

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

14 listopada 2005

Rozdanie 1; rozdawał N, obie przed partią.

1

<p>♠ J8 ♥ AKQ853 ♦ 962 ♣ 75</p>	<p>♠ Q4 ♥ 106 ♦ AK1073 ♣ J1096</p> <div style="text-align: center;"> </div>	<p>♠ 1053 ♥ J92 ♦ QJ54 ♣ Q82</p>
	<p>♠ AK9762 ♥ 74 ♦ 8 ♣ AK43</p>	

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

¹ kontra negatywna, zapewnia możliwość gry w oba nielicytowane jeszcze kolory, tu: trefle i kara
² po negatywnej kontrze partnera otwierający licytuje z bilansu, stąd zapowiedź 4♣; S ma wysoce niebezatutowy układ ręki 6–4, powinien więc bez większego żalu pogodzić się z faktem przekroczenia strefy 3BA (i zrezygnowania z ewentualności zagrania tego kontraktu)

³ dwa piki, modelowo druga figura, N proponuje grę w ten kolor, jeżeli partner ma w nim sześciokart albo dobrą piątkę

⁴ propozycja zostaje z radością przyjęta

Rozgrywka nie będzie stanowić problemu – przeciwko 4♠ (S) gracz W ściągnie dwa kiery i S weźmie jedenaście lew, zaimpasuje bowiem damę trefl. Inna możliwość skompletowania jedenastu wziętek – jeżeli po zdjęciu przez W ♥A K nie zagra on w kara – to ściągnięcie wszystkich pików i ustawienie obrońcy E w karowo-treflowym przymusie (groźbami do którego będą ♦10 w dziadku i ♣4 w ręce). Zagranie w trzeciej lewie w karo (przez obrońcę W) zerwie jednak niezbędną do ustawienia tego przymusu komunikację i wówczas, aby wziąć lew jedenaście, rozgrywający będzie musiał koniecznie zaimpasować ♣D.

Na linii NS wychodzi też końcówka treflowa.

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

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

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



Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 11


PROKOM
SOFTWARE SA

14 listopada 2005

Rozdanie 2; rozdawał E, po partii NS.

2

	♠ Q10875	
	♥ 62	
	♦ Q72	
	♣ 962	
♠ AK9		♠ J43
♥ 973		♥ AK108
♦ A1065		♦ 43
♣ AJ8		♣ KQ103
	♠ 62	
	♥ QJ54	
	♦ KJ98	
	♣ 754	



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

¹ zazwyczaj negat, teraz jednak silny wariant odpowiedzi 1 ♦

² 16⁺ PC, układ zrównoważony bez starszych czwórek i młodszych piątek

³ cztery trefle, próba uzgodnienia tego koloru (jeżeli partnera jest jeszcze silniejszy i w grę wchodzi szlemik)

⁴ w ramach dotychczas zarysowanego przedziału siły ręka minimalna

W kontrakcie 3BA powinna stanąć zdecydowana większość par **WE** uczestniczących w listopadowych *Korespondencyjnych Mistrzostwach Polski 2005*. Przeciwno tej grze, rozgrywanej przez **W**, obrońca **N** odda naturalny wist blotką pikową i rozgrywający z łatwością skompletuje lew dziesięć (niezależnie od tego, czy w pierwszej lewie ustawi ze stołu ♠W, czy też doda blotkę, czyli puści lewę do ♠9 w ręce). Także w innych okolicznościach gracz **W** będzie w stanie zrobić nadróbkę, po pasywnym ataku w trefla bądź w kiera, czy nawet po wiście w karo, konieczne jednak będzie ustawienie obrońcy **S** w karowo-kierowym przymusie [po zredukowaniu lew w karach (dwukrotnie) i kierach albo w karach (dwukrotnie) i pikach].

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

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

♣ – 10 (**WE**);

♦ – 9 (**WE**);

♥ – 10 (**WE**);

♠ – 10 (**W!**);

BA – 10 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

14 listopada 2005

Rozdanie 3; rozdawał S, po partii WE.

3

<p>♠ AJ8542 ♥ Q53 ♦ 64 ♣ 109</p>	<p>♠ K76 ♥ K982 ♦ 9853 ♣ AQ</p>	<p>♠ Q ♥ A1064 ♦ AQJ7 ♣ J652</p>
--	---	--

<p>♠ 1093 ♥ J7 ♦ K102 ♣ K8743</p>

W	N	E	S
–	–	–	pas
2 ♠ ¹	pas	pas	pas

¹ słabe dwa

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

¹ multi

² do koloru partnera (jeżeli W ma kiery, E przygotowany jest na grę w ten kolor na większej wysokości; po ujawniających ten fakt 3♥ partnera W podniesie do 4♥)

³ piki

Po wskazaniu przez W słabej ręki na pikach licytacja wygaśnie w kontrakcie 2♠. Rozgrywający powinien bez trudu zrobić swoje, ma bowiem do oddania: pika, kiera karo i dwa trefle. Kier z ręki W zostanie usunięty na honor karowy E, nie będzie więc potrzeby trafiania żadnych palców w kierach.

Teoretycznie rzecz biorąc, strona NS jest tu w stanie opłaczalnie obronić grę przeciwników (2♠) kontraktem 2BA, bez jednej, z kontrą za 100, zarówno jego osiągnięcie, jak i skuteczna rozgrywka są jednak dalekie od oczywistości i w praktyce raczej nie będą miały miejsca.

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 7 (NS);

♥ – 7 (WE);

♠ – 8 (WE)

BA – 7 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

14 listopada 2005

Rozdanie 4; rozdawał W, obie po partii.

4

<p>♠ Q108632 ♥ 54 ♦ J54 ♣ 98</p>	<p>♠ J97 ♥ KQ73 ♦ Q1092 ♣ A3</p> <div style="text-align: center;"> <table border="1" style="background-color: #008000; color: white; 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> </div>	N	W E	S	<p>♠ AK54 ♥ J102 ♦ 763 ♣ QJ10</p>
N					
W E					
S					
	<p>♠ - ♥ A986 ♦ AK8 ♣ K76542</p>				

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

¹ naturalne, zasadniczo 5+ ♣, nie wykluczają starszych czwórek, forsing do dogranej

² cztery kiery

³ *splinter*, cztery kiery, krótkość pikowa

⁴ pełne wyłączenie w pikach

⁵ *Blackwood*

⁶ dwie wartości plus ♥D

⁷ inwit wielkoszlemowy na zatrzymanie trzeciej klasy w kierach, przy ♣A x x u N wielki szlem w kiery byłby bowiem kontraktem poniżej szans, nawet w turnieju na maksy; otwierający powinien przyjąć go z ♣D, dublem w tym kolorze, a także ♣A x x x (wie bowiem, że partner ma w treflach co najmniej pięć kart)

⁸ dubleton w treflach (z ♣D N zaliczyłoby 7 ♣)

Inna możliwość:

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

¹ naturalne, zasadniczo 5+ ♣, nie wykluczają starszych czwórek, forsing do dogranej

² cztery kiery











³ *splinter*, cztery kiery, krótkość pikowa


⁴ cue-bid honorowy (jeżeli partner wskazał kolor co najmniej pięciokartowy, nie daje się cue-bidu w ten kolor z krótkością)

⁵ *Blackwood* wyłączeniowy, pytanie o wartości z wyłączeniem ♠A

⁶ dwie wartości plus dama aty

Wielkiego szlema w kiery można też wylicytować z pozycji **N**:

W	N	E	S
pas	1  ¹	pas	2  ¹
pas	2  ²	pas	3  ³
pas	4  ⁴	pas	4  ⁵
pas	4 BA ⁶	pas	5  ⁷
pas	5  ⁸	pas	6  ⁹
pas	7  ¹⁰	pas	pas
pas			

¹ naturalne, zasadniczo 5+ t, nie wykluczają starszych czwórek, forsing do dogranej

² cztery kiery

³ *splinter*, cztery kiery, krótkość pikowa

⁴ pełne wyłączenie w pikach

⁵ renons pikowy (nie wyklucza cue-bidu w pominiętych karach ze względu na *zasadę priorytetu renonsu*)

⁶ *Blackwood*

⁷ dwie wartości bez damy atu

⁸ pytanie o boczne króle


⁹ dwa króle


¹⁰ są to na pewno króle treflowy i karowy, a że partner musi mieć układ 0–4–3–6 albo 0–4–4–5, **N** dostrzega ogromną szansę na wzięcie trzynastu lew przy grze w kiery


Rozgrywka wielkiego szlema w kiery – kontraktu godnego ze wszech miar polecenia – będzie bardzo prosta – **N** (a może na niektórych stołach **S**) wyatutuje i wyrobi sobie przebitką trefle...


