

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 12

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 grudnia 2006

Rozdanie 1; rozdawał N, obie przed partią.

1

<p>♠ 983 ♥ AQ2 ♦ KJ ♣ KQJ76</p>	<p>♠ K ♥ 73 ♦ Q987632 ♣ 943</p>	<p>♠ AQJ105 ♥ K10965 ♦ A ♣ 82</p>
---	---	---

<p>♠ 7642 ♥ J84 ♦ 1054 ♣ A105</p>	
---	--

Nasz System:



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

<sup>1</sup> forsujące

<sup>2</sup> układ 5<sup>+</sup>♠–5<sup>+</sup>♥

<sup>3</sup> zachęcające uzgodnienie pików

<sup>4</sup> krótkość (mimo że jest to singlowy as – po ujawnieniu przez E układu 5–5 nie ma on już jednak żadnej szansy, aby uchylić się od pokazania singletona)

<sup>5</sup> cue-bid

A nawet jeśli gracz W zdecyduje się na zrobienie jeszcze jednego kroku naprzód i na przykład zada *Blackwooda*, dowie się, że brakuje im dwóch wartości, i licytacja wygaśnie na szczeblu pięciu (5♠).

To, że w rozdaniu tym stronie WE wychodzą aż trzy szlemiki: 6♥, 6♠ i 6BA (a ich 6♣ obkłada się jedynie na pikowej przebitce), spowodowane jest korzystnymi rozkładami: singlowy ♠K leży pod impasem, a trefle dzielą się 3–3. Ten drugi czynnik sprawia, że 6BA jest tu lepszą grą niż 6♠ czy nawet 6♥, które położą złe rozkłady w kolorze atutowym. Inna sprawa, że grając szlemika w bez atu, rozgrywający nie zdoła w pełni wykorzystać swoich szans – a to ze względu na problemy z komunikacją oraz niemożność bezpiecznego sprawdzenia rozkładu trefli. Gdy obrońcy dwukrotnie przepuszczą mu ten kolor, zagranie weń po raz trzeci będzie niebezpieczne i raczej trzeba będzie przetrzucić się na piki. Jak już jednak wspomniałem, rozkłady są bardzo sprzyjające, więc żaden z rozgrywających na ostatnim tegorocznym turnieju *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski* nie powinien mieć najmniejszych problemów z wzięciem dwunastu lew, tak w kolor (będą bowiem dominować gry w piki), jak i – ewentualnie – w bez atu.

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

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 12

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 grudnia 2006

Rozdanie 2; rozdawał E, po partii NS.

Nasz System:

2

<p>♠ AQ42 ♥ A98 ♦ Q1087 ♣ A7</p>	<p>♠ J1096 ♥ J10632 ♦ 63 ♣ 63</p>	<p>♠ 3 ♥ Q54 ♦ AJ54 ♣ KQ982</p>
--	---	---

<p>♠ K875 ♥ K7 ♦ K92 ♣ J1054</p>
--

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

<sup>1</sup> można też otworzyć 1 ♦

<sup>2</sup> według wskazań „nowoczesnych”

dopuszczalny jest też rebid 1BA

<sup>3</sup> pytanie

<sup>4</sup> dół rebidu, brak trzech pików

albo:

W	N	E	S
–	–	1 ♣	pas
1 ♠	pas	1 BA <sup>1</sup>	pas
3 BA	pas	pas	pas

<sup>1</sup> według wskazań „nowoczesnych”

dopuszczalny jest też rebid 1BA

Wspólny Język:

W	N	E	S
–	–	1 ♦	pas
1 ♠	pas	2 ♣ <sup>1</sup>	pas
2 ♥ <sup>2</sup>	pas	3 ♣ <sup>3</sup>	pas
3 BA <sup>4</sup>	pas	pas	pas

<sup>1</sup> 5 ♦–4 ♣ w sile 12–17 PC lub 5 ♣–4 ♦ w sile 12–14 PC




<sup>2</sup> czwarty kolor

<sup>3</sup> 5 ♣–4 ♦ (wszystkie inne odpowiedzi, no może z wyjątkiem 2 ♠, przyzekałyby układ 5 ♦–4 ♣)

