

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005


Turniej nr 12

PROKOM
SOFTWARE SA

12 grudnia 2005

Rozdanie 1; rozdawał N, obie przed partią.

1

<p>♠ 8653 ♥ Q7632 ♦ 10 ♣ 865</p>	<p>♠ 42 ♥ AK104 ♦ A765 ♣ K92</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>♠ 107 ♥ 985 ♦ Q832 ♣ AJ43</p>
--	---	--

♠ AKQJ9
♥ J
♦ KJ94
♣ Q107

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

¹ 12–14 PC

² PRO

³ maksimum rebidu, tylko dwa piki

⁴ podejście pesymistyczne

albo:

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



¹ 12–14 PC

² PRO

³ maksimum rebidu, tylko dwa piki

⁴ wariant optymistyczny, 5 ♠–4 ♦ (z układem 5 ♦–4 ♠ S odpowiedziałby na otwarcie partnera 1 ♣–2 ♦)










⁵ uzgodnienie kar








⁶ Blackwood

⁷ dwie wartości bez ♦D







⁸ S wie, że brakuje im jednego asa oraz damy at, nie bardzo ma już jednak jak wyhamować w prawidłowych w tych okolicznościach 5BA

albo:

W	N	E	S
–	1 	pas	1 
pas	1 BA ¹	pas	2 
pas	2 BA ³	pas	3 
pas	4 	pas	4 BA ⁶
pas	5 	pas	5 
pas	6 	pas	6  /6 BA
pas	pas	pas	

- ¹ 12–14 PC
- ² *PRO*
- ³ maksimum rebidu, tylko dwa piki
- ⁴ wariant optymistyczny, 5–4 (z układem 5–4 S odpowiedziałby na otwarcie partnera 1 – 2)
- ⁵ uzgodnienie kar
- ⁶ *Blackwood*
- ⁷ dwie wartości bez D
- ⁸ pytanie o boczne króle
- ⁹ dwa króle


¹⁰ jeżeli już grać ostro, to najlepiej o całą pulę – S zapowiada więc wyżej płatnego szlemika w piki bądź w bez atu – po wskazaniu przez partnera dwóch króli wie bowiem, że wszystkie szlemiki (w kara, piki czy bez atu) będą miały zbliżone szanse realizacji)

Gra premiowa nie jest w tym rozdaniu kontraktem prawidłowym, wymaga bowiem udania się impasu D oraz nie najgorszego podziału w tym kolorze (3–2, a jeżeli 4–1, to z singlową damą lub dziewiątką u W). Ze szlemików optymalne jest 6BA, kiedy to – w razie potrzeby bądź po korzystnym wiście – można jeszcze będzie ratować się impasem D bądź impasem W. Na przykład gdyby przeciwko 6BA (NS) obrońcy rozpoczęli od ściągnięcia A (albo – przy innej konfiguracji trefli – wyszli w ten kolor) rozgrywający dysponowały już jedenastoma lewami (pięć pikowych, dwie kierowe oraz dwie treflowe), mógłby więc optymalnie połączyć swoje szanse na wziętkę dwunastą, ściągnając A K z góry, a następnie, w razie potrzeby, impasując D (bądź zagrywając na karowo-kierowy przymus). Z tychże powodów szlemik pikowy jest tu jednak kontraktem lepszym od karowego (ale gorszym od bezatutowego, położy go bowiem definitywnie bardzo zły podział pików).

To jednak rozważania czysto teoretyczne. W praktyce impasy w czerwonych kolorach stoją, więc wszystkie szlemiki (a nie będzie ich tak mało) zostaną łatwo zrealizowane.

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

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

-  – 10 (NS);
-  – 12 (NS);
-  – 10 (NS);
-  – 12 (NS);
- BA – 12 (NS).**

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 12

PROKOM
SOFTWARE SA

12 grudnia 2005

Rozdanie 2; rozdawał E, po partii NS.

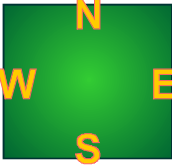
2

♠ J
♥ J106
♦ J32
♣ AQ8643

♠ KQ954
♥ 532
♦ Q95
♣ 72

♠ 1082
♥ AKQ9
♦ A84
♣ J109

♠ A763
♥ 874
♦ K1076
♣ K5



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

¹ w niekorzystnych założeniach nie mowy o wejściu 2♣

² przy trzech pikach w ręce E (a nieraz nawet przy dwóch) 2♠ będą kontraktem lepszym od 1BA

Rzeczywiście, racjonalny rebid gracza W powinien doprowadzić jego stronę do bardzo dobrej częściówki w piki. Rozgrywający ma wówczas do oddania lewą atutową (jeżeli tylko w pierwszej rundzie koloru nie zaimpasuje waleta), karo oraz dwa trefle, jest więc w stanie skompletować aż dziewięć wziętek. Tymczasem w wypadku kontraktu 1BA (WE) obrońcy mogą ściągnąć sześć trefli (niekoniecznie od razu w pierwszych lewach) oraz ♠A, czyli obłożyć grę bez jednej.

Na NS wychodzą natomiast 2♣, wszystkie wyższe gry tej strony mogą już zostać skontrolowane i obłożone za co najmniej 200.

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

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

♣ – 8 (NS);

♦ – 7 (NS);

♥ – 6 (WE);

♠ – 9 (WE);

BA – 7 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

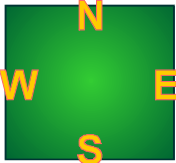
Turniej nr 12

PROKOM
SOFTWARE SA

12 grudnia 2005

Rozdanie 3; rozdawał S, po partii WE.

3

<p>♠ J8 ♥ QJ632 ♦ 74 ♣ AJ62</p>	<p>♠ 95 ♥ K ♦ KQJ65 ♣ K10985</p> 	<p>♠ K1072 ♥ 10874 ♦ 9832 ♣ 4</p>
<p>♠ AQ643 ♥ A95 ♦ A10 ♣ Q73</p>		

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

¹ nadwyżka, układ zrównoważony, forsujące

² czwarty kolor, obawa o kiery, czyli tylko jedno zatrzymanie w tym kolorze (w ogóle bez stopera w kierach S nie powinien licytować 2BA)

³ z singlowym ♥K N wybiera końcówkę w bez atu

albo:

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

¹ można też dać otwarcie 1BA

² z singlowym ♥K N nie powinien stosować *konwencji 5431*, tylko wrzucić 3BA, szczególnie w turnieju na maksy (czasami nie będzie to krok właściwy, dyktuje go jednak statystyka)

Przeciwko 3BA (S) padnie na pewno wist kierowy. Rozgrywający wytrąci obrońcom ♣A i będzie już dysponował dziewięcioma wziętkami. W turnieju na maksy należy jednak, będąc w tak popularnym kontrakcie, walczyć o nadróbki, nawet jeśli jest to związane z ryzykiem wpadki. Jeżeli gracz S zaimpasuje ♠K, weźmie lew dziesięć, jeżeli zaś odważnie i trafnie rozwiąże trefle (blotka do damy, a potem impas waleta w dziadku), zrobi nielicytowanego szlemika. W taki sam sposób można na linii NS zrealizować szlemika treflowego.

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

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

♣ – 12 (NS);

♦ – 11 (NS);

♥ – 6 (NS, WE!);

♠ – 10 (NS)

BA – 12 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 12

PROKOM
SOFTWARE SA

12 grudnia 2005

Rozdanie 4; rozdawał W, obie po partii.

4

<p>♠ 8 ♥ 7654 ♦ 752 ♣ J9643</p>	<p>♠ QJ ♥ 93 ♦ KJ109863 ♣ A8</p>	<p>♠ K5 ♥ AQJ108 ♦ A4 ♣ KQ52</p>
---	--	--

<p>♠ A10976432 ♥ K2 ♦ Q ♣ 107</p>

W	N	E	S
pas	1 ♦	ktr.	4 ♠
pas	pas	pas	

albo:

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

Jeżeli S zapowie końcówkę w piki, zanim gracz E zdoła się objaśnić, stanie się rozgrywającym tego kontraktu. Przeciwko 4♠ (S) W zaatakuje w trefla albo w kiera, w tym drugim wypadku jego partner zabije ♥A i odwróci w trefla, rozgrywający zostanie zatem ograniczony do dziesięciu wziętek (odda kiera, trefla oraz ♦A; ♠K zostanie natomiast wyimpasowany). Jeśli zaś licytacja będzie rozwijać się wolniej i spokojniej, to WE wykryją w swoich rękach podwójny fit: kierowy i treflowy, jest więc duża szansa na to, że następnie przelicytują 4♠ przeciwników *pięcioma treflami* albo *pięcioma kierami*. Obrona ta okaże się opłacalna, WE oddadzą bowiem tylko po jednej lewie w każdym z kolorów i wpadną bez dwóch (z kontrą za 500).