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

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

 – 12 (NS);

 – 13 (NS);

 – **13 (NS);**

 – 7 (NS);

BA – 7 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

14 listopada 2005

Rozdanie 5; rozdawał N, po partii NS.

5

<p>♠ 1076 ♥ A98 ♦ AQ53 ♣ AQ9</p>	<p>♠ J2 ♥ KQJ76 ♦ KJ97 ♣ 53</p>	<p>♠ 953 ♥ 1043 ♦ 842 ♣ 10864</p>
--	---	---

<p>♠ AKQ84 ♥ 52 ♦ 106 ♣ KJ72</p>
--

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

¹ ręka graniczna, choć muszę przyznać, że na ostatnich *Mistrzostwach Świata Bermuda Bowl* w Estoril z tego typu rękami często otwarcia jednak padały (tu: 1♥)

² jeżeli W zdecyduje się na wywoławczą kontrę (porządne 16 PC, ale układ 4333 i brak czterech kierów), nie uniknie już wysokiej wpadki z kontrą

³ 10⁺ PC

Jeżeli jednak po takim początku strona WE znajdzie kontrakt 2♣, będzie on mógł zostać obłożony tylko bez trzech, z kontrą za 500, rozgrywający weźmie bowiem ♥A, ♦A oraz trzy lewy treflowe. Już 2♦ (WE) powinny jednak zostać obłożone bez czterech, z kontrą za 800 (najczęściej rozgrywający weźmie tylko ♥A, dwa kara i ♣A), pod warunkiem wszakże starannej obrony (broniący powinni jak najszybciej zagrać w atu i w żaden sposób nie pozwolić przeciwnikowi w zdobyciu drugiej lewy treflowej).

Tymczasem na NS jest do wygrania 3BA, a z ręki S nawet 4BA [4BA (N) położy wist treflowy]. Na pewno dojdzie do takiego kontraktu wówczas, gdy N otworzy licytację:

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

¹ forsujące

² układ 2–5–4–2

I 3BA (S) zostaną łatwo wygrane z nadróbką, rozgrywający odda bowiem jedynie trzy asy. Zanotujemy zatem pełen sukces nieco podlimitowego (a może po prostu zgodnego z duchem czasów!) otwarcia 1♥.

Tym bardziej że po alternatywnym pasie gracza **N** do końcówki może w ogóle nie dojść:

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

¹ 10–11 PC, 5 ♥

² cóż innego pozostanie graczowi **S**?

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

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

♣ – 8 (NS);

♦ – 9 (S!);

♥ – 9 (NS);

♠ – 9 (NS);

BA – 10 (S!).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

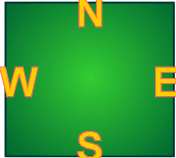
Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

14 listopada 2005

Rozdanie 6; rozdawał E, po partii WE.

6

	♠ AQJ732 ♥ A104 ♦ 1062 ♣ J		
♠ 84 ♥ J65 ♦ Q953 ♣ 9732		♠ 96 ♥ K72 ♦ AKJ ♣ KQ1064	
	♠ K105 ♥ Q983 ♦ 874 ♣ A85		

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

Zdecydowana większość duetów NS znajdzie się w częściówce pikowej. Rozgrywający będzie musiał oddać trzy kara oraz kiera, weźmie więc lew dziewięć. A gdyby strona przeciwna zdecydowała się jeszcze na podjęcie walki (być może po innym początku licytacji), co jest bardzo wątpliwe ze względu na niekorzystne dla niej założenia, jej 3♣ zostaną przelicytowane przez S *trzema pikami* [choć, teoretycznie rzecz biorąc, te 3♣ (WE) mogłyby już zostać obłożone bez jednej, z kontrą za 200, skontrolowanie tego kontraktu nie będzie jednak łatwe].

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 7 (WE);

♥ – 8 (NS);

♠ – 9 (NS);

BA – 8 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

14 listopada 2005

Rozdanie 7; rozdawał S, obie po partii.

7

<p>♠ 102 ♥ A954 ♦ J9 ♣ AJ943</p>	<p>♠ AKQ6 ♥ 8 ♦ AK1062 ♣ Q75</p>	<p>♠ 85 ♥ J10762 ♦ Q54 ♣ K82</p>
--	--	--

<p>♠ J9743 ♥ KQ3 ♦ 873 ♣ 106</p>
--

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

¹ we Wspólnym Języku nie polecam precisionowskiego otwarcia 2♣

² splinter kierowy (3BA to tzw. niewygodny splinter, tu: kierowy)

³ negatywne ze względu na minimalne wartości honorowe oraz spalonego mariasza kier

Ewentualnie we Wspólnym Języku:

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

¹ we Wspólnym Języku nie polecam precisionowskiego otwarcia 2♣

Niezależnie od stosowanego systemu parom NS trudno będzie tu zatrzymać się w częściówce, prawie wszystkie zagrają kontrakt 4♠. A ten zostanie, niestety, obłożony, obrońcom należą się bowiem dwie lewy treflowe, kier oraz karo. Po prostu mariasz kierowy w ręce S jest zupełnie bezużyteczny, gdyby figury te znajdowały się na przykład w treflach (♣K) i karach (♦D), na linii NS byłoby wykładane 5♠.

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 9 (NS);

♥ – 8 (WE);

♠ – 9 (NS);

BA – 7 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

14 listopada 2005

Rozdanie 8; rozdawał W, obie przed partią.

8

<p>♠ Q8 ♥ J103 ♦ KJ84 ♣ AQ85</p>	<p>♠ 96542 ♥ A7 ♦ Q732 ♣ J7</p> <div style="text-align: center;"> <p>N</p> <p>W E</p> <p>S</p> </div>	<p>♠ A3 ♥ KQ942 ♦ 65 ♣ K964</p>
	<p>♠ KJ107 ♥ 865 ♦ A109 ♣ 1032</p>	

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

¹ PRO

² trzy kiery, minimum rebidu

Kolejna oczywista końcówka, którą zagrają prawie wszyscy do tego upoważnieni. Rozgrywający ma do oddania asa atu, pika (kolor ten musi zostać jednak otworzony przez gracza N) oraz karo, stanie jednak przed koniecznością trafienia palcówki w tym ostatnim kolorze (chyba że przeciwnicy w ogóle nie otworzą pików, wówczas wystarczy dwukrotnie podegrać honory karowe dziadka, a potem na jeden z nich pozbyć się z ręki przegrywającego pika).

Na WE wychodzi też końcówka bezatutowa, tyle że jedynie z (przypadkowo) dobrej ręki E, 3BA (W) położy bowiem dosyć oczywisty pierwszy wist pikowy.

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

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

♣ – 11 (E!);

♦ – 7 (WE);

♥ – 10 (WE);

♠ – 7 (NS);

BA – 9 (E!).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

14 listopada 2005

Rozdanie 9; rozdawał N, po partii WE.

9

<p>♠ AJ10 ♥ AJ97 ♦ J10875 ♣ K</p>	<p>♠ KQ3 ♥ 103 ♦ AQ43 ♣ 8432</p>	<p>♠ 854 ♥ Q5 ♦ K96 ♣ AQJ107</p>
---	--	--

<p>♠ 9762 ♥ K8642 ♦ 2 ♣ 965</p>

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

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

² 5+♦, niewykluczone starsze czwórki, forsing do dogranej

³ fit karowy, brak starszych czwórek, na ogół ręka nieodpowiednia do zajęcia bez atutu

⁴ quasi-naturalne; a w kontekście ewentualnego kontraktu 3BA: zatrzymanie kierowe, brak stopera w pikach bądź w treflach, alternatywą jest po prostu zgłoszenie 3BA

⁵ pytanie o zatrzymanie w pikach

⁶ stoper pikowy

Rzecz jasna, istnieje też wiele innych dróg, które powinny doprowadzić parę **WE** do kontraktu 3BA. Będzie on rozgrywany na prawie wszystkich stołach listopadowego turnieju *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski 2005*. Z analizy rozdania wynika, że rozgrywający powinien wziąć jednaście lew. Należy zaimpasować ♦D oraz wyrobić sobie kiery (najlepiej wychodząc z dziadka ♥D i przepuszczając wstawionego przez S króla, a potem zagrywając w ten kolor z góry), na jednaście wziętek rozgrywanego złoży się wówczas pięć trefli, dwa kara, trzy kiery oraz pik. Oczywiście, możliwe są też różne modyfikacje tego planu, w zależności od pierwszego wist i dalszych poczynań broniących.