<sup>4</sup> partner wykluczył posiadanie trzech pików, 3BA należy zatem uznać za kontrakt statystyczny

Przeciwko standardowym 3BA (W) gracz N wyjdzie najprawdopodobniej błotką kierową. Rozgrywający powinien przepuścić kiera do ręki, co przy istniejącym układzie da mu dodatkową wziętkę w tym kolorze. Dziewięć lew będzie już pewne, w drodze do nich W wykona więc impas karowy. Jeżeli następnie kierową kontynuację ze strony gracza S rozgrywający odważnie zabije asem, zaś po jego odwrocie w pika zrobi w ręce impas damą; a potem wyrobi sobie fortę treflową (po wzięciu trefla S nie będzie już dysponował pikiem), skompletuje aż jedenaście lew. Jeśli natomiast druga runda kierów zostanie przepuszczona, W bezpiecznie – jak się okaże – wyrobi sobie dziesięć wziętek w treflach (da mu ją też niebezpieczny impas pikowy).


Inna, bardziej korzystna dla obrony ewentualność: jeżeli przeciwko 3BA (W) gracz N odda bezpieczny wist ♠W, rozgrywający będzie mógł wziąć tylko dziesięć lew, a i na nie będzie się musiał solidnie napracować. W weźmie pierwszą lewę ♠D (lub ♠A, jeśli S wstawi na trzeciej ręce króla) i zaimpasuje kara. Po wzięciu


lew na K prawy obrońca powtórzy pikiem. Rozgrywający musi pika przepuścić, zabić dopiero następną lewę w tym kolorze, a następnie ściągnąć kara oraz honory treflowe i wpuścić gracza S czwartą rundą tego ostatniego koloru. I w dwukartowej końcówce S będzie musiał wyjść spod K, dając przeciwnikowi dziesiątą wziętkę na D w dziadku.


Reasumując, możliwe są w tym rozdaniu rozmaite rozwiązania, zależne przede wszystkim od poczynań broniących. Rozgrywający kontrakt firmowy będą brali od dziewięciu do jedenastu lew, a najczęściej – jak sądzę – dziesięć.


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

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

 – 11 (WE);

 – 11(WE);

 – 9 (WE);

 – 8 (WE);

**BA – 10 (WE).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 12

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 grudnia 2006

Rozdanie 3; rozdawał S, po partii WE.


3

♠ 1087  
♥ A106  
♦ 82  
♣ QJ1083

♠ KQ964  
♥ 953  
♦ 963  
♣ 72

♠ 5  
♥ QJ872  
♦ K10754  
♣ A6

♠ AJ32  
♥ K4  
♦ AQJ  
♣ K954



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

Kolejny kontrakt standard. Obawiam się, że standardowy będzie też atak ze strony gracza **E** blotką kierową – jedyny, po którym rozgrywający łatwo zdobędzie jedenaście lew (cztery treflowe, trzy kierowe, trzy karowe – po impasie króla w tym kolorze, oraz pikową). Po każdym innym ataku **N** zdobyłby tylko lew dziesięć.

A gdyby rozgrywającym kontraktu 3BA został gracz **S**, jedynie pierwszy wist pikowy (tak figurą, jak i blotką) pozwoliłby mu na zrobienie dwóch nadróbek, po każdym innym ataku rozgrywający zdobyłby tylko i wyłącznie zawsze mu należne dziesięć wziątek.

**Minimaks teoretyczny:** 3 BA (NS); 10 lew; **430 dla NS.**

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

♣ – 11 (NS);

♦ – 7 (NS);

♥ – 7 (NS);

♠ – 9 (NS);

**BA – 10 (NS).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 12

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 grudnia 2006

Rozdanie 4; rozdawał W, obie po partii.