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

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

♣ – 9 (WE);

♦ – 9 (NS);

♥ – 9 (WE);

♠ – 10 (NS);

BA – 7 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 12

PROKOM
SOFTWARE SA

12 grudnia 2005

Rozdanie 5; rozdawał N, po partii NS.

5

<p>♠ AQ75 ♥ 6 ♦ K543 ♣ K984</p>	<p>♠ 632 ♥ Q753 ♦ AJ ♣ Q653</p>	<p>♠ K84 ♥ 1042 ♦ 1087 ♣ AJ102</p>
---	---	--

<p>♠ J109 ♥ AKJ98 ♦ Q962 ♣ 7</p>
--

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

¹ 7–9 PC z fitem kierowym

Ze względu na posiadanie czterokartowego fitu w kolorze, którym partner otworzył licytację (wprawdzie na trzeciej ręce, ale w założeniach niekorzystnych), N na pewno przeliczytuje ewentualne 3♣ przeciwników *trzema kierami*. I ten ostatni kontrakt zostanie łatwo zrealizowany, rozgrywający odda bowiem jedynie trzy piki oraz lewę na ♣A. Teoretycznie rzecz biorąc, strona NS mogłaby te 3♥ opłacalnie obronić *trzema pikami* (osiem lew, z kontrą bez jednej) albo *czterema treflami* [także bez jednej, ponadto – przynajmniej w widne karty – 4♣ (W) kładzie tylko wist atutowy, a 4♣ (E) – treflowy i karowy], w praktyce żadna z tych obron nie będzie jednak łatwa do znalezienia (ze względu na brak dużego układu i fitów).

Minimaks teoretyczny: 3♠ (WE) z kontrą, 8 lew albo 4♣ (WE) z kontrą, 9 lew; **100 dla NS.**

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

♣ – 9 (WE);

♦ – 7 (WE);

♥ – 9 (NS);

♠ – 8 (WE);

BA – 6 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 12

PROKOM
SOFTWARE SA

12 grudnia 2005

Rozdanie 6; rozdawał E, po partii WE.

6

♠ 1032
 ♥ QJ
 ♦ A764
 ♣ AK63

♠ KQJ76
 ♥ A98
 ♦ J10
 ♣ 975

♠ A984
 ♥ K632
 ♦ Q2
 ♣ 842

♠ 5
 ♥ 10754
 ♦ K9853
 ♣ QJ10

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

¹ ze względu na tylko dubla w kierach N musi na razie spasować

² ręka za słaba na zastosowanie z nią konwencji

Drury

albo:

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

¹ ze względu na tylko dubla w kierach N musi na razie spasować

² ręka za słaba na zastosowanie z nią konwencji *Drury*

³ kolory młodsze; na pozycji *re-open* akcja jak najbardziej uzasadniona

albo:

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

¹ ze względu na tylko dubla w kierach N musi na razie spasować

² ręka za słaba na zastosowanie z nią konwencji *Drury*

³ kolory młodsze; na pozycji *re-open* akcja jak najbardziej uzasadniona

⁴ ze względu na czterokartowy fit w kolorze, którym partner otworzył licytację (wprawdzie na trzeciej ręce, ale w założeniach niekorzystnych)

Tym razem posiadanie dziewięciokartowego longera nic jednak stronie **WE** nie pomoże – ze względu na zrównoważone układy obu rąk będzie ona musiała oddać aż sześć lew: dwie karowe, trzy treflowe oraz

kierową. Już jej 2♠ zostaną więc obłożone bez jednej, a 3♠ – nawet bez kontry – zakończą się poważną wpadką bez dwóch (za 200). WE mają natomiast do oddania tylko pika oraz dwa kiery, bez większych problemów skompletują zatem dziesięć lew: tak w dziewięcioatutowe kara, jak i w siedmioatutowe trefle.

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

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

♣ – 10 (NS);

♦ – 10 (NS);

♥ – 7 (NS);

♠ – 7 (WE);

BA – 6 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 12

PROKOM
SOFTWARE SA

12 grudnia 2005

Rozdanie 7; rozdawał S, obie po partii.

7

<p>♠ Q102 ♥ AKJ4 ♦ A10853 ♣ A</p>	<p>♠ K9765 ♥ Q63 ♦ Q964 ♣ 9</p>	<p>♠ AJ4 ♥ 1085 ♦ 72 ♣ QJ843</p>
---	---	--

<p>♠ 83 ♥ 972 ♦ KJ ♣ K107652</p>
--

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

¹rewers, 5⁺♦–4♥

To powinien być kontrakt standardowy, osiągnięty na zdecydowanej większości stołów grudniowych *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski 2005*. W najczęstszym wariantcie rozwoju wydarzeń rozgrywający weźmie trzy lewy pikowe (dzięki udającemu się impasowi króla w tym kolorze), trzy kierowe, karową oraz dwie treflowe. Teoretycznie rzecz biorąc, **WE** mogą wziąć jeszcze więcej lew – dziesięć, grając w kiery, na siedmiu atutach. Będzie bowiem wówczas można przebić w ręce **E** dwa kara – ósemką i dziesiątką atu; rozgrywający odda więc tylko jedno karo oraz dwie lewy atutowe (karową nadbitkę przez gracza **S** oraz naturalną lewą kierową na damę w ręce **N**). Nie bardzo widzę jednak drogę, do końcówki kierowej prowadzącą: **W** wskaże kolory czerwone, a **E** ma zatrzymania w czarnych, nie bardzo też jest w stanie docenić potencjał przebitkowy swojej ręki.

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

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

♣ – 8 (**WE**);

♦ – 9 (**WE**);

♥ – 10 (**WE**);

♠ – 8 (**WE**);

BA – 9 (**WE**).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 12

PROKOM
SOFTWARE SA

12 grudnia 2005

Rozdanie 8; rozdawał W, obie przed partią.

8

<p>♠ Q986 ♥ 108 ♦ K953 ♣ KQ10</p>	<p>♠ J10742 ♥ 9 ♦ J864 ♣ J87</p>	<p>♠ A3 ♥ AK542 ♦ A107 ♣ A95</p>
---	--	--

W	N	E	S

<p>♠ K5 ♥ QJ763 ♦ Q2 ♣ 6432</p>

Nasz System:

Wspólny Język:

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

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

¹ forsing do końcówki, na ogół jednokolorowa ręka na kierach; tu – z systemowej konieczności – E zajmuje bez atutu z być może gorszej ręki (od pustych asów i króla)

² trzy kiery, minimum rebidu

¹ silny trefl na kierach

² w tym wypadku system pozwala ustawić kontrakt bezatutowy z (przynajmniej teoretycznie) lepszej ręki W

Niezależnie od ręki, z której ten kolejny standardowy kontrakt będzie rozgrywany, da się nań wziąć dziesięć lew. Najczęściej rozgrywający – po nieudanej próbie wyfortowania kierów – wyrobi sobie dodatkową wziętkę w karach (rozpoczynając od ściągnięcia w tym kolorze asa i króla z góry), weźmie więc łącznie: dwa piki, dwa kiery, trzy kara oraz trzy trefle. Inna możliwość to – po wcześniejszym oddaniu ♠K i dwóch kierów – ustawienie w końcówce obrońcy N w pikowo-karowym przymusie.

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

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

♣ – 9 (WE);

♦ – 10 (WE);

♥ – 9 (WE);

♠ – 9 (WE);

BA – 10 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 12

PROKOM
SOFTWARE SA

12 grudnia 2005

Rozdanie 9; rozdawał N, po partii WE.

9

♠ 732	♠ KQJ6	♠ 8
♥ 98432	♥ K10	♥ AQJ
♦ 97	♦ QJ32	♦ A108654
♣ 1085	♣ KQ3	♣ AJ4

♠ A10954
♥ 765
♦ K
♣ 9762

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

¹ mimo nadwyżki honorowej i czterokartowego fitu w pikach N przyjmuje *transfer* partnera bez przeskoku, posiada bowiem w swojej karcie przewagę niskich honorów (dam i waletów)

Rozgrywający weźmie bez trudu dziewięć lew, wytrąci bowiem w pierwszej kolejności ♦A, potem będzie zatem w stanie na ♦D W pozbyć się ze stołu albo dwóch kierów (i oddać kiera oraz dwa trefle), albo dwóch trefli (i oddać trefla oraz dwa kiery). Także kontrakt 3♠ (S) powinien się zakończyć wzięciem przez rozgrywającego lew dziewięciu, jeżeli jednak obrońca W odda przeciwko tej grze najgroźniejszy wist w trefla, to rozgrywający musi albo w pierwszej lewie dołożyć ze stołu blotkę, albo – po wstawieniu z dziadka figury, którą E pobije ♣A i będzie kontynuował ♣W – przepuścić waleta (inaczej w trzeciej rundzie tego koloru W dostaliby się do ręki dziesiątką i podegrałby kiery).