Minimaks teoretyczny: 5 BA (WE), 11 lew, **660 dla WE**.

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

14 listopada 2005

Rozdanie 10; rozdawał E, obie po partii.

10

♠ A1085
♥ 532
♦ 1096
♣ J52

♠ J
♥ AK8
♦ AK83
♣ AKQ109

♠ 6432
♥ J106
♦ 52
♣ 7643

♠ KQ97
♥ Q974
♦ QJ74
♣ 8

Nasz System:

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

¹ bezwzględny forsing do dogranej

² klasyczny negat: brak asa i króla oraz wartości honorowych je rekompensujących

³ naturalne; 5+ ♣

⁴ ręka prawie bezhonorowa, nie ma więc uzasadnienia dla podniesienia koloru partnera (mimo iż E posiada czterokartowy fit w treflach)

⁵ naturalne, 5+ ♣–4+ ♦, z niezrównoważonym układem ręki (singlem pikowym) W poszukuje lepszej końcówki niż 3BA (słaby partner wskazał tylko równy układ, nie przyrzekł jednak stopera w żadnym z kolorów)

⁶ oczywisty wybór

Wspólny Język:

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

¹ sztuczny forsing do dogranej

² powtórny negat (0–3 PC, ale nie król)

³ naturalne; 5+ ♣

⁴ ręka prawie bezhonorowa, nie ma więc uzasadnienia dla podniesienia koloru partnera (mimo iż E ma czterokartowy fit w treflach)

⁵ naturalne, 5+ ♣–4+ ♦, z niezrównoważonym układem ręki (singlem pikowym) W poszukuje lepszej końcówki niż 3BA (słaby partner wskazał tylko równy układ, nie przyrzekł jednak stopera w żadnym z kolorów)

⁶ oczywisty wybór

Ze względu na podział pików w rękach obrońców 4-4 na **WE** wychodzi też 3BA, końcówka w trefle jest jednak od niej wyraźnie lepsza. Rozgrywający ją gracz **W** ściągnie dwukrotnie atu, a potem spróbuje przebić na stole dwie blotki karowe (jedną z nich **N** przebije jednak jako pierwszy waletem atu), a w końcu zaimpasuje ♥D. Gdyby atuty były rozłożone 2-2 (bądź 3-1 z trójką przy co najmniej czterech karach), rozgrywający zrealizowałby szlemika w trefle (oczywiście pod dodatkowym warunkiem, że ♥D nadal znajdowałaby się w ręce obrońcy **S**).

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**);

♦ – 8 (**WE**);

♥ – 8 (**WE**);

♠ – 7 (**WE**);

BA – 12 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

14 listopada 2005

Rozdanie 11; rozdawał S, obie przed partią.

11

<p>♠ J1074 ♥ KQ86 ♦ 10 ♣ AQ104</p>	<p>♠ Q95 ♥ AJ4 ♦ A764 ♣ J63</p>	<p>♠ A32 ♥ 975 ♦ 53 ♣ 98752</p>
--	---	---

<p>♠ K86 ♥ 1032 ♦ KQJ982 ♣ K</p>
--

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

¹ 10⁺ PC

² 6♦, otwarcie podlimitowe lub minimalne (inaczej S teraz spasowałby, aby potem – ewentualnie – odnieść kontrę partnera), krótkość w treflach

³ gdyby N trzymał trefle, zalicytowałby 2BA albo 3BA, S widzi zatem, że na pewno nie wychodzi im kontrakt firmowy, na ewentualne 5♦ brak jest natomiast pokrycia bilansowego

Po zdyscyplinowanej licytacji para NS powinna unikać rafa kontraktu 3BA (który po oczywistym wiście treflowym zostałby ograniczony do ośmiu wziętek) i zatrzymać się w częściówce karowej. Rozgrywający weźmie wówczas dziewięć lew, odda bowiem trefla, kiera i dwa piki. Strona przeciwna mogłaby zaś zrealizować najwyżej niewysoką częściówkę 2♣.

W praktyce niejedyn duet NS przelicytuje jednak kartę do 3BA i – na ogół – zazna goryczy porażki.

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 9 (NS);

♥ – 7 (NS);

♠ – 7 (NS);

BA – 7 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

14 listopada 2005

Rozdanie 12; rozdawał W, po partii NS.

12

<p>♠ A62 ♥ 973 ♦ QJ32 ♣ K64</p>	<p>♠ J85 ♥ 106 ♦ 86 ♣ AQ8752</p>	<p>♠ Q3 ♥ KQ842 ♦ AK754 ♣ 9</p>
---	--	---

<p>♠ K10974 ♥ AJ5 ♦ 109 ♣ J103</p>
--

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

¹ karta za słaba na uzgodnienie koloru partnera odzywką w kolor przeciwnika (2♠), mimo 10 PC W ma bowiem tylko trzy atuty i nieciekawy układ 4333

² 3♥ są jedynie przepychem, charakter inwitu do końcówki miałyby 3♦ (ewentualnie – w innych okolicznościach – 2BA bądź 3♣)

3♥ (WE) okażą się kontraktem mierzonym, do oddania są bowiem jedynie dwa kiery, trefl oraz pik, i zdyscyplinowana licytacja tej strony pozwoli jej w tej grze się zatrzymać. Jeżeli jednak przeciwko 3♥ (E) gracz S odda dosyć naturalny wist ♣W, to – aby ograniczyć rozgrywającego do dziewięciu wziętek – jego partner (N) będzie musiał przejąć ten honor damą (gdy E dołoży z dziadka blotkę) i odwrócić w piki, aby natychmiast otworzyć ten kolor. W przeciwnym wypadku rozgrywający będzie już bowiem w stanie zrobić bezcenną przebitkę. Zagra bowiem raz w atu, a potem przebiję w ręce dwa trefle, dostając się do dziadka figurami karowymi, i wpuści obrońcę z lewej trzecią rundą kierów (lub drugą, jeśli S przepuści pierwszą lewą atutową). W ręce tego przeciwnika pozostaną wówczas jedynie piki, będzie on musiał wyjść w ten kolor. Skutkiem tego rozgrywający dostanie dziesiątą wziętkę na ♠D.

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

14 listopada 2005

Rozdanie 13; rozdawał N, obie po partii.

13

<p>♠ KQ10 ♥ QJ5 ♦ K854 ♣ AJ2</p>	<p>♠ A9752 ♥ 1042 ♦ 109 ♣ K105</p>	<p>♠ J864 ♥ 76 ♦ Q2 ♣ Q9643</p>
--	--	---

♠ 3	♥ AK983	♦ AJ763	♣ 87
-----	---------	---------	------

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

¹ kontra negatywna, przyrzeka cztery piki

² znów przepych, końcówkę inwitowałyby tu

3♦

Przeciwko 3♥ (S) obrońca W zaatakuje niewątpliwie ♠K i rozgrywający, postępując starannie, będzie w stanie zrobić nadróbkę, czyli wygrać Nielicytowaną (a w rzadkich wypadkach może nawet licytowaną) końcówkę. Po zabicu ♠K asem gracz S zagra bowiem ♦10 na impas (choć prawie na pewno E pobije ją wcześniej damą), a potem trzecią rundę kar przebije w dziadku dziesiątką atu [jest wielce prawdopodobne, że na swoje wejście 1BA W posiada ♥D W x (x)]. Następnie rozgrywający ściągnie ccA K, a w końcu wyjdzie z ręki w trefla – do króla w dziadku. Na dziesięć wziętek gracza S złoży się pięć kierów (cztery w ręce plus karowa przebitka w dziadku), trzy kara, pik oraz trefl.

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 8 (NS);

♥ – 10 (NS);

♠ – 7 (WE);

BA – 7 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

14 listopada 2005

Rozdanie 14; rozdawał E, obie przed partią.