4

<p>♠ AJ753 ♥ J762 ♦ 5 ♣ 1054</p>	<p>♠ Q1084 ♥ A95 ♦ QJ2 ♣ Q97</p>	<p>♠ - ♥ 1083 ♦ AK10864 ♣ A632</p>
--	--	--

<p>♠ K962 ♥ KQ4 ♦ 973 ♣ KJ8</p>
---

W	N	E	S
pas	pas <sup>1</sup>	1 ♦	pas <sup>2</sup>
1 ♠	pas	2 ♦	pas
pas	pas		

<sup>1</sup> zbyt słaba karta na otwarcie z nią licytacji

<sup>2</sup> dopuszczalna jest z tą ręką *kontra* wywoławcza, zwłaszcza w turnieju na maksy albo:

W	N	E	S
pas	pas <sup>1</sup>	1 ♦	ktr. <sup>2</sup>
1 ♠	ktr. <sup>3</sup>	2 ♦	2 ♠ <sup>4</sup>
pas	pas	pas	

<sup>1</sup> zbyt słaba karta na otwarcie z nią licytacji

<sup>2</sup> szczególnie w turnieju na maksy dopuszczalna jest z tą ręką *kontra* wywoławcza

<sup>3</sup> *kontra karna*, cztery–pięć pików, przede wszystkim na okoliczność, gdyby W zablefował

<sup>4</sup> typowo przepychowe, na zasadzie, że *skoro się powiedziało „a”...*

Teoretycznie rzecz biorąc, w rozdaniu tym wszelkie działania licycyjne obu stron będą typowym *wyścigiem o wpadkę*. Już 2♦ strony WE powinny zostać łatwo obłożone, obrońcy mają bowiem wówczas do wzięcia trzy kiery, dwa trefle i lewą atutową. Ale wystarczy, że przeciwko 2♦ (E) S wyjdzie w pika i na ♠A zostanie wyrzucony z ręki kier, rozgrywający zrobi więc swoje.

Podobnie 2♠ (NS) powinny już zostać położone, ale stanie się tak jedynie po wiście karowym (poprzedzonym ewentualnie ściągnięciem asa atu). E zagra trzykrotnie w ten kolor, a jego partner zrzuci w drugiej rundzie kar trefla, a trzecią – przebiję. Potem W zdoła jeszcze przebić trzecią rundę trefli, gra 2♠ zostanie więc położona bez jednej (obrońcy wezmą dwa kara, trefla, dwie przebitki – karową i treflową, oraz ♠A).

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 7 (WE);

♥ – 6 (NS, WE!);

♠ – 7 (NS);

BA – 6 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 12

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 grudnia 2006

Rozdanie 5; rozdawał N, po partii NS.

5

<p>♠ Q3 ♥ AKQ ♦ AK74 ♣ KQJ3</p>	<p>♠ AK965 ♥ 5 ♦ Q9 ♣ 97542</p>		<p>♠ J1072 ♥ 643 ♦ J1063 ♣ 108</p>
<p>♠ 84 ♥ J109872 ♦ 852 ♣ A6</p>			

W	N	E	S
–	pas	pas	pas
2 ♣ <sup>1</sup>	pas	2 ♦ <sup>2</sup>	pas
2 BA <sup>3</sup>	pas	3 ♣ <sup>4</sup>	pas
3 ♦ <sup>5</sup>	pas	3 BA	pas
pas	pas		

<sup>1</sup> acolowski forsing do dogranej

<sup>2</sup> negat

<sup>3</sup> skład zrównoważony

<sup>4</sup> Stayman

<sup>5</sup> brak starszych czwórek

albo:

W	N	E	S
–	pas	pas	2 ♥ <sup>1</sup>
ktr.	pas	2 ♠	pas
3 BA	pas	pas	pas

<sup>1</sup> słabe dwa, trzecia ręka (mimo iż niekorzystne założenia)

W	N	E	S
–	pas	pas	2 ♦ <sup>1</sup>
ktr. <sup>2</sup>	2 ♥ <sup>2</sup>	pas	pas <sup>3</sup>
ktr.	pas	2 ♠	pas
3 BA	pas	pas	pas

<sup>1</sup> multi  
<sup>2</sup> kontra wywoławcza do hipotetycznych pików otwierającego albo silna karta w składzie nieokreślonym

<sup>3</sup> do koloru partnera

<sup>4</sup> kiery

Wspólny Język:

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




Wreszcie – jeśli N zdecyduje się otworzyć na pierwszej ręce dwukolorowo:

W	N	E	S
–	2 ♠ <sup>1</sup>	pas	pas
ktr.	pas	2 BA <sup>2</sup>	pas
3 ♠ <sup>3</sup>	pas	3 BA	pas
pas	pas		

<sup>2</sup> lebensohlowskie: po zazwyczaj automatycznych 3 ♣ partnera E zamierza zgłosić 3 ♦ – do pasa

<sup>3</sup> kolor przeciwnika, przede wszystkim wywiad bezatutowy



<sup>1</sup> dwukolorówka piki i młodszy

W	N	E	S
–	2  <sup>1</sup>	pas	2  <sup>2</sup>
ktr.	pas <sup>3</sup>	2 BA <sup>4</sup>	pas
3  <sup>5</sup>	pas	3 BA	pas
pas	pas		



<sup>1</sup> dwukolorówka Wilkosza


<sup>2</sup> do koloru partnera

<sup>3</sup> piki i inny kolor

<sup>4</sup> lebenshlowskie: po zazwyczaj automatycznych 3  partnera **E** zamierza zgłosić 3  – do pasa


<sup>5</sup> kolor przeciwnika, przede wszystkim wywiad bezatutowy


Jak z przytoczonych wyżej przykładowych rozwiązań widać, nawet jeśli strona **NS** rozpocznie licytację lub wejdzie do niej w drugim okrażeniu, przeciwnikom bardzo trudno będzie złapać ją na kontrę na 2  (po optymalnej obronie 1100 za bez czterech). Najczęściej **WE** zapowiedzą po prostu firmowe 3BA. Przeciwno tej grze **N** wyjdzie blotką pikową i rozgrywający weźmie lewą damą w ręce. Następnie **W** zagra w trefle. Po lewie na  **A S** będzie kontynuował pikami, a jego partner zagra najprawdopodobniej trzy razy w ten kolor. Tak czy owak, rozgrywający weźmie dziesięć lew: albo broniący dadzą mu też drugą lewę w pikach, albo wpuszczą go do ręki, skąd będzie musiał zagrać kara z góry (trzy trefle i trzy kiery oraz albo dwa piki i dwa kara, albo pik i trzy kara).


Tylko gdyby po  **A S** wyszedł chytrze w karo, rozgrywający mógłby skusić się na impas, co skończyłoby się tylko dziewięcioma lewami. Z drugiej strony, **W** powinien wówczas przejrzeć plan przeciwnika (zagranie w karo do bezdojściowego dziadka!?), zagrać kara z góry i wziąć lew jedenaście.


**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**);

 – 7 (**WE**);

 – 7 (**WE**);

**BA – 10 (**WE**).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

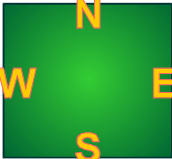
Turniej nr 12

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 grudnia 2006

Rozdanie 6; rozdawał E, po partii WE.

6

<p>♠ J843 ♥ QJ762 ♦ AJ9 ♣ 8</p>	<p>♠ 107 ♥ K1083 ♦ KQ74 ♣ QJ6</p> 	<p>♠ AKQ62 ♥ 94 ♦ 83 ♣ K1073</p>
	<p>♠ 95 ♥ A5 ♦ 10652 ♣ A9542</p>	

Nasz System:

W	N	E	S
–	–	1 ♠	pas
2 BA <sup>1</sup>	pas	3 ♠ <sup>2</sup>	pas
pas	pas		

<sup>1</sup> inwit

<sup>2</sup> dół otwarcia, brak singla

Wspólny Język:

W	N	E	S
–	–	1 ♠	pas
2 BA <sup>1</sup>	pas	3 ♠ <sup>2</sup>	pas
pas	pas		

<sup>1</sup> co najmniej inwit do dogranej z fitem pikowym

<sup>2</sup> negatywne do partnerowego inwitu

Jeżeli gracze **WE** starannie zbilansują swoje ręce, powinni się zatrzymać w jeszcze wychodzących 3♠. Rozgrywający ma do oddania dwa kiery, karo oraz trefla. Inna sprawa, iż gdyby w którejkolwiek ręk **WE** zamienić kara z treflami, 4♠ byłyby superkontraktem. Wtedy jednak mielibyśmy do czynienia z tak zwanymi wybranymi wartościami.