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 7 (WE);

♥ – 9 (WE);

♠ – 9 (NS);

BA – 8 (N!).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 12

PROKOM
SOFTWARE SA

12 grudnia 2005

Rozdanie 10; rozdawał E, obie po partii.

10

<p>♠ K94 ♥ J85 ♦ 32 ♣ KQJ64</p>	<p>♠ J532 ♥ Q2 ♦ K ♣ A109873</p>	<table border="1" style="background-color: #008000; color: white; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	W E	S	<p>♠ AQ1087 ♥ 107 ♦ QJ976 ♣ 5</p>
N						
W E						
S						
		<p>♠ 6 ♥ AK9643 ♦ A10854 ♣ 2</p>				

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

¹ dwukolorówka Wilkosza

² kontra do koloru partnera

³ wskazanie siły

⁴ piki (i młodszy)

⁵ dwukolorówka na czerwonych, karta niezbyt silna honorowo (z mocniejszą ręką S teraz spasowałby, aby w następnym okrażeniu uchylić ewentualną kontrę partnera)

albo:

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

¹ dwukolorówka Wilkosza

² duża dwukolorówka: kara i starszy (aktualna ręka S jest jednak na tę sekwencję trochę za słaba)

³ kara i kiery

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

¹ dwukolorówka piki i młodszy

² "coś" w karcie

albo:

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

¹ dwukolorówka piki i młodszy

albo:

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

¹ dwukolorówka piki i młodszy

² duża dwukolorówka karowo-kierowa (aktualna ręka E) jest jednak na tę sekwencję nieco za słaba

Niezależnie od rodzaju drogi do osiągnięcia celu wiodącej na wielu stołach strona NS dojdzie do końcówki kierowej. Rozgrywający przebiję w ręce N blotkę karową, na jego (wymagane przez kontrakt) dziesięć lew złoży się zatem sześć kierów w ręce S, przebitka u N, dwa kara oraz trefl.

Minimaks teoretyczny: 4 ♥ (NS), 10 lew; **620 dla NS.**

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

♣ – 9 (NS);

♦ – 9 (NS);

♥ – 10 (NS);

♠ – 7 (WE);

BA – 8 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 12

PROKOM
SOFTWARE SA

12 grudnia 2005

Rozdanie 11; rozdawał S, obie przed partią.

11

<p>♠ 63 ♥ KQ10863 ♦ Q1073 ♣ 6</p>	<p>♠ 102 ♥ J5 ♦ K982 ♣ AK972</p>	<p>♠ K974 ♥ 942 ♦ A4 ♣ Q843</p>
---	--	---

	N	
W		E
	S	

<p>♠ AQJ85 ♥ A7 ♦ J65 ♣ J105</p>
--

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

¹ ręka za słaba na bezpośrednie wejście do licytacji

² minimum otwarcia, nie przyrzekają sześciu pików (w niektórych systemach jest to rebid forsujący, tam jednak N nie mógłby odpowiedzieć 2♣, tylko na przykład forsującym 1BA)

albo:

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

¹ nie polecam!

² kontra negatywna

³ jak wyżej, ale nadwyżka siłowa

Na większości stołów NS zagrają spokojne 2♠ i zrealizują je z nadrobką. (Rozgrywający zabije wist kierowy, wejdzie do stołu ♣A, zagra stamtąd ♠10, a potem powtórzy impas pikowy, ściągnie ♠A i zagra ♣W na impas...). Jeżeli natomiast W zdecyduje się na nieco desperackie wejście 2♥, zostanie podniesiony o jeden szczebel przez partnera i ostatecznym kontraktem staną się tam 3♥ z kontrą. Przeciwno tej grze N zaatakuje ♣A, a potem wyjdzie w pika i obrońcy zagrają trzy razy w ten drugi kolor. Nawet gdy ostatnią z tych lew rozgrywający przebije figurą atu, to S dostanie się później do ręki ♥A i zagra po raz czwarty w piki, promując swojemu partnerowi wziętkę na ♥W. Ponadto broniący wezmą lewą karową, na króla, kontrakt 3♥ (W) z kontrą zostanie więc obłożony bez dwóch, za 300.

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 12

PROKOM
SOFTWARE SA

12 grudnia 2005

Rozdanie 12; rozdawał W, po partii NS.

12

<p>♠ 86 ♥ A73 ♦ AKQ109542 ♣ –</p>	<p>♠ Q73 ♥ KQJ98 ♦ 73 ♣ 953</p>	<p>♠ J ♥ 10652 ♦ J ♣ AKQJ1062</p>
---	---	---

N
W
E
S

<p>♠ AK109542 ♥ 4 ♦ 86 ♣ 874</p>
--

W	N	E	S
1 ♦	1 ♥	3 ♣	pas
5 ♦ ¹	pas	pas	pas

¹ ten rebid chyba najlepiej opisuje rękę W

Inna ewentualność:

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

¹ cue-bid na karach, ręka w żaden sposób nie nadająca się do gry w bez atu

² cue-bid

Rozkład jest wysoce niestatystyczny, możliwe są więc w tym rozdaniu także inne scenariusze licytacyjne. Kontraktem prawidłowym jest w nim końcówka karowa, niejedna para **WE** znajdzie się jednak w szlemiku w ten kolor, który także zostanie zrealizowany dzięki podziałowi trefli 3–3 (i obecności w ręce **E** bezcennego, dojsciowego, ♦W). Przeciwno 6♦ (**W**) gracz **N** wyjdzie bowiem ♥K, którego rozgrywający zabije w ręce asem, wejdzie na stół ♦W i na trefle pozbędzie się z ręki trzech przegrywających w kolorach starszych. A potem odda tylko jedną lewę – kierową albo pikową.

Proszę jednak zwrócić uwagę na interesujący fakt, że grając w solidniejsze od kar, ale mniej od nich liczne trefle, można wziąć tylko dziesięć lew (siedem treflowych, kierową i dwie karowe). Oczywiście pod warunkiem, że przeciwko grze treflowej padnie pierwszy wist kierowy, jako że po każdym innym ataku także szlemik w trefle jest kontraktem wykładanym.

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

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

- ♣ – 10 (**WE**);
- ♦ – 12 (**WE**);
- ♥ – 8 (**WE**);
- ♠ – 7 (**NS**);
- BA – 6 (**WE**).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 12

PROKOM
SOFTWARE SA

12 grudnia 2005

Rozdanie 13; rozdawał N, obie po partii.

13

<p>♠ K10 ♥ A95 ♦ 753 ♣ KQJ32</p>	<p>♠ 8654 ♥ 63 ♦ KJ102 ♣ A54</p>	<p>♠ J9732 ♥ QJ82 ♦ AQ64 ♣ –</p>
--	--	--

<p>♠ AQ ♥ K1074 ♦ 98 ♣ 109876</p>

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

¹ ręka za słaba na drugoręczne otwarcie,

tylko 10 PC i nie najlepszej jakości longery

² 12–14 PC w składzie zrównoważonym

³ 5♠–4♥, 7–10 PC

Większość par **WE** powinna zatrzymać się w tym rozdaniu w częściówce pikowej, na tyle pozwala bowiem bilans. Rozkłady są jednak dla tej strony bardzo korzystne, możliwe jest więc zrealizowanie na linii **WE** aż trzech końcówek: kierowej, pikowej oraz bezatutowej. Najłatwiejsze jest 3BA – dzięki wymarzonej konfiguracji w kolorze pikowym rozgrywający ten kontrakt będzie w stanie wziąć cztery lewy pikowe, a ponadto po dwie w każdym z pozostałych kolorów. Przedtem wszakże obrońcy zdobędą na przykład dwa kara, pika oraz trefla. Do końcówki – bezatutowej, dojdzie przede wszystkim tam, gdzie gracz **E** zdecyduje się otworzyć na drugiej ręce licytację odzywką 1♠. Generalnie jednak takiego otwarcia polecić nie można, bowiem karta **E** to tylko 10 PC oraz nie najlepszej jakości longery; rozpoczęcie z nią licytacji częściej niż zysk przyniesie zatem stratę.

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

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

♣ – 8 (**WE**);

♦ – 10 (**WE**);

♥ – 10 (**WE**);

♠ – 10 (**WE**);

BA – 9 (**WE**).

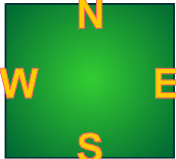
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 12

PROKOM
SOFTWARE SA

12 grudnia 2005

Rozdanie 14; rozdawał E, obie przed partią.