14

♠ AQJ8		♠ 9532
♥ AJ102		♥ 83
♦ AJ75		♦ 106
♣ 6		♣ AQ1075
♠ K4		♠ 1076
♥ Q964		♥ K75
♦ 93		♦ KQ842
♣ K9832		♣ J4

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

¹ quasi-naturalne, najczęściej czwórka

² trzykartowy fit kierowy, propozycja zagrania kontraktu w ten kolor

³ zatrzymanie w pikach, N bada jeszcze szanse kontraktu 3BA; w zamian można jednak podnieść do 4 ♥ lub zapowiedzieć 5 ♦

⁴ nie ma mowy o grze 3BA, brak stopera treflowego

⁵ 5 ♦ jest praktycznie pewne, w turnieju na maksy N może wszakże zdecydować się na siedmioatutowe 4 ♥, mimo że grozi mu wówczas treflowy skrót ręki zawierającej dłuższy fragment atutów

Najbezpieczniejsza jest oczywiście gra w kara, kiedy to można wziąć aż dwanaście lew (szlemik karowy jest jednak kontraktem poniżej szans, wymaga bowiem udania się impasu ♠K oraz – w wypadku gdy piki nie dadzą czterech lew – także złapania ♥D), w turnieju na maksy niejeden zawodnik N zaryzykuje jednak siedmioatutowe 4 ♥, co zresztą powinno zakończyć się pełnym sukcesem.

Rozgrywając kontrakt karowy, N powinien w pierwszej kolejności dwukrotnie zaimpasować piki (wychodząc z dziadka blotkami), a dopiero kiedy okaże się, że kolor ten nie da mu czterech lew (co byłoby możliwe, jeżeliby W posiadał singlowego, drugiego albo trzeciego ♠K), poszukać damy kierowej. Zwycięska rozgrywka kontraktu 4 ♥ będzie stosunkowo prosta, najlepiej nie przebijać wówczas drugiego trefla, tylko zrzucić z ręki pika, trzecią rundę trefli przebić zaś w dziadku i pozbyć się z ręki kolejnego pika, a następnie wykonać impas waletem albo dziesiątką kier w ręce (nie ściągając uprzednio ♥K, aby zachować kontrolę nad kolorem treflowym w wypadku, gdy impas kierowy nie uda się). W dalszej kolejności należy zgrać ♥K, wykonać impas pikowy, ściągnąć ♥A i grać dobre kara. obrońcy dostaną wówczas jedynie dwie lewy treflowe oraz wziętkę atutową.

Możliwe jest nawet wzięcie w kiery lew jedenastu, i to na dwa sposoby. W wariacie pierwszym rozgrywający przebija drugiego trefla, ściąga ♥K, impasuje kiery waletem, po czym gra dobre kara. Jeżeli W

przebiję trzecią rundę kar i odejdzie treflem, N wyrzuci z ręki pika (bądź karo), dokonują przebitki w dziadku, wykonuje impas pikowy, zgrywa ♥A, a potem wykorzystuje dwa pozostałe kara oraz ♠A. Jeżeli natomiast W nie przebiję trzeciego kara, rozgrywający impasuje piki (wychodząc ze stołu blotką!), po czym zagrywa po raz czwarty w kara. Jeżeli W przebiję i zagra w trefla, rozgrywający dokonuje przebitki w dziadku. Tak czy owak, obrońcy dostaną jedynie lewy treflową oraz atutową.

Jeśli natomiast rozgrywający nie zdecyduje się na przebicie drugiej lewy treflowej (drugi wariant rozgrywki na jedenaście lew), to będzie musiał zrzucić z ręki karo. W trzeciej rundzie trefli (optymalna kontynuacja ze strony obrony) należy wyrzucić z ręki jeszcze jedno karo (najlepiej asa) i dokonać przebitki w dziadku. A potem zaimpasować kiery waletem, wrócić na stół ♥K, zaimpasować piki damą (wychodząc z dziadka blotką) i grać kara (w międzyczasie, jeżeli N pozbył się uprzednio z ręki ♦A, może on powtórzyć impas pikowy). Jeżeli W przebiję któreś z kar, rozgrywający nadbiję w ręce, ściągnę ♥A oraz ♠A (jeśli jeszcze tego nie dokonał), po czym ♠10 dostanie się do ostatniej forty karowej. A gdy W żadnego z kar nie przebiję, rozgrywający pozbędzie się z ręki wszystkich pików i w dwukartowej końcówce ♥D obrońcy W zostanie wyparadowana.

Na linii NS można również, postępując trafnie i rozważnie, wziąć jedenaście lew, grając w piki, również na siedmiu atutach. Także wówczas skuteczna rozgrywka nie będzie jednak ani łatwa, ani zupełnie oczywista, dopracowanie jej szczegółów pozostawiam więc Państwu.

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 12 (NS);

♥ – 11 (NS);

♠ – 11 (NS);

BA – 8 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

14 listopada 2005

Rozdanie 15; rozdawał S, po partii NS.

15

<p>♠ KQJ97 ♥ 73 ♦ Q653 ♣ Q7</p>	<p>♠ 64 ♥ - ♦ J10987 ♣ AKJ1063</p> <div style="text-align: center;"> </div>	<p>♠ 2 ♥ AKJ1085 ♦ A42 ♣ 854</p>
---	---	--

<p>♠ A10853 ♥ Q9642 ♦ K ♣ 92</p>
--

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

¹ stosunkowo puste longery i singlowsy ♦K z boku, nie polecam więc z tą ręką otwarcia dwukolorowego

² to również nie jest otwarcie, chociaż w dzisiejszych czasach...

³ dwukolorówka na młodszych 5⁺-5⁺

⁴ W powinien wziąć pod uwagę, że obie jego damy w kolorach młodszych najprawdopodobniej nie posiadają żadnej wartości, i bez obaw spasować; pozbawione wyobraźni i właściwej oceny karty podniesienie do 4♥ spotka się bowiem z kontrą e-S-a i wysoką wpadką (bez trzech)

⁵ nadwyżka układowa, 6♣-5♦ (z 5♣-6♦ N mógłby zalicytować 3BA)

Jeżeli gracz W zachowa się rozważnie, przy grze utrzymają się przeciwnicy i wezmą na kontrakt 4♣ dziesięć lew (w najczęstszym wariantcie rozwoju wydarzeń oddając pika oraz dwa kara). Każda gra strony WE na szczeblu czterech grozi już tragedią, 4♥ (WE) z kontrą kosztowałoby ją bowiem 500, za wpadkę bez trzech. Z tego punktu widzenia S mógłby już kontrować 3♥, myślę jednak, że niewielu posiadaczy tej ręki zdecyduje się na taki krok.

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

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

♣ – 10 (NS);

♦ – 7 (NS);

♥ – 7 (WE)

♠ – 6 (NS, WE!);

BA – 7 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

14 listopada 2005

Rozdanie 16; rozdawał W, po partii WE.

16

<p>♠ AQ104 ♥ AKQ8 ♦ 8 ♣ KQJ8</p>	<p>♠ K8 ♥ J42 ♦ K10632 ♣ A102</p> <div style="text-align: center;"> </div>	<p>♠ J9653 ♥ 10753 ♦ QJ95 ♣ -</p>
	<p>♠ 72 ♥ 96 ♦ A74 ♣ 976543</p>	

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

¹ wywołanie kolorów starszych

² obie starsze czwórki, prośba, aby to partner wybrał do gry właściwy kolor

³ lepiej będzie grać na dziewięciu atutach aniżeli na ośmiu

To również powinien być bardzo popularny kontrakt, chociaż niektóre pary **WE** zagrają końcówkę w kiery. Zarówno grający w piki, jak i w kiery powinni wziąć jedenaście lew, konieczny będzie jednak ekspas asa trefl w ręce N (przy grze w piki: sześć lew atutowych, cztery kierowe oraz treflowa; przy grze w kiery: pięć lew atutowych cztery pikowe oraz dwie treflowe).

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 7 (WE);

♥ – 11 (WE);

♠ – 11 (WE);

BA – 9 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

14 listopada 2005

Rozdanie 17; rozdawał N, obie przed partią.