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

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

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



# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 12

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 grudnia 2006

Rozdanie 7; rozdawał S, obie po partii.

7

<p>♠ K104 ♥ Q982 ♦ A9643 ♣ 7</p>	<p>♠ J765 ♥ KJ764 ♦ J ♣ J108</p> <div style="text-align: center;"> <table border="1" style="background-color: #008000; color: #FFD700; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> </div>		N		W		E		S		<p>♠ Q93 ♥ 105 ♦ 10872 ♣ KQ62</p>
	N										
W		E									
	S										
<p>♠ A82 ♥ A3 ♦ KQ5 ♣ A9543</p>											

albo:

W	N	E	S
–	–	–	1 ♣ <sup>1</sup>
pas	1 ♥	pas	2 BA
pas	3 ♥ <sup>2</sup>	pas	3 BA <sup>3</sup>
pas	pas	pas	

W	N	E	S
–	–	–	1 ♣ <sup>1</sup>
1 ♦	1 ♥	2 ♦	3 BA
pas	pas	pas	

<sup>1</sup> karta zbyt urodziwa na otwarcie 1BA (15–17 PC)

<sup>1</sup> karta zbyt urodziwa na otwarcie 1BA (15–17 PC)

<sup>2</sup> 6♥ albo 5♥–4♠

<sup>3</sup> brak czterech pików i trzech kierów

Także ten kontrakt powinien być dosyć popularny. Przeciwno 3BA (S) gracz W wyjdzie blotką karo i lewą weźmie singlowy walet na stole. Rozgrywający zagra stamtąd ♣W wkoło, a następnie ♣10 i wstawioną przez E ♣D – najlepiej – przepuści. Aby ograniczyć przeciwnika do tylko dziewięciu lew, W musi w drugiej rundzie trefli wyrzucić karo, a jego partner – po wzięciu tej lewy – kontynuować ♠3 (!). Potem W dojdzie do ręki ♦A, powtórzy pikiem i broniący zdejmą dwie lewy w tym ostatnim kolorze. Inaczej rozgrywający dostanie szansę, aby skompletować bezcenne dziesięć wziętek: cztery treflowe, dwie karowe, pikową oraz trzy kierowe – po impasie damy w tym kolorze.

**Minimaks teoretyczny:** 3 BA (NS), 9 lew; 600 dla NS.

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

♣ – 9 (NS);

♦ – 7 (WE);

♥ – 9 (NS);

♠ – 9 (NS);

**BA – 9 (NS).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 12

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 grudnia 2006

Rozdanie 8; rozdawał W, obie przed partią.

8

♠ 73		♠ AK9652
♥ AK85		♥ 93
♦ 10642		♦ AKJ8
♣ KJ9		♣ 5
♠ QJ		
♥ QJ1064		
♦ -		
♣ Q108762		

	N	
W		E
	S	

♠ 1084
♥ 72
♦ Q9753
♣ A43

W	N	E	S
2 ♥ <sup>1</sup>	pas	pas <sup>2</sup>	pas

<sup>1</sup> dwukolorówka kiery i inny

<sup>2</sup> próba poszukiwania końcówki najczęściej skończy się oddaniem zapisu przeciwnikom

W	N	E	S
2 ♦ <sup>1</sup>	pas	2 ♥ <sup>2</sup>	pas
pas <sup>3</sup>	pas		

<sup>1</sup> dwukolorówka Wilkosza

<sup>2</sup> do koloru partnera; próba poszukiwania końcówki najczęściej skończy się oddaniem zapisu przeciwnikom