14	♠ Q8652 ♥ 87652 ♦ K5 ♣ 9	♠ A943 ♥ QJ94 ♦ – ♣ K10864
♠ 107 ♥ – ♦ A8732 ♣ AQJ732		♠ KJ ♥ AK103 ♦ QJ10964 ♣ 5

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

¹ znów ręka graniczna, i tym razem nie polecam z nią jednak pierwszorzędnego otwarcia

² *splinter*; z tak ogromnym fitem treflowym E może sobie śmiało darować poszukiwanie ewentualnej końcówki w kolor starszy

^{3,4} cue-bidy

⁵ cue-bid, inwit wielkoszlemowy (na okoliczność, że partner posiada ♠A K i ♣K)

Wprawdzie strona WE ma tylko 21 PC, dysponuje wspaniałym układem i mocno zafitowanym kolorem treflowym. Ponadto wartości te są dosyć łatwe do ujawnienia/opisania, a to dzięki konwencji *splintera* oraz cue-bidom. Gdyby gracz E miał – zamiast ♥D W – ♠K, prawidłowym kontraktem pary WE byłby wielki szlem w trefle; i po powtórnym cue-bidzie pikowym (5♠) z jego strony partner do takiej właśnie gry by doprowadził. Po 5♠ E – W zalicytowałby jeszcze 5BA, jako pytanie o asy, i po odpowiedzi 6♥ – dwie wartości (czyli ♠A i ♣K), zapowiedziałby 7♣.

Rozgrywka szlemika treflowego nie nastarczy zawodnikowi W żadnych problemów; po prostu ściągnie on ♣A i przebije na stole cztery blotki karowe. Odda tylko jedną lewę – pikową.

Proszę jeszcze zwrócić uwagę na teoretycznego minimaksa rozdania – jest nim obronny szlemik kierowy strony NS, który nawet po optymalnych wistach przeciwników będzie mógł zostać obłożony jedynie bez czterech, z kontrą za 800.

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 12

PROKOM
SOFTWARE SA

12 grudnia 2005

Rozdanie 15; rozdawał S, po partii NS.

15

<p>♠ 8 ♥ AQ10943 ♦ A752 ♣ 62</p>	<p>♠ 10743 ♥ 87 ♦ Q6 ♣ QJ1097</p>	<p>♠ KJ95 ♥ KJ2 ♦ 4 ♣ AK843</p>
<p>♠ AQ62 ♥ 65 ♦ KJ10983 ♣ 5</p>		

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

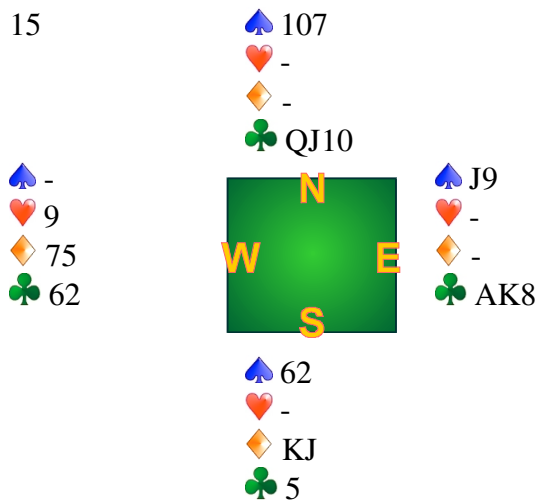
¹ Drury

² sześć kierów, krótkość pikowa (*splinter*)

³ spalone wartości w pikach; stąd negatywna reakcja na szlemikową propozycję partnera

Znów wspaniały wynalazek teoretyków licytacji, jakim jest *konwencja splintera*, pozwala na precyzyjne zbilansowanie i ocenę perspektyw szlemikowych rąk WE. Gdyby zamiast ♠K W gracz E miał w tym kolorze asa, albo dysponowałby na przykład ♣D, kontrakt 6♥ byłby znakomitą propozycją. A nawet teraz, przy spalonych pikach ręki E, okazuje się, że szlemika kierowego kładzie tylko i wyłącznie pierwszy wist w atu (!) oraz dalsza staranna obrona. Jeżeli bowiem przeciwko 6♥ (W) gracz N odda dosyć naturalny atak ♣D, to rozgrywający zabije na stole ♣A, przejdzie do ręki karem i wyjdzie stamtąd ♠8. N wstawi optymalnie ♠10 (*figur na figur*), więc ♠W z dziadka zostanie zabity przez obrońcę S damą. Zawodnik ten wyjdzie następnie w kiera. Będzie to już jednak zagranie spóźnione, rozgrywający utrzyma się bowiem w ręce, przebijie na stole blotką karową, zagra stamtąd ♠K i przebijie wstawionego przez S ♠A, przebijie w dziadku karo, na dobrą ♠9 pozbędzie się z ręki jej ostatniego kara, przebijie w ręce pika, ściągnie atu i wykorzysta wziętkę na ♣K (łącznie dwanaście lew: sześć kierowych w ręce, karowa, dwie karowe przebitki w dziadku, pikowa oraz dwie treflowe). Podobnie zdarzy się po każdym innym wiście niekierowym.

Aby obłożyć szlemika kierowego, obrońca N musi oddać pierwszy wist w atu. To jednak jeszcze nie wszystko. Rozgrywający weźmie bowiem lewę ♥A w ręce i wyjdzie stamtąd w ♠8. Powiedzmy, że N doda wówczas leniwie ilościową ♠3 (czy też czwórkę bądź nawet siódmkę). Ze stołu zostanie dołożona blotka i lewę weźmie obrońca S damą. Gracz ten będzie kontynuował atutem. Rozgrywający zabije tę lewę, po czym zgra ♦A, przebijie w dziadku karo, wyjdzie stamtąd ♠K i przebijie wstawionego przez S asa (bądź, jeśli S ♠A na króla nie położy, zrzuci z ręki karo), po czym ściągnie pozostałe mu jeszcze w ręce trzy atuty, doprowadzając do pikowo-treflowego przymusu przeciwko obrońcy N:



Po wyjściu z ręki W ♥9 gracz N będzie musiał się poddać. Groźbami do przymusu będą ♠9 i ♣8, obie znajdujące się w dziadku.

Wracamy więc raz jeszcze do początku rozgrywki. Po obowiązkowym ataku w kiera, którego rozgrywający weźmie w ręce i wyjdzie stamtąd w ♠8, zawodnik N będzie musiał pobić ją ♠10! (*figur na figur!*). A obrońca S – po zabiciu ♠W damą (czy nawet asem!) – powtórzyć atutem; dopiero taki ciąg zagrań szlemika kierowego definitywnie położy. Wprawdzie gracz W wyrobi sobie wówczas przy pomocy ekspasu dodatkową wziętkę pikową na dziewiątkę, jego pikową groźbą do przymusu stanie się jednak w dziadku ♠5 (a nie ♠9 – jak poprzednio). Zatrzymanie tego koloru znajdzie się więc również w ręce S (w postaci ♠6). W końcówce N będzie zatem trzymał trefle, a jego partner piki i do żadnego przymusu nie dojdzie.

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

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

♣ – 9 (WE);

♦ – 7 (WE);

♥ – 11 (WE);

♠ – 7 (E!);

BA – 9 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 12

PROKOM
SOFTWARE SA

12 grudnia 2005

Rozdanie 16; rozdawał W, po partii WE.


16

♠ K109852
♥ 4
♦ Q95
♣ A76

♠ QJ
♥ J108
♦ AK8632
♣ 85

♠ A764
♥ Q9652
♦ J10
♣ Q10

♠ 3
♥ AK73
♦ 74
♣ KJ9432



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

¹ za słaby kolor na skok na 2♠

² kontra sputnik

³ alternatywą jest rekontra, wskazująca siłę, tak układową rękę najlepiej jest jednak opisywać od początku w sposób naturalny (precyzyjne bilansowanie honorowe rąk nie jest w tym wypadku tak istotne; z dotychczasowego przebiegu zdarzeń widać już bowiem, że siły obu stron są mniej więcej wyrównane)

Rzeczywiście, w rozdaniu tym istnieje absolutna równowaga sił (20 : 20 PC), dzięki znakomicie zafitowanemu kolorowi treflowemu strona NS może jednak wygrać w nim dużo wyższy kontrakt, tzn. 4♣. Rozgrywający ma do oddania tylko pika oraz dwie lewy karowe. Natomiast najwyższym kontraktem, jaki może zrealizować w tym rozdaniu para WE, jest skromniutkie 1♦.

W praktyce NS nie powinni mieć żadnych problemów z przelicytowaniem przeciwników treflami i skompletowaniem dziesięciu lew. Wychodzi im również inna solidna częściówka – 2BA, wezmą wówczas co najmniej sześć trefli oraz dwa kiery.

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

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

♣ – 10 (NS);

♦ – 7 (WE);

♥ – 6 (NS, WE!);

♠ – 8 (NS);

BA – 8 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 12

PROKOM
SOFTWARE SA

12 grudnia 2005

Rozdanie 17; rozdawał N, obie przed partią.