17

<p>♠ 765 ♥ Q93 ♦ AQ42 ♣ 732</p>	<p>♠ K32 ♥ K10654 ♦ J76 ♣ K4</p> <div style="text-align: center;"> </div>	<p>♠ J10 ♥ 87 ♦ K109 ♣ Q109865</p>
<p>♠ AQ984 ♥ AJ2 ♦ 853 ♣ AJ</p>		

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

¹ transfer na kiery

² partner może mieć pustego dubla w karach, S przedkłada zatem ponad 3BA końcówkę w kiery; niektórzy posiadacze tej karty na pewno jednak na 3BA spasuują (maksy!)

albo

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

¹ Drury

² otwarcie nadwyżkowe, układ zrównoważony

³ longer kierowy

⁴ widać słabość w karach, stąd decyzja o grze w piki/kiery

Obrońcy mają do ściągnięcia trzy kara, rozgrywający końcówki – tak pikowe, jak i kierowe – aby odnieść sukces, będą zatem musieli trafnie zlokalizować ♥D. Przynajmniej przy grze w piki, jeżeli bowiem gra będzie toczyła się w kiery, a broniący nie zdejmą trzech kar (nie będzie to bowiem zadanie ani łatwe, ani oczywiste), rozgrywający odniesie też sukces, zgrywając ♥A K, a następnie grając w piki, aby w czwartej rundzie tego koloru pozbyć się z ręki N kara (trzy kiery oraz trzy kara znajdują się bowiem w ręce tego samego obrońcy).

Na NS wychodzi też kontrakt 3BA, obrońcy mogą bowiem wówczas odebrać jedynie cztery kara (wówczas nie trzeba nawet będzie trafiać ♥D). A kiedy karowy wist nie padnie, rozgrywający stanie przed problemem: czy szybko odegrać te same dziewięć lew, czy też zaimpasować ♥D i wziąć lew dwanaście albo tylko osiem...

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

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

♣ – 6 (NS, WE!);

♦ – 7 (NS);

♥ – 10 (NS);

♠ – 10 (NS);

BA – 9 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

14 listopada 2005

Rozdanie 18; rozdawał E, po partii NS.

18

<p>♠ AQJ42 ♥ 743 ♦ A62 ♣ Q7</p>	<p>♠ 985 ♥ 1096 ♦ Q1084 ♣ 982</p> <div style="text-align: center;"> </div>	<p>♠ K63 ♥ J85 ♦ 9 ♣ AK10543</p>
	<p>♠ 107 ♥ AKQ2 ♦ KJ753 ♣ J6</p>	

Nasz System:

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

¹ jako licytacja w kolor przeciwnika albo sztuczne pytanie, przede wszystkim o trzy piki

Wspólny Język:

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

¹ wejście na szczeblu dwóch, w założeniach niekorzystnych, byłoby już krokiem zbyt niebezpiecznym

² pytanie

³ sześć trefli, ręka z bocznym singletonem, dół otwarcia

⁴ pytanie o krótkość

⁵ singiel karowy, modelowy układ ręki 3–3–1–6

⁶ decyzja oczywista

albo:

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

¹ wejście na szczeblu dwóch, w założeniach niekorzystnych, byłoby już krokiem zbyt niebezpiecznym

² pytanie

³ sześć trefli, ręka z bocznym singletonem, dół otwarcia

⁴ naturalne, pięć pików, forsing

⁵ trzykartowy fit pikowy, singiel karowy

⁶ decyzja oczywista

W ten czy inny sposób strona **WE** powinna tu osiągnąć końcówkę w piki. Obrońcy mają do zdjęcia trzy lewy kierowe, kiedy jednak **N** wyjdzie w licytowane przez partnera kara (albo piki czy trefle) rozgrywający bez trudu skompletuje już trzynaście wziętek. Wystarczy, że przebije w dziadku karo, poza tym weźmie bowiem asa w tym kolorze, pięć pików w ręce oraz sześć lew treflowych. Może więc, po otwarciu licytacji przez **E** odzywką 1♣, **S** powinien wejść 1♥ (siła koloru!), a nie 1♦...

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

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

♣ – 10 (**WE**);

♦ – 8 (**NS**);

♥ – 6 (**NS**);

♠ – **10 (WE)**;

BA – 9 (**WE**).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

14 listopada 2005

Rozdanie 19; rozdawał S, po partii WE.

19

<p>♠ Q95 ♥ AJ8 ♦ QJ84 ♣ A83</p>	<p>♠ AKJ64 ♥ 62 ♦ 2 ♣ QJ974</p>	<p>♠ 1072 ♥ K9 ♦ 10975 ♣ K652</p>
---	---	---

	♠ 83	
	♥ Q107543	
	♦ AK63	
	♣ 10	

	N	
W		E
	S	

W	N	E	S
–	–	–	2♥ ¹
pas	pas	pas	

¹ słabe dwa; ręka niezbyt modelowa (stosunkowo słabe kiery, boczna czwórka z asem i królem), otwarcie trudno jednak zakwestionować

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

¹ multi, uwagi jak wyżej

² do koloru partnera

³ kiery

Jeżeli gracz S rozpocznie licytację *slabymi* 2♥ bądź zapowiedzią 2♦ multi, ostatecznym kontraktem strony NS staną się właśnie 2♥. Ręka W jest bowiem zbyt słaba na interwencję (2BA), szczególnie w niekorzystnych założeniach licytacyjnych, a z kartą N (partnera otwierającego) nie ma mowy o poszukiwaniu wyższej gry.

Rozgrywający kontrakt 2♥ powinien bez trudu zrobić nadróbkę, ma bowiem do oddania jedynie trefla i trzy lewy atutowe. Nawet gdyby obrońcy jakimś cudem dwukrotnie połączyli atuty (w praktyce krok w zasadzie nierealny), uniemożliwiając przebicie kara w ręce N, rozgrywający odniósłby sukces (dziewięć lew, a nawet dziesięć, jeśli broniący nie odebrałby lewy treflowej) dzięki korzystnej dlań konfiguracji koloru pikowego, zaimpasowałby bowiem graczowi W damę i dysponowałby aż pięcioma wziętkami w tym kolorze.

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

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

♣ – 8 (NS);

♦ – 6 (NS, WE!);

♥ – 9 (NS);

♠ – 8 (NS);

BA – 7 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

14 listopada 2005

Rozdanie 20; rozdawał W, obie po partii.

20

<p>♠ 5 ♥ K ♦ AQJ6542 ♣ 10985</p>	<p>♠ 86 ♥ Q97654 ♦ - ♣ AJ632</p> <div style="text-align: center;"> <p>N</p> <p>W E</p> <p>S</p> </div>	<p>♠ AQJ107432 ♥ 10 ♦ K3 ♣ Q7</p>
--	---	---

<p>♠ K9 ♥ AJ832 ♦ 10987 ♣ K4</p>
--

W	N	E	S
3 ♦ ¹	pas	4 ♠ ²	pas
pas	4 BA ³ (!)	pas	5 ♥
pas	pas	pas ⁴ (!)	

¹ proste otwarcie 1♦ ani trochę nie oddałoby dynamiki tej karty

² z ośmiokartem bardzo dobrej jakości oraz ♦K x w kolorze partnera E zapowiada końcówkę w piki – z nadzieją, iż jeżeli nawet nie zostanie ona zrealizowana, to okaże się opłacalną obroną wysokiej gry przeciwników

³ duża dwukolorówka na pozostałych kolorach: treflach i kierach; układ 6520 upoważnia gracza N do podjęcia walki, nawet na szczeblu czterech i w założeniach popartyjnych; i on liczy bądź na wygranie kontraktu na szczeblu pięciu, bądź opłacalne obronienie końcówki przeciwników

⁴ końcówka 4♠ nie została zapowiedziana wyłącznie w ataku, E nie kontruje więc teraz 5♥ przeciwników, tym bardziej że nie bardzo dostrzega w swej ręce lewy defensywne

Rzeczywiście, 5♥ (NS) jest kontraktem zupełnie wykładanym, a dwunastą lewy pozbawi rozgrywającego jedynie pierwszy wist pikowy i przebitka w tym kolorze. Co więcej, bez ataku pikowego S łatwo weźmie wszystkie trzynaście lew (wyrobi sobie bowiem przebitką trefle i na forty tego koloru pozbędzie się z ręki pików).

Dalsza licytacja strony WE byłaby już dla niej zbyt kosztowna, może ona bowiem wziąć dziewięć lew w kara (do oddania kier, dwa trefle oraz treflowa przebitka/nadbitka) i tylko siedem (!) w piki (kiedy to obrońcy są w stanie wziąć kiera, dwa trefle, dwie przebitki karowe oraz ♠K). Z tego punktu widzenia już kontrakt 4♠ (WE) mógłby zostać obłożony bez trzech, z kontrą za 800. Jak jednak można by go było skontrolować?