<sup>3</sup> kiery i inny kolor

Rozdanie na temat: *Umiar cechuje gracza!* Jeżeli E nie będzie w stanie wyhamować licytacji na szczeblu dwóch, tylko zamarzy mu się uzgodnienie kar czy nawet pików i wygranie końcówki w ten kolor, zazna goryczy porażki. Maksymalne bowiem kontrakty, jakie w tym misfitowym w sumie rozdaniu jest w stanie wygrać strona WE, to 2♥, 2♠ i 2BA. Optymalne są 2BA: sześć lew pikowych plus dwie karowe, a dla obrońców tylko trzy trefle i dwa kiery; nie widzę jednak racjonalnej drogi do tej gry. Nawet gra w uzgodnione piki powinna przynieść tylko osiem lew, acz jedynie po ataku atutowym (poprzedzonym ewentualnie ściągnięciem jednego kiera; po innej obronie weźmie się w piki lew dziewięć).

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

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

♣ – 6 (NS, WE!);

♦ – 7 (NS);

♥ – 8 (WE);

♠ – 8 (WE);

BA – 8 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

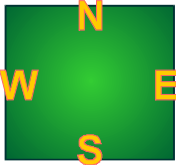
Turniej nr 12

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 grudnia 2006

Rozdanie 9; rozdawał N, po partii WE.

9

<p>♠ K104 ♥ 983 ♦ Q86432 ♣ 8</p>	<p>♠ 8652 ♥ 1042 ♦ A5 ♣ AQJ7</p> 	<p>♠ AQJ7 ♥ KJ76 ♦ 97 ♣ 632</p>
	<p>♠ 93 ♥ AQ5 ♦ KJ10 ♣ K10954</p>	

W	N	E	S
–	pas <sup>1</sup>	pas <sup>2</sup>	1 ♣
pas	1 ♠	pas	1 BA
pas	2 BA	pas	3 BA
pas	pas	pas	

<sup>1</sup> trochę za mało na (pierwszoręczne) otwarcie

<sup>2</sup> jak wyżej

Kolejna bilansowa końcówka bezatutowa, w której powinna się znaleźć zdecydowana większość par NS, uczestniczących w ostatnim w tym roku turnieju *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski*. Rozgrywający ma łatwe pięć lew, na impasie ♥K, a dziesiątej pozbawi go definitywnie jedynie wist pikowy. Po każdym innym ataku rozgrywający dostanie szansę, by wziąć nadržóbkę, jeżeli odważy się rzecz jasna ponadto na zaimpasowanie ♦D w ręce W (chyba że padnie wist w ten ostatni kolor; wtedy będzie łatwiej).

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

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

♣ – 11 (NS);

♦ – 7 (WE);

♥ – 7 (NS);

♠ – 7 (NS);

BA – 8 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 12

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 grudnia 2006

Rozdanie 10; rozdawał E, obie po partii.

10

♠ AQ10943  
♥ 1098652  
♦ -  
♣ 4

♠ J5  
♥ AK  
♦ KQ962  
♣ A1072



♠ 876  
♥ QJ4  
♦ J1043  
♣ 953

♠ K2  
♥ 73  
♦ A875  
♣ KQJ86

W	N	E	S
-	-	1 ♣	pas
1 ♠	pas	1 BA <sup>1</sup>	pas
2 ♥ <sup>2</sup>	pas	2 ♠ <sup>3</sup>	pas
3 ♥ <sup>4</sup>	pas	3 ♠ <sup>5</sup>	pas
pas/4 ♠ <sup>6</sup>	pas	(pas)	(pas)

<sup>1</sup> alternatywą jest rebid 2♣, a we *Wspólnym Języku* otwarcie 1♦ i rebid 2♣

<sup>2</sup> 5<sup>+</sup>♠-4<sup>+</sup>♥, nieforsujące

<sup>3</sup> na razie może to być tylko *negatywny wybór koloru* z dubletonem pik

<sup>4</sup> 5<sup>+</sup>♠-5<sup>+</sup>♥, ręka bardziej układowa niż silna honorowo

<sup>5</sup> sugestia pełnego fitu, na swój rebid 1BA E powinien bowiem posiadać albo trzy piki, albo/i trzy kiery

<sup>6</sup> z ofensywnym układem 6-6 wielu graczy W zdecyduje się na zapowiedzenie końcówki