17

<p>♠ 108 ♥ K10 ♦ KJ107542 ♣ Q4</p>	<p>♠ AKJ3 ♥ AQ743 ♦ Q ♣ A103</p>	<p>♠ 9642 ♥ 862 ♦ A6 ♣ 9765</p>
--	--	---

	N	
W		E
	S	

<p>♠ Q75 ♥ J95 ♦ 983 ♣ KJ82</p>

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

Prosta droga do oczywistej końcówki w kiery. Jeżeli rozgrywający rozegra w naturalny sposób kolor atutowy (blotka do damy, a potem as z góry) oraz trafnie zlokalizuje ♣D, zrobi nielicytowanego szlemika (pięć kierów, cztery piki oraz trzy trefle). Ale uwaga! Kiedy N wyjdzie z dziadka cc5 – obrońca W powinien wykonać znane zagranie mylące, dokładając króla! Zasugeruje w ten sposób przeciwnikowi, że figura ta była w jego ręce singlowa. Jeżeli rozgrywający uwierzy obrońcy, to po zabiciu ♥K asem wykona w dziadku impas dziewiątką kier. Byłoby to zagranie skuteczne przy pierwotnie czwartej ♥10 w ręce E (i singlowym ♥K u W). Szanse powodzenia tego manewru obrońcy W będą dosyć duże, zwłaszcza gdy uprzednio ujawni on posiadanie długiego koloru karowego. Jest to tzw. *obowiązkowa fałszywa zrzutka* – można na niej tylko zyskać, nigdy stracić.

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

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

♣ – 12 (NS);

♦ – 7 (WE);

♥ – 12 (NS);

♠ – 12 (NS);

BA – 6 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

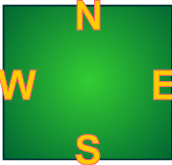
Turniej nr 12

PROKOM
SOFTWARE SA

12 grudnia 2005

Rozdanie 18; rozdawał E, po partii NS.

18

<p>♠ KJ1098 ♥ – ♦ 95 ♣ KQJ1076</p>	<p>♠ A73 ♥ K10742 ♦ K73 ♣ A4</p> 	<p>♠ Q654 ♥ Q9863 ♦ AJ86 ♣ –</p>
	<p>♠ 2 ♥ AJ5 ♦ Q1042 ♣ 98532</p>	

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

¹ dwukolorówka Wilkosza, co najmniej jeden

longer w kolorze starszym

² słaby kolor kierowy, nie ma mowy o wejściu

³ fity w obu kolorach starszych

⁴ piki i młodszy

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

¹ dwukolorówka piki i młodszy

² tym bardziej nie ma mowy o wejściu do licytacji

Kolejna standardowa dograna, w której powinna się znaleźć zdecydowana większość par **WE** uczestniczących w ostatnim turnieju *KMP 2005*. Jest to dobry przykład potęgi układu – jeśli bowiem chodzi o samą siłę honorową, to **WE** są od **NS** minimalnie słabsi (19 PC : 21 PC). Mimo to rozgrywający nie powinien mieć żadnych problemów z wzięciem w piki lew jedenastu, odda jedynie asa atu oraz lewą karową. W praktyce gracz **W** zaekspasuje obrońcy **N** ♣A, przebije też w dziadku jedną blotkę treflową, w ten sposób pewnie wyfortuje sobie ten kolor.

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 7 (S!);

♥ – 9 (N!);

♠ – 11 (WE);

BA – 7 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 12

PROKOM
SOFTWARE SA

12 grudnia 2005

Rozdanie 19; rozdawał S, po partii WE.


19

♠ AJ5
♥ Q102
♦ AQ95
♣ A105

♠ KQ1083
♥ KJ
♦ K76
♣ 876

♠ 972
♥ 98754
♦ J4
♣ Q42

♠ 64
♥ A63
♦ 10832
♣ KJ93



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

¹ 15 – 18 PC z zatrzymaniem w pikach

² brak starszych czwórek, inwit do 3BA (jeżeli zapowiedź ta ma znaczenie konwencyjne, S powinien zainwitować dograną w inny, przewidziany w systemie, sposób)

Znów z boiska powieje nudą, jako że w kontrakcie firmowym powinna znaleźć się tu zdecydowana większość par NS. Przeciwno 3BA (N) gracz E wyjdzie we wskazane przez partnera piki. Ponieważ rozgrywający będzie musiał (przynajmniej teoretycznie) podgrywać ze stołu kara, wygodniej będzie mu poszukać ♣D u E. Zatem spodziewany przebieg rozgrywki to przepuszczenie w pierwszej lewie ♠D gracza W, wzięcie drugiej lewy ♠W w ręce, przejęcie ♣10 waletem na stole i zagranie stamtąd ♦8 na impas. Ta naturalna rozgrywka przyniesie graczowi N należne mu lew dziesięć: dwie pikowe, kierową, trzy karowe oraz cztery treflowe. Zapis 430 dla NS powinien więc w protokołach dominować, acz bez wątplenia zapewni stronie rozgrywającej notę powyżej przeciętnej.

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

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

♣ – 10 (NS);

♦ – 10 (NS);

♥ – 9 (NS);

♠ – 8 (NS);

BA – 10 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 12

PROKOM
SOFTWARE SA

12 grudnia 2005

Rozdanie 20; rozdawał W, obie po partii.

20

<p>♠ AK7 ♥ K ♦ K652 ♣ KQ876</p>	<p>♠ 853 ♥ AQJ8543 ♦ J3 ♣ J</p>	<p>♠ QJ962 ♥ 76 ♦ 984 ♣ 943</p>
---	---	---

	N	
W		E
	S	

<p>♠ 104 ♥ 1092 ♦ AQ107 ♣ A1052</p>

W	N	E	S
1 ♣	3 ♥	pas	4 ♥
pas ¹ (!)	pas	pas	

¹ mimo że W posiada aż 18 PC, widzi, że należne rozdanie należy do przeciwników (♥K ma wartość zerową, w praktyce więc siła ręki W to tylko piętnaście miltonów)

I w tym rozdaniu przy grze powinna się utrzymać nieco słabsza honorowo strona NS (19 PC : 21 PC). Co bardziej istotne, często stanie się to na szczeblu końcówki, i to banalnej do zrealizowania. NS mają bowiem do oddania jedynie dwa piki oraz ♦K, ich popartyjne 4♥ zakończą się więc pełnym sukcesem. Teoretycznie rzecz biorąc, końcówka kierowa mogłaby zostać przez przeciwników opłacalnie obroniona *czterema pikami* (bez dwóch, z kontrą za 500), nie bardzo jednak widzę racjonalną drogę, którą miałyby do takiego rozstrzygnięcia dojść. Jedyna możliwość to kontra otwierającego na 4♥ e-S-a, odniesiona przez E na 4♠. Jak już jednak wspomniałem – jeżeli licytacja wróci do W na szczeblu 4♥, najprawdopodobniej nie zabierze on w niej głosu po raz drugi. Jego ♥K jest bowiem nic niewart, W posiada też tylko trzy, a nie cztery piki.

Minimaks teoretyczny: 4 ♠ (WE) z kontrą, 8 lew; 500 dla NS.

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 7 (NS);

♥ – 10 (NS);

♠ – 8 (WE);

BA – 8 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 12

PROKOM
SOFTWARE SA

12 grudnia 2005

Rozdanie 21; rozdawał N, po partii NS.

21

<p>♠ Q863 ♥ J3 ♦ Q10742 ♣ J7</p>	<p>♠ KJ7 ♥ K109854 ♦ 83 ♣ A6</p>	<p>♠ A9542 ♥ 6 ♦ K965 ♣ K105</p>
--	--	--

<p>♠ 10 ♥ AQ72 ♦ AJ ♣ Q98432</p>
--

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

¹ splinter

² fit pikowy, wskazuje możliwość obrony

To tylko jeden z wielu możliwych scenariuszy rozwoju wydarzeń w tym interesującym rozdaniu. Tam, gdzie strona NS utrzyma się w kontrakcie 4♥, zostanie on łatwo zrealizowany, najczęściej z nadróbką. Gdy NS przepcha się na 5♥, pierwszy wist będzie sprawą jeszcze bardziej kluczową, gra ta zostanie bowiem obłożona tylko i wyłącznie po ataku w karo. Po każdym innym rozgrywający odaturuje, sprawnie wyrobi sobie trefle i na kolor ten pozbędzie się z ręki przegrywającego kara (albo wyrobi sobie lewą pikową, by wyrzucić na nią karo z dziadka).