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

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

- ♣ – 11 (NS);
- ♦ – 9 (WE);
- ♥ – 11 (NS);
- ♠ – 7 (WE);
- BA – 5 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

14 listopada 2005

Rozdanie 21; rozdawał N, po partii NS.

21

<p>♠ 52 ♥ AJ654 ♦ J9 ♣ 7542</p>	<p>♠ 863 ♥ KQ973 ♦ AK53 ♣ A</p>	<p>♠ K1094 ♥ 102 ♦ Q108762 ♣ 3</p>
---	---	--

<p>♠ AQJ7 ♥ 8 ♦ 4 ♣ KQJ1098</p>

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

¹ forsujące

² układ ręki N: 3–5–4–1

³ dwuznaczne: cue-bid na kierach albo naturalne trefle (kara zostałyby uzgodnione zapowiedzią 4♦); czytelną, choć mniej informacyjną alternatywą jest skok na 5♣

⁴ cue-bid (do pierwszego wariantu ręki partnera, czyli na uzgodnionych kierach)



⁵ drugi wariant ręki S, a więc silna karta na treflach

⁶ dołożenie szlemika w pełni uzasadnione, ze słabszą od rzeczywistej (mniej bogatą w lewy wygrywające) ręką S zapowiedziałby 5♣ okrażenie wcześniej, tzn. po 3♠ partnera

Rozdanie dosyć trudne, wymaga bowiem ścisłej współpracy i pełnego wzajemnego zrozumienia partnerów, szczególnie co do znaczenia (dwuwariantowej) zapowiedzi 4♣. Z tak układową ręką, 7–4, S musi wyjść z licytacją powyżej 3BA, także ze względu na duże szanse szlemikowe. 6♣ jest zupełnie przyzwoitym kontraktem, w najgorszym wypadku zostanie wygrane dzięki udającemu się impasowi ♠K. Ale może się też zdarzyć, że przeciwko tej grze W zawistuje ♥A, a następnie nie wyjdzie w karo, tylko będzie kontynuował kierem. Rozgrywający przebiję wówczas w ręce, zgra ♣A, przebiję w ręce kolejną blotkę kierową i do końca wyatutuje. a potem dostanie się do stołu ♦A, aby na ♦K oraz ♥K D wyrzucić z ręki trzy piki.


Po obronie pasywnej, np. po pierwszym wiście w atu, rozgrywający nie zdoła – ze względu na problemy z komunikacją – połączyć obu szans: kierowej (♥A u W) i pikowej (♠K u E), będzie więc musiał zdecydować się na drugą z nich.


W ten sam sposób – na impasie pikowym – może też zostać w tym rozdaniu zrealizowany szlemik bezatutowy. Co więcej, po pasywnym wiście treflowym (czy pikowym) rozgrywający zdoła wyegzekwować nadróbkę. Weźmie bowiem pierwszą lewę ♣A na stole, zaimpasuje piki, po czym ściągnie wszystkie pozostałe trefle, zrzucając z dziadka cztery kiery, karo oraz pika. I w pięciokartowej końcówce obrońca E nie utrzyma


trzech pików i trzech kar, znajdzie się bowiem w pikowo-karowym przymusie. Trzynastą wziętką rozgrywającego stanie się zatem 5 na stole albo 7 w ręce (oczywiście, trzeba też będzie jeszcze raz zaimpasować piki).


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

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

 – 12 (NS);

 – 8 (NS);

 – 10 (NS);

 – 11 (NS);

BA – 12 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

14 listopada 2005

Rozdanie 22; rozdawał E, po partii WE.

22

<p>♠ 103 ♥ A1032 ♦ J7 ♣ K7542</p>	<p>♠ KQ98 ♥ K6 ♦ K108 ♣ AJ63</p>	<p>♠ J765 ♥ Q987 ♦ 96 ♣ Q108</p>
---	--	--

<p>♠ A42 ♥ J54 ♦ AQ5432 ♣ 9</p>

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

¹ forsujące

² 6 ♦ (rebid mógł zostać zgłoszony z układem 5 ♦–4 ♥; choć wobec nowoczesnych zaleceń teoretycznych takie 2 ♦ zapewniają już sześciokart, ze układem 5 ♦–4 ♥ zgłasza się natomiast rebid 1BA lub 2 ♠ z trójki)

³ inwit szlemikowy, N ma solidne 16 PC, wie też o sześciokartowym longerze roboczym w karach

⁴ brak dodatkowych wartości

Większość par NS zatrzyma się tu w kontraktach 3BA albo 4BA. Jeśli będą one (w naturalny sposób) rozgrywane z lepszej ręki N, kiedy to nie zagrozi im wist treflowy, rozgrywający wezmą jedenaście lew (sześć karowych, trzy pikowe, kierową oraz treflową. 3BA (S) zostanie natomiast ograniczone do dziesięciu wziętek po ataku treflowym; broniący dostaną potem ♥A i ściągną dwa trefle.

Dzięki dobrze położonemu ♥A strona NS może też zrealizować w tym rozdaniu szlemika karowego – S przebiję potem kiera w dziadku, zdobędzie więc siedem lew atutowych, trzy pikowe, kierową oraz treflową. Szanse powodzenia tego kontraktu wynoszą jednak nieco ponad 40% (♥A u W plus przyzwoite podziały atutów i innych kolorów), nie jest to więc gra warta świeczki.

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 12 (NS);

♥ – 7 (NS);

♠ – 11 (NS);

BA – 11 (N!).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

14 listopada 2005

Rozdanie 23; rozdawał S, obie po partii.

23

<p>♠ KQ864 ♥ J954 ♦ J ♣ 865</p>	<p>♠ AJ107 ♥ K8 ♦ AQ10982 ♣ Q</p> <div style="text-align: center;"> </div>	<p>♠ 53 ♥ 732 ♦ 654 ♣ AKJ43</p>
	<p>♠ 92 ♥ AQ106 ♦ K73 ♣ 10972</p>	

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

¹ dobry kolor treflowy, ale nic poza tym; równy układ i popartyjne założenia zdecydowanie przemawiają przeciwko wejściu do licytacji

² sześć kar, nadwyżka, silny inwit do 3BA

Dwadzieścia pięć miltonów oraz pełny sześciokartowy longer roboczy w karach – to pełny bilans na końcówkę bezatutową, w kontrakcie tym powinna się więc znaleźć zdecydowana większość par **NS** uczestniczących w listopadowym turnieju *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski 2005*. Rozgrywka również nie będzie problemowa – obrońcy wcześniej czy później zdejną trzy trefle, a gracz **S** weźmie sześć lew karowych (w pierwszej rundzie tego koloru ściągnając asa albo damę ze stołu – aby zaasekurować się przed ♦W x x x w ręce dowolnego z obrońców), trzy kiery oraz pika. 630 dla **NS** powinno zatem być w rozdaniu tym standardowym wpisem do protokołu.

Na **NS** wychodzi też bezproblemowo końcówka w kara, mogą się w niej znaleźć te pary **NS**, które zbyt poważnie potraktują zagrożenie treflowe (mimo że w końcu **NS** posiadają aż dwa honory w tym kolorze).

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

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

♣ – 7 (**NS**);

♦ – 11 (**NS**);

♥ – 8 (**NS**);

♠ – 8 (**NS**);

BA – 10 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

14 listopada 2005

Rozdanie 24; rozdawał W, obie przed partią.

24

<p>♠ QJ986 ♥ Q ♦ 763 ♣ A542</p>	<p>♠ A7 ♥ AJ654 ♦ AQJ ♣ KQ8</p>	<p>♠ K10 ♥ K10983 ♦ K842 ♣ J10</p>
---	---	--

<p>♠ 5432 ♥ 72 ♦ 1095 ♣ 9763</p>
--

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

¹ kartę tę najlepiej jest potraktować jako *wielkie bez atu*, także w *Naszym Systemie*, tzn. rozpocząć z nią licytację odzywką, 1♣, a nie 1♥

Kontrakt 1BA (NS) powinien zostać zrealizowany, w najczęstszym wariantcie rozwoju wydarzeń rozgrywający weźmie trzy lewy treflowe, dwie karowe, kiera oraz pika. Na przykład, gdy wist nastąpi ♠K, N przepuści ten honor, zabije drugą lewą pikową asem, wyrobi sobie dodatkową wziętkę karową (wychodząc z ręki damą albo waletem), a w końcu zagra trefle z góry (obrońcy dostaną wówczas ♦K, ♣A i cztery lewy pikowe).