Podobnie będzie toczyć się licytacja, gdy gracz E zdecyduje się na rebid 2♣. Kontrakt 4♠ (WE) może zostać zrealizowany zawsze, 4♥ (WE) – jedynie wówczas, gdy broniący nie odbiorą ♣A i przegrywający trefl z ręki W zostanie wyrzucony na ♦A. Także jeśli przeciwko 4♠ (W) padnie pierwszy wist ♦K, rozgrywający pozbędzie się na ♦A trefla i odda już tylko trzy kiery; łatwo zatem zrobi swoje (a gdy obrońcy nie połączą dwa razy atutów, przebije w dziadku trzecią rundę kierów i weźmie nawet nadróbkę). Natomiast gdy wistując przeciwko 4♠ (W) gracz N ściągnie ♥A (♥K) oraz ♣A (!), a następnie wyjdzie w atu, zadanie rozgrywającego będzie nieco trudniejsze. Najbardziej efektowna droga do sukcesu to zabicie tej lewy ♠K na stole, zagranie ♣K D i zrzućcie z ręki dwóch kierów, a potem wyjście z dziadka ♣W. S przebije go, a W nadbije w ręce, zgra ♠A i odejdzie kierem. N weźmie więc lewę na ♥K (♥A), po czym będzie musiał dopuścić przeciwnika karem do dwóch lew dziadka (♦A i forty treflowej), na które W pozbędzie się z ręki dwóch ostatnich kierów.

A gdyby w pierwszym lewach N odblokował się tak ♥A, jak i ♥K, rozgrywający przebiłby na stole kiera i wyrobiłby sobie cały ten kolor w ręce.

Istnieją też inne – liczne drogi pozwalające rozgrywającemu na zrealizowanie w tym rozdaniu końcówki pikowej.

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

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 12

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 grudnia 2006

Rozdanie 11; rozdawał S, obie przed partią.

11

<p>♠ J754 ♥ 75 ♦ QJ8 ♣ KQ74</p>	<p>♠ AK982 ♥ A1042 ♦ 43 ♣ 102</p>	<p>♠ Q10 ♥ 963 ♦ A1076 ♣ J963</p>
---	---	---

<p>♠ 63 ♥ KQJ8 ♦ K952 ♣ A85</p>
---

W	N	E	S
–	–	–	1 ♣
pas	1 ♠	pas	1 BA
pas	2 ♣ <sup>1</sup>	pas	2 BA <sup>2</sup>
pas	3 ♥ <sup>3</sup>	pas	4 ♣ <sup>4</sup>
pas	4 ♥ <sup>5</sup>	pas	pas
pas			

<sup>1</sup> PRO, ręka za silna na nieforsujące 2♥

<sup>2</sup> nadwyżka, brak trzech pików

<sup>3</sup> naturalne, 5♠–4♥, forsing

<sup>4</sup> fit kierowy, cue-bid, partner może być dużo silniejszy

<sup>5</sup> tym razem e-N-owi chodziło jedynie o wybór optymalnej końcówki

Oczywista końcówka, na którą rozgrywający powinien wziąć jedenaście lew. Jeśli obrońcy nie połączą dwukrotnie atutów (tylko wyjdą np. w trefle), N zagra do ♦K, odda lewą w tym kolorze, a potem będzie obustronnie przebijał: kara w ręce N, a piki u S. Na jego jedenaście wziętekłoży się wówczas siedem lew atutowych (cztery w ręce N, w tym dwie karowe przebitki, oraz trzy przebitki pikowe u S), dwie pikowe, treflowa i karowa. A obrońcy dostaną jedynie karo i trefla.

Natomiast po (dwukrotnych) wistach w atu – N zagra najpierw w karo do króla, a potem sam trzeci raz zaatutuje, zgra ♠A K i będzie kontynuował ♠9(8), na którą wyrzuci ze stołu trefla. Na kolejną wysoką blotkę pik z ręki zostanie potem wyrzucona z dziadka druga blotka treflowa, w pikach wyrobi się też forta (♠2). Na jedenaście lew rozgrywającegołoży się w tym wypadku pięć kierów, cztery piki, karo i trefl. A przeciwnicy dostaną tylko karo i pika.