Wreszcie przypadek najbardziej interesujący – obrona 4♥ strony NS *czterema pikami* z kontrą, do jakiej dojdzie na niejednym stole KMP 2005. Otóż, kontrakt może zostać obłożony maksymalnie bez dwóch, z kontrą za 300, ale tylko i wyłącznie po następującej, trudnej do przeprowadzenia w praktyce obronie:

Przeciwko 4♥ musi paść pierwszy wist w trefla! (nie wolno ściągnąć przedtem kiera; dlatego – czytaj niżej). N zabije pierwszą lewą ♣A i będzie kontynuował treflem. E zdobędzie wziętkę w ręce ♣K i wyjdzie stamtąd w blotkę karo (aby dostać się do stołu ♦A i zagrać stamtąd ♠D). Broniący S musi koniecznie wskoczyć wtedy ♦A i – nadal bez ściągnięcia kiera – zagrać po raz trzeci w trefle. Rozgrywający dokona wówczas przebitki ♠8 na stole (zagrane optymalne), ale N nie nadbije, tylko zrzuci swoje ostatnie karo. E zagra następnie ze stołu ♠D, N da ♠K, a E – ♠A. Jeżeli rozgrywający zagra teraz w kiera, broniący wezmą tę lewą i odejdą kierem. Po takiej obronie gracz E będzie musiał oddać jeszcze dwie lewy pikowe i wpadnie bez dwóch. Po każdej innej – postępując trafnie (po *splinterze* 3♠ ze strony S taka rozgrywka będzie zresztą jak najbardziej uzasadniona) zdoła wybronić się tylko bez jednej.

Do takiego samego rezultatu (jedynie bez jednej) mogłoby też dojść gdyby broniący zbyt wcześnie odebrali swoją lewą kierową. Wówczas – po przebicium w dziadku trzeciej rundy trefli ♠8 rozgrywający przebiłby w ręce

kiera i zagrałby stamtąd pika – do damy. N pobiłby ♠D królem, po czym musiałby wyjść w kiera, którego E przebiłby na stole, a następnie wykonałby w ręce impas dziewiątką pik.

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

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

♣ – 10 (NS);

♦ – 8 (WE);

♥ – 10 (NS);

♠ – 8 (WE);

BA – 8 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 12

PROKOM
SOFTWARE SA

12 grudnia 2005

Rozdanie 22; rozdawał E, po partii WE.

22

♠ AKJ7	♠ 85432	♠ 9
♥ Q	♥ AK105	♥ J42
♦ QJ86	♦ 3	♦ K10975
♣ K743	♣ 1096	♣ AJ52

	♠ Q106	
	♥ 98763	
	♦ A42	
	♣ Q8	

	N	
W		E
	S	

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

¹ po uprzednim pasie zapowiedź z bilansu

² quasi-naturalne, zatrzymanie do 3BA

³ brak stopera kierowego, naturalne trefle

⁴ propozycja kontraktu, gdy partner ma pięć trefli

⁵ niezbędna korekta

To optymistyczna wersja przebiegu licytacji, w praktyce na wielu stołach wygaśnie ona w karowej częściowce. Niełatwo będzie też, grając w kara, wziąć jedenaście lew, w praktyce konieczne będzie bowiem w tym celu albo trafne rozwiązanie trefli (tzn. złapanie drugiej damy za impasem), albo zaimpasowanie ♠D. W pierwszej chwili wydaje się, że uda się optymalnie połączyć te szanse, tzn. najpierw ściągnąć z góry ♣A K, a potem – w razie potrzeby – zaimpasować ♠D; jest to jednak tylko iluzja. Powiedzmy, że przeciwko 5♦ (W) obrońca N ściągnie ♥A, a w drugiej lewie wyjdzie w karo. Jego partner zabije ♦A i karem powtórzy. Rozgrywający utrzyma się na stole, przebije w ręce kiera, wróci do dziadka ♣A, przebije w ręce kiera i tak grając, będzie w stanie wykorzystać jedynie szansę drugiej ♣D. Gdy natomiast po utrzymaniu się w dziadku drugą rundą kar, W zaimpasuje piki waletem, na ♠A K pozbędzie się ze stołu dwóch trefli, po czym przebije w ręce dwa kiery (komunikując się ze stołem przebitkami pika/trefla), wykorzysta tylko szansę ♠D w impasie (niezbędny będzie mu też podział trefli 3–2). Wreszcie ewentualność trzecia – jeśli na ♠K rozgrywający wyrzuci ze stołu kiera i przebije w ręce tylko jedną kartę tego ostatniego koloru, do odniesienia sukcesu będą mu potrzebne aż cztery lewy treflowe. W tych okolicznościach W zaimpasuje najprawdopodobniej ♣D i ... wpadnie bez jednej.

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

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

♣ – 10 (WE);

♦ – 11 (WE);

♥ – 7 (NS);

♠ – 8 (WE);

BA – 8 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 12

PROKOM
SOFTWARE SA

12 grudnia 2005

Rozdanie 23; rozdawał S, obie po partii.

23

<p>♠ 7642 ♥ J953 ♦ 965 ♣ Q6</p>	<p>♠ K1083 ♥ Q1072 ♦ J732 ♣ 3</p> <div style="text-align: center;"> </div>	<p>♠ J5 ♥ A6 ♦ AQ84 ♣ KJ1092</p>
	<p>♠ AQ9 ♥ K84 ♦ K10 ♣ A8754</p>	

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

¹ cztery kiery, ręka nieodpowiednia do gry w bez atu, a więc układ 4⁺–4⁺ w kolorach starszych albo 4♥–5♣/♦; nieforsujące

² z trzema kierami i beznadwyżkową ręką S zawsze pasuje

Kolejny raz przemawia do nas potęga układu (niezrównoważonego): grając w bez atu, **NS** wzięliby najprawdopodobniej tylko siedem lew, podczas gdy w siedmioatutowe piki bądź kiery mogą oni skompletować aż dziesięć (!) wziętek. Przynajmniej w *widne kary*, zwycięska rozgrywka wymaga bowiem na przykład zaimpasowania obrońcy **W** waleta z dziewiątką kier. Już jednak za zdobycie w kiery (czy w piki) lew dziewięciu, co nie jest zadaniem zbyt skomplikowanym, gracze **NS** powinni uzyskać zupełnie przyzwoitą notę turniejową. A w każdym razie pobić na głowę te wszystkie duety **NS**, które sprzeciwiają się charakterowi i ukierunkowaniu karty i zagrają w bez atu.

Minimaks teoretyczny: 4♥ (NS), 10 lew albo 4♠ (NS), 10 lew; **620 dla NS**.

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 12

PROKOM
SOFTWARE SA

12 grudnia 2005

Rozdanie 24; rozdawał W, obie przed partią.

24

<p>♠ Q10964 ♥ J8 ♦ Q103 ♣ K84</p>	<p>N W E S</p>	<p>♠ AK ♥ AQ10432 ♦ K5 ♣ J105</p> <p>♠ J5 ♥ 76 ♦ A8742 ♣ AQ76</p> <p>♠ 8732 ♥ K95 ♦ J96 ♣ 932</p>
---	---	---

Nasz System:

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

¹ półforsujące, tu: tzw. *minipodniesienie* (4–6

PC z fitem kierowym)

Wspólny Język:

W	N	E	S
pas	1 ♥	pas	pas
1 ♠	ktr.	rktr,	2 ♥
pas	pas	2 ♠	pas
pas	pas		

Typowa batalia częściówkowa. Jeżeli strona **WE** utrzyma się w kontrakcie 2♠, powinna grę tę zrealizować, ma bowiem do oddania dwie lewy atutowe, dwa kiery oraz karo. **NS** natomiast zrealizowaliby 2♥ (oddając trzy trefle i dwa kara), kontrakt o szczebel wyższy powinien się już jednak zakończyć wpadką bez jednej. Jeżeli wszakże te 3♥ zostaną zapowiedziane jak najszybciej, w ataku (jak w sekwencji według *Naszego Systemu*), na pewno nie zostaną skontrolowane, więc przeprowadzona w ten sposób prewencyjna obrona kontraktu 3♠ przeciwników okaże się szczególnie opłacalna. Teoretycznie, zwycięskie 2♠ strony **WE** mogłyby też zostać opłacalnie obronione dużo mniej oczywistym kontraktem 2BA (**NS**), również tylko bez jednej, z kontrą za 100.

Minimaks teoretyczny: 2 BA (**NS**) z kontrą, 7 lew albo 3♥ (**NS**) z kontrą, 8 lew; **100 dla WE.**

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

♣ – 7 (**WE**);

♦ – 8 (**WE**);

♥ – 8 (**NS**);

♠ – 8 (**WE**);

BA – 7 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 12

PROKOM
SOFTWARE SA

12 grudnia 2005

Rozdanie 25; rozdawał N, po partii WE.

25

♠ J2
 ♥ AQJ2
 ♦ J1072
 ♣ 832

♠ A7
 ♥ 105
 ♦ A53
 ♣ KQJ954

♠ K10853
 ♥ 9763
 ♦ KQ9
 ♣ A

♠ Q964
 ♥ K84
 ♦ 864
 ♣ 1076

W N
 E S

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

¹ 2BA – forsujące, przyrzekają zatrzymanie karowe, 3♦ – czwarty kolor, pytanie o stopera w karach; polecam to drugie rozwiązanie, pozwala ono bowiem na ustawienie ostatecznego kontraktu bezatutowego z być może lepszej ręki E

Kolejny standard, obrońcy mogą zdjąć jedynie cztery lewy kierowe. Nie zrobią tego na pewno, tym bardziej że gracze E będą (zgodnie z prawdą) licytować naturalne kiery. Na zdecydowanej większości stołów do protokołu zostanie więc wpisane 660 dla WE, za wzięcie przez tę stronę lew jedenastu.