Wszystkie wyższe kontrakty, tak nieco silniejszej honorowo (21 PC : 19 PC) strony NS, jak i WE, powinny już zakończyć się wpadką.

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 7 (WE);

♥ – 7 (N!);

♠ – 7 (WE);

BA – 7 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

14 listopada 2005

Rozdanie 25; rozdawał N, po partii WE.

25

<p>♠ J ♥ 6 ♦ AKQ975 ♣ AKQ73</p>	<p>♠ 7542 ♥ J2 ♦ J432 ♣ J106</p>	<p>♠ 106 ♥ Q9843 ♦ 6 ♣ 98542</p>
---	--	--

N
W
E
S

<p>♠ AKQ983 ♥ AK1075 ♦ 108 ♣ -</p>
--

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

¹ z tak uкладową ręką należy rozpocząć od 1♠, na pewno licytacja na tym nie wygaśnie

² dwukolorówka na młodszych 5⁺–5⁺, na ogół bez górnego limitu siły

³ cue-bid, do przyzwoitego szlemika może wystarczyć zatrzymanie karowe w ręce N

⁴ z takim składem i pełnymi kolorami W nie może nie przelicytować przeciwnika

⁵ z bezwartościową ręką N zgłasza zniechęcającą kontrę, nie wnosi bowiem nic ponad ujawniony już fit pikowy (oraz, jak się okazuje, bezcennego dubla w kierach)

Kontrakt 5♠ (NS) zostałyby łatwo wygrany, szczególnie po licytacji, jaka miała miejsce. Powiedzmy, że przeciwko tej grze obrońca W ściągnąłby ♦A K, a potem kontynuowałby ♣A. Rozgrywający przebiłby w ręce, zgrałby ♠A (od W spadłby ♠W), następnie zaś ściągnąłby ♥A K i przebiłby w dziadku trzy blotki kierowe, komunikując się z ręką przebitkami kolorów młodszych. Oprócz dwóch kierów S zdobyłby więc aż dziewięć lew atutowych. A jeżeli E pozbyłby się jednego ze swoich kierów (w drugiej lub jednej z następnych lew karowych), przebicie na stole dwóch kierów pozwoliłoby rozgrywającemu na wyrobienie sobie forty tego koloru w ręce (wzięłby wówczas osiem lew atutowych, dwa honory kierowe oraz fortę w tym kolorze).

Obrona strony WE sześcioma treflami okaże się zatem niezwykle opłacalna – E odda tylko po jednej lewie w każdym z kolorów starszych i wpadnie bez jednej, z kontrą za 200.

Minimaks teoretyczny: 6 ♣ (WE) z kontrą, 11 lew; 200 dla NS.

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

♣ – 11 (WE);

♦ – 10 (E!);

♥ – 7 (NS);

♠ – 11 (NS);

BA – 5 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

14 listopada 2005

Rozdanie 26; rozdawał E, obie po partii.

26

<p>♠ J52 ♥ Q8 ♦ A643 ♣ Q986</p>	<p>♠ AK6 ♥ J10632 ♦ K1095 ♣ 7</p>	<p>♠ Q87 ♥ A954 ♦ J2 ♣ KJ104</p>
	<p>♠ 10943 ♥ K7 ♦ Q87 ♣ A532</p>	

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

¹ bardzo brzydkie 11 PC w składzie zrównoważonym, nie ma więc mowy o otwarciu z tą kartą licytacji na pierwszej ręce

² N może też spasować na 1♠ partnera

³ negatywny wybór koloru z dublem kierowym

NS mogą wziąć w tym rozdaniu osiem lew, grając w kiery bądź w piki (siedem – w bez atu). Kontraktem najpopularniejszym powinny być 2♥ (N). Po dosyć naturalnym wiście ♦W rozgrywający odda ♦A, pika oraz trzy lewy atutowe (na ♥D, ♥A oraz karową przebitkę). Obrońcom nie pomoże również zagranie w trefle – do skrótu ręki N, rozgrywający zdoła bowiem wówczas przebić w ręce aż trzy trefle. A ponadto weźmie jeszcze jedną lewą atutową – na honor, karo, dwa piki i asa treflowego.

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 8 (NS);

♥ – 8 (NS);

♠ – 8 (NS);

BA – 7 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005


Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

14 listopada 2005

Rozdanie 27; rozdawał S, obie przed partią.

27

<p>♠ AQJ84 ♥ K843 ♦ KJ ♣ 72</p>	<p>♠ 96 ♥ Q2 ♦ A9843 ♣ AKJ6</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>♠ K2 ♥ A9765 ♦ Q10 ♣ Q854</p>
	<p>♠ 10753 ♥ J10 ♦ 7652 ♣ 1093</p>	

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

¹ wejście do licytacji wielce wątpliwe, tym bardziej że trzeba by wejść 2♦, z tak słabym kolorem

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

³ 11 PC, w tym pięciokartowy fit w drugim kolorze partnera i drugi król w jego podstawowym longerze pozwalają na bezpośrednie zgłoszenie końcówki

albo:

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

¹ wielce wątpliwe, ale...

² *kontra negatywna*, gwarantuje minimum cztery kiery

³ po negatywnej kontrze partnera licytuje się z bilansu, tu jednak honory karowe – położone pod przeciwnikiem, który zgłosił ten kolor – nie są na pewno pełnowartościowe; w wyjątkowych wypadkach także 2♥ mogą być zgłoszone z tylko trzema kartami w tym kolorze

⁴ decyzja nieco mniej oczywista niż w sekwencji poprzedniej, od czasu do czasu partner będzie bowiem posiadał tylko trzy kiery

Rozgrywający odda dwa trefle i karo, zrobi więc równo swoje. W końcówce kierowej powinna się znaleźć większość par WE. Jest to wymarzone rozdanie dla turniejowych łowców maksów, te same trzy lewy są w nim bowiem do oddania przy grze w bez atu.

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

14 listopada 2005

Rozdanie 28; rozdawał W, po partii NS.

28

♠ A108742		
♥ 865		
♦ J10		
♣ 92		
♠ KQ3		♠ 96
♥ 942		♥ AKJ103
♦ AQ87		♦ K95
♣ Q65		♣ J84

	N	
W		E
	S	

♠ J5
♥ Q7
♦ 6432
♣ AK1073

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

¹ ze względu na niekorzystne założenia, ostatecznie można wejść 1♠

² PRO

³ trzy kiery, minimum rebidu

⁴ układ zrównoważony 5♥332, prośba, aby partner wybrał pomiędzy kontraktem 3BA i 4♥

⁵ z układem 4333 W pasuje na 3BA

Przeciwko 3BA (W) gracz N wyjdzie blotką pik, a jego partner wstawi na trzeciej ręce waleta. Rozgrywający weźmie lewę ♠K, ściągnie ♥A, wróci do ręki karem i zagra ♥9 na impas. Taka jest bowiem rozgrywka prawidłowa. W rzeczywistości S zdobędzie jednak lewę pierwotnie drugą ♥D i powtórzy pikiem, obrońcy ściągną więc pięć pików oraz ♣A K. W ten sposób dojdzie do bolesnej wpadki bez czterech. Z tego punktu widzenia dużo lepiej wygląda końcówka w kiery, kiedy to broniący mogą wziąć ♣A K, treflową przebitkę oraz ♠A; po przebitce rozgrywający nie odda już najprawdopodobniej lewy na damę atu. Tylko bez jednej!

Aby zrealizować kontrakt 3BA (WE), rozgrywający musiałby zagrać przeciwko szansom matematycznym, tzn. pociągnąć kiery z góry. Zrobiłby wówczas nawet nadržkę, oprócz pięciu kierów i pika wzięłby bowiem też cztery lewy karowe.

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 9 (WE);

♥ – 9 (WE);

♠ – 7 (NS!);

BA – 10 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

14 listopada 2005

Rozdanie 29; rozdawał N, obie po partii.

