Postawi to obrońcę S przed *dylematem Mortona Forka*. Jeśli wskoczy on na blotkę karo asem, przeciwnik ściągnie drugi raz atu (jeśli jeszcze tego nie uczynił), zgra ♦K, ♠K oraz ♠A, przebije w dziadku pika, a ostatniego pika z ręki pozbędzie się na ♦D. A jeżeli gracz S lewy na ♦A nie weźmie, rozgrywający utrzyma się ♦D na stole i na ♣D wyrzuci z ręki ♦K (!). A potem ściągnie drugi raz atu, zgra topy pikowe, przebije w dziadku pika, a ostatniego pika z ręki wyrzuci się na ♣W.

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 8 (E!);

♥ – 11 (WE);

♠ – 8 (WE);

BA – 9 (WE).


Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. XII

PROKOM
SOFTWARE SA

13 grudnia 2004

Rozdanie 32; rozdawał W, po partii WE.

<p>♠ KQJ9 ♥ K ♦ A109 ♣ Q9872</p>	<p>♠ A107 ♥ J743 ♦ 543 ♣ K106</p> 	<p>♠ 8432 ♥ A1095 ♦ Q ♣ J543</p>
--	---	--

<p>♠ 65 ♥ Q862 ♦ KJ8762 ♣ A</p>

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

¹ także we *Wspólnym Języku*, trefle W są bowiem zbyt słabe na otwarcie 2♣

² kontra wywoławcza

Kto ma piki, ten ma władzę – wprawdzie 3♦ można już było obłożyć bez jednej (z kontrą za 200!), ale 3♠ zostaną pewnie zrealizowane. I to najczęściej z nadróbką, dziesiątej lewy definitywnie pozbawiłby bowiem gracza W jedynie pierwszy wist treflem różnym od króla (!). W toku dalszej gry N dostały się do ręki asem aty (musiałyby jednak zabić pierwszą rundę pików), po czym podały swojemu partnerowi przebitkę treflową.

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

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

♣ – 10 (WE);

♦ – 8 (NS);

♥ – 7 (NS);

♠ – 9 (WE);

BA – 8 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. XII

PROKOM
SOFTWARE SA

13 grudnia 2004

Rozdanie 33; rozdawał N, obie przed partią.

<p>♠ AKJ65 ♥ A82 ♦ 5 ♣ J963</p>	<p>♠ Q942 ♥ K10 ♦ J74 ♣ K1074</p>	<p>♠ 3 ♥ 9543 ♦ KQ1092 ♣ AQ8</p>
---	---	--

<p>♠ 1087 ♥ QJ76 ♦ A863 ♣ 52</p>
--

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

¹ pytanie

² cztery kiery, brak trzech pików

3BA (WE) to kontrakt lekko podlimitowy – tylko 24 PC i brak koloru ośmiokartowego – możliwy jednak zawsze do wygrania. Tym bardziej że obrońca N prawie każdym wistem poda rozgrywającemu pomocną dłoń. Nawet jednak jeśli ten gracz oddał mało prawdopodobny, ale optymalny dla obrony atak ♥K – rozgrywający wzięłyby tę lewą asem, po czym zagrałyby blotkę karo – do dziesiątki w dziadku (W). Ponieważ N posiada trzeciego ♦W, kara dałyby cztery lewy, a poza tym W wzięłyby też dwa piki oraz dwie lewy treflowe (impasując w tym ostatnim kolorze króla). Ponadto – po zdobyciu lewy na ♦A obrońca S mógłby ściągnąć co najwyżej jeden honor kierowy, a następnie musiałby wyjść w pika – aby zerwać komunikację tym kolorem pomiędzy rękami WE. Gdyby bowiem tego zaniechał, w końcu jego partner znalazłby się w pikowo-treflowym przymusie (w większości wariantów były to przymusy wpustkowy), skutkiem którego rozgrywający zrealizowałby swój kontrakt z nadrobką.

Także każdy inny wist poza ♥K umożliwiłby graczowi W wzięcie dziesięciu lew.

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

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

♣ – 9 (WE);

♦ – 9 (WE);

♥ – 9 (WE);

♠ – 8 (WE);

BA – 9 (WE).