Na WE wychodzi również końcówka w trefle, bez pierwszego wistu kierowego – z nadróbką (rozgrywający wyrobi sobie bowiem wówczas dwoma przebitkami fortę pikową i pozbędzie się na nią z ręki jednego z przegrywających kierów).

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

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

♣ – 11 (WE);

♦ – 9 (WE);

♥ – 8 (WE);

♠ – 9 (WE);

BA – 9 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 12

PROKOM
SOFTWARE SA

12 grudnia 2005

Rozdanie 26; rozdawał E, obie po partii.

26

<p>♠ 53 ♥ AK8 ♦ Q10 ♣ KJ10963</p>	<p>♠ KQ64 ♥ J1054 ♦ J765 ♣ 2</p>	<p>♠ 108 ♥ Q62 ♦ A984 ♣ Q875</p>
---	--	--

♠	N	♠
♥	W	♥
♦	E	♦
♣	S	♣

<p>♠ AJ972 ♥ 973 ♦ K32 ♣ A4</p>

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

albo:

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

¹ w zasadzie blokujące, w założeniach popartyjnych jest to jednak licytacja jak najbardziej dopuszczalna (i tak te 3♠ trzeba będzie kiedyś powiedzieć)

Kolejne rozdanie częściówkowe: na **NS** wychodzą 2♠ (do oddania trzy kiery oraz dwa kara), a na **WE** 3♣ (do oddania dwa piki, karo i trefl). Prawie zawsze 3♣ zostaną jednak przelicytowane przez gracza **N** *trzema pikami* (czterokartowy fit w kolorze, w którym partner otworzył na drugiej ręce licytację, ponadto boczny singleton). Ta ostatnia zapowiedź będzie jednak bardzo trudna do skontrowania, w żadnej z rąk **WE** nie widać bowiem dostatecznej liczby lew kontrowych. Z dwojga złego pozostaje więc stronie **WE** pas na 3♠ przeciwników, gdyby bowiem sami przepchnęli się w 4♣, zapis zmieniłby znak...

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

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

♣ – 9 (WE);

♦ – 7 (WE);

♥ – 7 (NS);

♠ – 8 (NS);

BA – 6 (NS, WE!).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 12

PROKOM
SOFTWARE SA

12 grudnia 2005

Rozdanie 27; rozdawał S, obie przed partią.

27

<p>♠ K765 ♥ J9 ♦ K54 ♣ A863</p>	<p>♠ AQ82 ♥ AK1032 ♦ J82 ♣ 4</p>	<p>♠ 3 ♥ Q76 ♦ Q63 ♣ QJ10952</p>
---	--	--

<p>♠ J1094 ♥ 854 ♦ A1097 ♣ K7</p>

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

¹ w zasadzie ręka nieco za słaba na odpowiedź 1♠, a uzgodnienie kierów dopiero w następnym okrążeniu

² w turnieju na maksy statystycznie poprawną decyzją jest pas, w meczu można by pomyśleć o zainwitowaniu końcówki

Jeżeli jednak któryś z graczy NS spojrzy na rozdanie bardziej optymistycznie, para ta osiągnie końcówkę, i to na ogół wychodzącą. Decyzja jest jednak mniej lub bardziej losowa, na przykład jeśliby gracz N dał inwit 2♠ albo 3♦, jego partner przyjąłby go (podnosząc 2♠ do 3♠), podczas gdy inwit singletonowy (na przykład przez tak zwane *wywołanie kombinowane*: N zgłasza sztuczne 2♠, aby po automatycznych wówczas 2BA S wskazać singla treflowego odzywką 3♣) zostałby przez e-S-a zdecydowanie odrzucony.

W rozdaniu kiery dzielą się 3–2, udaje się impas ♠K, a figury karowe są rozłożone, z drugiej strony ♣K leży pod asem, a piki dzielą się 3–2. Kończówka kierowa jest wykładana zawsze, rozgrywający ją odda bowiem jedynie lewą atutową, karo oraz trefla. Jeżeli zaś chodzi o dograną w piki, to zostanie ona pewnie zrealizowana tylko wówczas, gdy rozgrywał będzie ją gracz S (do oddania te same trzy lewy co przy grze w kiery), 4♠ z gorszej ręki N zostaną natomiast obłożone po pierwszym wiście i kontynuacji treflowej, skracającej rękę N. Po takim początku nie będzie bowiem możliwe wyimpasowanie do końca czwartego ♠K w ręce W.

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 8 (NS);

♥ – 10 (NS);

♠ – 10 (S!);

BA – 8 (S!).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 12

PROKOM
SOFTWARE SA

12 grudnia 2005

Rozdanie 28; rozdawał W, po partii NS.

28

<p>♠ J84 ♥ 9875 ♦ QJ3 ♣ Q92</p>	<p>♠ A1072 ♥ 4 ♦ K9 ♣ 1087543</p>	<p>♠ KQ63 ♥ AK103 ♦ 64 ♣ KJ6</p>
---	---	--

<p>♠ 95 ♥ QJ62 ♦ A108752 ♣ A</p>
--

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

¹ według najpopularniejszej w Polsce konwencji obronnej po otwarciu przeciwnika 1BA – *kontra dwukolorowa*: 5⁺-4⁺ na starszych albo 5⁺♣/♦-4♥/♠

² do koloru partnera

³ 5⁺♦-4♥/♠

Jeżeli para dysponuje powyższą bądź inną równie skuteczną konwencją obronną, powinna znaleźć drogę do optymalnej dla niej w tym rozdaniu częściówki karowej. Rozgrywający podegra ze stołu kierowy, jeżeli ponadto uda mu się przebić tam blotkę tego koloru, weźmie lew dziewięć (pięć kar w ręce, pik, trefl, honor kierowy, kierowa przebitka w dziadku). Do ośmiu lew ograniczy go jedynie pierwszy wist figurą karo (a gdy rozgrywającym kontrakt 2♦ będzie N – wist blotką karową), potem E wskoczy ♥K i połączy atu raz jeszcze (a przy tym obrońcy nie tracą swojej naturalnej wziętki w tym kolorze). Po tak celnej obronie gracz S odda trzy lewy kierowe, a ponadto karową i pikową, zrobi więc tylko swoje. Nie muszą dodawać, że w turnieju na maksymalną różnicę pomiędzy zapisami 110 dla NS a 90 dla NS będzie znacząca.

Minimaks teoretyczny: 2♦ (NS), 8 lew ; 90 dla NS.

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 8 (NS);

♥ – 7 (WE);

♠ – 7 (NS);

BA – 6 (NS, WE!).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 12

PROKOM
SOFTWARE SA

12 grudnia 2005

Rozdanie 29; rozdawał N, obie po partii.

29

<p>♠ 9 ♥ K83 ♦ K74 ♣ AJ8432</p>	<p>♠ K7654 ♥ QJ105 ♦ 5 ♣ K76</p>	<p>♠ A108 ♥ A974 ♦ AQ62 ♣ 105</p>
---	--	---

W	N	E
S		

<p>♠ QJ32 ♥ 62 ♦ J10983 ♣ Q9</p>
--

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

¹ 5+ ♣, możliwa starsza czwórka, forsing do dogranej
² cztery kiery
³ sześć trefli
⁴ quasi-naturalne, zatrzymanie w karach, niepokój o piki
⁵ trzy kiery

⁶ propozycja kontraktu, wskazująca też, że E trzyma piki tylko raz

⁷ longer treflowy W jest stosunkowo słaby, nie widzi więc on możliwości wygrania 3BA przy tylko jednym zatrzymaniu pikowym partnera; w związku z tym ponawia propozycję zagrania końcówki w kiery, na siedmiu atutach

⁸ większość graczy E spasuje na 4♥, choć można też przenieść na 5♣

Gracze WE powinni bez trudu rozpoznać słabość pikową, a to będzie dostatecznym powodem, aby zrezygnować z kontraktu 3BA. Staną wówczas przed wyborem: siedmioatutowe 4♥ czy końcówka w trefle? Moim zdaniem, znajdzie się wielu amatorów gry w kiery. Rozgrywka kontraktu 4♥ nie będzie jednak samograjem. Rozgrywający powinien zabić asem pierwszy wist pikowy, jaki niewątpliwie przeciwko tej grze padnie, po czym natychmiast wziąć się za wyrabianie trefli. Powiedzmy, że w drugiej lewie E wyjdzie z ręki blotką treflową, a obrońca S, aby utrudnić przeciwnikowi zadanie, wskoczy damą (czy też po prostu położy ♣D na zagraną z ręki E ♣10). E zabije na stole ♣A, wróci do ręki ♦A i powtórzy stamtąd treflem. N dostanie się wówczas do ręki ♣K i zagra w trefle po raz trzeci (obrona optymalna, dająca broniącym szansę na wypromowanie sobie dodatkowej wziętki atutowej). Rozgrywający będzie musiał dokonać w ręce przebitki ♥7 albo ♥9, po czym (na przykład, do sukcesu wiedzie bowiem niejedna droga) przebije na stole pika, wróci do ręki ♦D (obrońcy N nie będzie się opłacało przebić zagranej ze stołu blotki karowej), przebije w dziadku ostatniego pika ręki, ściągnie ♥K, po czym zagra ze stołu dobrego trefla. Jeżeli N przebije tę lewę ♥10 (♥W, ♥D), to jego kontynuacja ♥D zostanie zabita przez gracza E asem w ręce, a następnie zagra on karo, do króla w dziadku. N przebije tę lewę waletem atu, ale ostatnia wziętka padnie łupem ♥9 w ręce rozgrywającego.