29

<p>♠ 10642 ♥ 8742 ♦ 4 ♣ J852</p>	<p>♠ A9 ♥ QJ9653 ♦ K52 ♣ 96</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 100px; height: 100px; margin: 0 auto; position: relative;"> N S W E </div>	<p>♠ Q853 ♥ - ♦ 9876 ♣ AK743</p> <p>♠ KJ7 ♥ AK10 ♦ AQJ103 ♣ Q10</p>
--	--	---

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

¹ słabe dwa

² układ wyborny, ale zbyt mała siła na bezpośrednią interwencję

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

¹ multi

² partnerze, zgłoś transfer na kolor swojego longera; chodzi o ustawienie ostatecznego kontraktu z silniejszej ręki S

³ transfer na kiery

Standardowa końcówka, pewne jedenaście lew. Jednakże tylko szybkie ściągnięcie przez obrońców ♣A K ograniczy dorobek rozgrywającego do takich rozmiarów. Bez wistu w ten kolor weźmie się już wszystkie trzynaście lew, po wyrzuceniu obu przegrywających trefli ręki N na kara ręki S. I taki właśnie rezultat zanotują prawdopodobnie zawodnicy rozgrywający końcówkę kierową z silniejszej ręki S, obrońca W na pewno wyjdzie bowiem wówczas w singletona karo...

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 11 (N!);

♥ – 11 (NS);

♠ – 6 (NS, WE!);

BA – 8 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

14 listopada 2005

Rozdanie 30; rozdawał E, obie przed partią.

30

<p>♠ 1082 ♥ A74 ♦ Q8542 ♣ 107</p>	<p>♠ Q3 ♥ K96532 ♦ 3 ♣ Q954</p>	<p>♠ AKJ974 ♥ Q8 ♦ A10 ♣ AK8</p>
---	---	--

<p>♠ 65 ♥ J10 ♦ KJ976 ♣ J632</p>
--

Nasz System:

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

- ¹ półforsujące
² jednokolorowa ręka na pikach, forsing do dogranej
³ ujawnienie tzw. *minipodniesienia* – 4–6 PC z fitem pikowym

Wspólny Język:

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

- ¹ blokujące
² silny trefl na pikach

Rozgrywający powinien bez większego trudu skompletować dwanaście lew, czyli zrobić nielicytowanego szlemika. Przeciwno 4♠ (E) gracz S wyjdzie bez wątpienia ♥W. E dołoży z dziadka blotkę, a potem na ♥A pozbędzie się z ręki przegrywającego kara. A w międzyczasie ściągnie dwa razy atuty z góry i przebiję na stole trzecią rundę trefli. Natomiast po wiście w trefla bądź pika rozgrywający także dwa razy zaatutuje, ale potem zgra ♦A i powtórzy z ręki karem. Obrońca S wskoczy wówczas ♦K, więc potem na dobrą ♦D E wyrzuci z ręki kiera.

Rzecz jasna, pikowy szlemik nie jest wszakże w rozdaniu tym kontraktem ani trochę godnym polecenia.

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

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

- ♣ – 7 (WE);
- ♦ – 9 (WE);
- ♥ – 8 (W!);
- ♠ – 12 (WE);
- BA – 11 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

14 listopada 2005

Rozdanie 31; rozdawał S, po partii NS.

31

<p>♠ KJ10876 ♥ 87 ♦ 102 ♣ J84</p>	<p>♠ Q3 ♥ QJ1065 ♦ K96 ♣ Q106</p>	<p>♠ A52 ♥ AK93 ♦ AQ75 ♣ 93</p>
---	---	---

♠	♥	♦	♣
94	42	J843	AK752

W	N	E	S
♠	♥	♦	♣

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

¹ słabe dwa

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

¹ multi

² partnerze! zgłoś transfer na kolor swojego longera

³ transfer na piki

Kolejny w dzisiejszym turnieju *KMP 2005* standard licytacyjny i rozgrywkowy – oczywista końcówka w piki będzie realizowana z nadróbką (pod warunkiem że rozgrywający zagra atuty z góry). Broniącym należą się tylko dwie lewy treflowe, a z ich odebraniem nie muszą się nawet – w przeciwieństwie do jednego z poprzednich rozdań – śpieszyć.

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

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

♣ – 6 (NS, WE!);

♦ – 7 (WE);

♥ – 8 (WE);

♠ – 11 (WE);

BA –8 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

14 listopada 2005

Rozdanie 32; rozdawał W, po partii WE.

<p>32</p> <p>♠ 3 ♥ 54 ♦ 542 ♣ 10987542</p>	<p>♠ 1095 ♥ 107632 ♦ QJ6 ♣ K6</p> <p style="font-size: 2em; font-weight: bold; color: yellow;">N</p> <p style="font-size: 2em; font-weight: bold; color: yellow;">W E</p> <p style="font-size: 2em; font-weight: bold; color: yellow;">S</p>	<p>♠ KQ76 ♥ KQJ ♦ A873 ♣ AQ</p> <p>♠ AJ842 ♥ A98 ♦ K109 ♣ J3</p>
--	---	--

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

¹ wielkie bez atu, 18–21(22) PC

² w tej sekwencji powinna to być zapowiedź naturalna, do pasa; rolę *Staymana* przejmuje tu odzywka w kolor przeciwnika 3♠ (pytanie o cztery kiery)

Jeżeli strona **WE** dysponuje wspomnianym wyżej pożytecznym uzgodnieniem, znajdzie się w komfortowej częściówce treflowej (jej 2BA byłoby natomiast kontraktem beznadziejnym i zostałyby obłożone co najmniej bez dwóch). I to z dobrej ręki **E!** kiedy to tylko niezbyt realny pierwszy wist karowy pozbawi rozgrywającego jedenastu wziętek. Pierwsze wyjście w kolor starszy byłoby działaniem na korzyść przeciwnika, powiedzmy zatem, że przeciwko grze treflowej padnie pierwszy wist w atu. Rozgrywający weźmie tę lewę ♣D, po czym wyjdzie z ręki honorem kierowym. Przypuśćmy, że **S** pobije tę lewę asem (przepuszczenie nic by mu nie pomogło). Jeżeli następnie obrońca ten ściągnie też ♠A, to na piki i kiera przeciwnik pozbędzie się ze stołu wszystkich kar. A gdy **S** otworzy w trzeciej lewie kara, rozgrywający zabije asem w ręce, zgra ♥D **W**, wyrzucając z dziadka singla pikowego, wyjdzie ♠K i przebije wstawionego przez **S** asa, po czym wróci do ręki ♣A i na wyrobioną ♠D pozbędzie się ze stołu kara. Oprócz ♥A odda więc jeszcze tylko lewę karową.

Najwyższą grą, jaką w rozdaniu tym może zrealizować para **NS**, są natomiast 2♥, i to wyłącznie z dobrej ręki **N**, 2♥ (**S**) położy bowiem pierwszy wist treflowy. Stąd teoretyczny minimaks rozdania: 3♥ (**N!**) z kontra, 8 lew, 100 dla **WE** – jako opłacalna obrona kontraktu 3♣ strony **NS** (po pierwszym wiście w kara rozgrywający częściówkę treflową zostanie bowiem ograniczony do dziewięciu wziętek).

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

14 listopada 2005

Rozdanie 33; rozdawał N, obie przed partią.

33

<p>♠ A43 ♥ 42 ♦ J98654 ♣ 93</p>	<p>♠ QJ9 ♥ 65 ♦ KQ2 ♣ KQJ102</p>	<p>♠ K52 ♥ AK1087 ♦ A103 ♣ 64</p>
---	--	---

W	N	E	S
W	N	E	S

<p>♠ 10876 ♥ QJ93 ♦ 7 ♣ A875</p>
--

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

Tę częściówkową batalię powinna wygrać nieco słabsza honorowo strona **WE** (19 : 21 PC), przelicytowując 2♠ lub 3♣ przeciwników *trzema karami*. I te 3♦ zostaną łatwo zrealizowane, rozgrywający odda bowiem tylko dwa trefle, lewą atutową (pod warunkiem że – postępując zgodnie z szansami naturalnymi – zaimpasuje w tym kolorze mariasza) oraz pika. Co więcej, aby ograniczyć przeciwnika do dziewięciu wziętek, obrońca **N** najpóźniej w drugiej lewie – po utrzymaniu się ♣K – musi wyjść w pika. Jeśliby bowiem ściągnął najpierw dwa trefle, rozgrywający zabiłby trzecią lewą ♠A w ręce, po czym wyszedłby stamtąd wysokim karem. I niezależnie od tego, czy obrońca **N** podstawiłby się wówczas figurą, czy nie, **W** wyrobiłby sobie dwoma przebitkami fortę karową i wyrzuciłby na nią z ręki przegrywającego pika. Broniący dostaliby wówczas jedynie dwa trefle oraz jedną lewą karową.

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

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

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