Kontrakt 4♥ może też zostać zrealizowany na kilka innych sposobów, byle gracz **E** nie sprzeniewierzył się obowiązującej w takich wypadkach (niezbyt liczny i niezbyt solidny kolor atutowy) zasadzie, iż w pierwszej kolejności należy wyrobić sobie bocznego longera.

Nie będzie natomiast żadnych problemów ze zwycięską rozgrywką końcówki treflowej. Każdy racjonalny sposób obejścia się z kolorem atutowym sprawi bowiem, że rozgrywający odda w nim tylko jedną lewę. A poza tym obrońcy dostaną tylko wziętkę karową.

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

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

♣ – 11 (WE);

♦ – 9 (WE);

♥ – 10 (WE);

♠ – 8 (NS);

BA – 8 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 12

PROKOM
SOFTWARE SA

12 grudnia 2005

Rozdanie 30; rozdawał E, obie przed partią.

30

<p>♠ K4 ♥ QJ72 ♦ J72 ♣ K864</p>	<p>♠ 1098652 ♥ A105 ♦ K4 ♣ Q3</p>	<p>♠ AQ73 ♥ K863 ♦ Q53 ♣ 52</p>
---	---	---

<p>♠ J ♥ 94 ♦ A10986 ♣ AJ1097</p>

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

¹ 11 PC w układzie zrównoważonym to za mało na pierwszoręczne otwarcie

² dwukolorówka na młodszych

Mimo nieco mniejszej od przeciwników siły (19 PC : 21 PC) przy grze powinna utrzymać się strona **NS** (między innymi dzięki przewadze otwarcia). Jej kontrakt – 3♣ czy nawet 3♦ – powinien zostać bezproblemowo zrealizowany: rozgrywający przebiję na stole karo (fortując ten kolor), a następnie zagra w atu. Najczęściej (na przykład po naturalnym ataku ♥D) gracz **S** odda więc tylko ♣K, kiera oraz lewą pikową, czyli skompletuje dziesięć wziętek. Jedynie pierwszy wist pikowy, skracający rękę rozgrywającego, oraz atak błotką atu (stwarzający problemy komunikacyjne; po wzięciu tej lewy, ściągnięciu ♣K A i przebicciu na stole kara rozgrywający nie będzie bowiem dysponował bezskrótowym zejściem do ręki, aby zagrać stamtąd w atu) sprawią, że gracz **S**, grając w trefle, zdobędzie tylko dziewięć lew.

Natomiast przy grze w kara trzeba będzie nieuchronnie oddać po jednej lwie w każdym z kolorów.

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

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

♣ – 9 (NS);

♦ – 9 (NS);

♥ – 7 (WE);

♠ – 7 (NS);

BA – 6 (NS, WE!).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 12

PROKOM
SOFTWARE SA

12 grudnia 2005

Rozdanie 31; rozdawał S, po partii NS.

31

<p>♠ AK10976 ♥ Q4 ♦ K98 ♣ 83</p>	<p>♠ 53 ♥ KJ8 ♦ AJ10 ♣ Q10654</p>	<p>♠ 2 ♥ A1097632 ♦ 7642 ♣ K</p>
--	---	--

<p>♠ QJ84 ♥ 5 ♦ Q53 ♣ AJ972</p>

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

¹ w Naszym Systemie półforsujące,

we Wspólnym Języku nieforsujące

I w tym rozdaniu na większości stołów przy grze utrzyma się słabsza honorowo (19 PC : 21 PC) strona **WE**. Co więcej, najprawdopodobniej gracze **NS** w ogóle nie wejdą do licytacji. A rozkłady są dla nich tak korzystne, że byłoby oni nawet w stanie zrealizować kontrakt 3BA! (biorąc pięć trefli, trzy kara oraz kiera).

Tymczasem to pary **WE** grać będą swoje częściówki – w piki albo w kiera, które to kontrakty powinny zostać ograniczone – kolejno – do sześciu i ośmiu wziętek. Przeciwno 2♠ (**W**) **N** zawistuje najprawdopodobniej w trefle, a jego partner zabije tę lewą asem i odwróci honorem atutowym. I rozgrywający będzie się musiał zadowolić sześcioma wziętkami: pięcioma pikowymi i kierową.

Wyraźnie lepiej będzie się grać stronie **WE** w kiera, aby do takiego kontraktu doszło, odpowiadający będzie jednak musiał pokazać swój najlepszy kolor na szczeblu trzech (po 2♠ partnera). A to (3♥) może się już okazać za wysoko, wystarczy, że obrońcy ściągną szybko ♣A, ponadto rozgrywający będzie musiał oddać trzy kara oraz co najmniej jedną lewą atutową (a w większości wypadków – dwie). W protokołach tego rozdania będą zatem dominować zapisy po stronie **NS**, tyle że na ogół nie za zrealizowane gry własne, ale za wpadki przeciwników.

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

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

♣ – 9 (**NS**);

♦ – 7 (**NS**);

♥ – 8 (**WE**);

♠ – 7 (**NS**);

BA – 9 (**NS**).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005


Turniej nr 12

PROKOM
SOFTWARE SA

12 grudnia 2005

Rozdanie 32; rozdawał W, po partii WE.

32

<p>♠ 973 ♥ K64 ♦ AJ102 ♣ KQ3</p>	<p>♠ J852 ♥ 8732 ♦ 4 ♣ J974</p> 	<p>♠ KQ106 ♥ AQ9 ♦ K953 ♣ A6</p>
	<p>♠ A4 ♥ J105 ♦ Q876 ♣ 10852</p>	

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

¹ 12-14 PC

Z punktu widzenia E szanse na prawidłowego szlemika są znikome (maksimum 32 PC w składach zrównoważonych), jego prawidłowym (statystycznie uzasadnionym) działaniem jest więc poprzestanie na kontrakcie 3BA. Potwierdza to rozkład: szlemik wprawdzie jest możliwy do zrealizowania, ale aby osiągnąć ten cel, rozgrywający musiałby trafnie rozwiązać kara i piki (co będzie szczególnie trudne, jeżeli S przepuści w pierwszej rundzie tego drugiego koloru damę albo króla). Tylko wówczas skompletuje dwanaście wziętek: dwie pikowe, trzy kierowe, cztery karowe oraz trzy treflowe. Szanse realizacji kontraktu 6BA oscylują więc wokół 25%. Sądzę, że najpopularniejszymi zapisami w protokole będą w związku z tym 660 i 690 dla WE, za kontrakt 3BA, lew jedenaście bądź dwanaście.

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

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

♣ – 10 (WE);

♦ – 12 (WE);

♥ – 11 (WE);

♠ – 11 (WE);

BA – 12 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 12

PROKOM
SOFTWARE SA

12 grudnia 2005

Rozdanie 33; rozdawał N, obie przed partią.

33

♠ AK96
♥ KQJ65
♦ Q105
♣ 3

♠ 732
♥ 1094
♦ K862
♣ K92

♠ J104
♥ 82
♦ A93
♣ QJ654

♠ Q85
♥ A73
♦ J74
♣ A1087

W N E S

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

¹rewers, 5⁺♥–4♠

Kolejny standardowy kontrakt w zamykającym tegoroczne *Korespondencyjne Mistrzostwa Polski* zestawie. Wcześniej czy później trzeba będzie oddać dwa kara, rozgrywający skompletuje więc jedenaście wziętek. I właśnie 450 dla NS powinno być najpopularniejszym zapisem w protokole tego rozdania. Znajdą się też na pewno amatorzy kontraktu 3BA, jeżeli jednak obrońcy otworzą wówczas odpowiednio wcześniej trefle (na pierwszym wiście albo po wzięciu pierwszej lewy karowej), bezatutowcy będą musieli zadowolić się dziesięcioma wziętkami (i zapisem wyraźnie poniżej średniej).

Minimaks teoretyczny: 5 ♥ (NS), 11 lew albo 5 ♠ (NS), 11 lew, **110 dla WE.**

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 9 (NS);

♥ – 11 (NS);

♠ – 11 (NS);

BA – 10 (NS).