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

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

♣ – 6 (NS, WE!);

♦ – 8 (NS);

♥ – 11 (NS);

♠ – 9 (NS);

BA – 8 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 12

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 grudnia 2006

Rozdanie 12; rozdawał W, po partii NS.

12

♠ 1082  
♥ 8  
♦ AKQJ1096  
♣ Q7

♠ 73  
♥ KJ9652  
♦ 87  
♣ A96



♠ AQJ954  
♥ A  
♦ 542  
♣ K108

♠ K6  
♥ Q10743  
♦ 3  
♣ J5432

W	N	E	S
2♥ <sup>1</sup>	3♦	3♠ <sup>2</sup>	pas
4♠	pas	pas	pas

<sup>1</sup> słabe dwa

<sup>2</sup> naturalne, forsing

W	N	E	S
2♦ <sup>1</sup>	3♦ <sup>2</sup>	3♠ <sup>3</sup>	pas
4♠	pas	pas	pas

<sup>1</sup> multi

<sup>2</sup> naturalne

<sup>3</sup> naturalne, forsing (licytacją do koloru partnera byłyby 3♥)

Po wejściu e-N-a 3♦ E stanie przed koniecznością zgłoszenia forsujących (czyli przesądzających dograną) 3♠. Nie powinien się zresztą tego obawiać – ma przecież solidny kolor, układową rękę, dobrego ♥A (w kolorze partnera) i bardzo prawdopodobne wyłączenie w karach (kolorze przeciwnika). Końcówka w piki nie będzie też trudna do wygrania. S wyjdzie w karo, a N weźmie tę lewą i najprawdopodobniej odwróci w atu. Rozgrywający wstawi z ręki ♠D (♠W), a potem do końca odaturuje i przy pomocy ♣A dostanie się do lewy na ♥K. A gdy N zagra trzy razy w kara, rozgrywający przebijie trzecią rundę tego koloru ♠7 na stole. Także żadna inna z obron nie będzie w stanie wyrządzić graczowi E najmniejszej krzywdy.

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

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

♣ – 8 (E!);

♦ – 8 (NS);

♥ – 8 (WE);

♠ – 10 (WE);

BA – 7 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 12

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 grudnia 2006

Rozdanie 13; rozdawał N, obie po partii.

13

<p>♠ KQ10953 ♥ A9 ♦ 84 ♣ A75</p>	<p>♠ - ♥ QJ875 ♦ AQ762 ♣ 982</p>	<p>♠ A84 ♥ K432 ♦ J10953 ♣ 4</p>
--	--	--

N
W
E
S

<p>♠ J762 ♥ 106 ♦ K ♣ KQJ1063</p>
---

W	N	E	S
-	2 ♦ <sup>1</sup>	pas	2 ♥ <sup>2</sup>
2 ♠	pas	3 ♠	pas
4 ♠	pas	pas	pas

W	N	E	S
-	2 ♦ <sup>1</sup>	pas	2 ♥ <sup>2</sup>
2 ♠	pas	4 ♠	pas
pas	pas		

W	N	E	S
-	2 ♥ <sup>1</sup>	pas	pas
2 ♠	pas	3 ♠	pas
4 ♠	pas	pas	pas

<sup>1</sup> dwukolorówka kiery i inny

albo wręcz:

W	N	E	S
-	2 ♥ <sup>1</sup>	pas	pas
2 ♠	pas	4 ♠	pas
pas	pas		

<sup>1</sup> dwukolorówka kiery i inny

<sup>1</sup> dwukolorówka Wilkosza

<sup>2</sup> do koloru partnera

<sup>1</sup> dwukolorówka Wilkosza

<sup>2</sup> do koloru partnera

To również będzie dość popularny kontrakt. Rozgrywający powinien wziąć jedenaście lew, mimo że atuty są rozłożone 4-0. Powiedzmy, że przeciwko 4♠ (W) N wyjdzie w kiera (bądź w trefla). Rozgrywający weźmie lewę ♥A w ręce i jeśli tylko nie ściągnie następnie ♠K czy ♠D, zrobi nadróbkę w sposób niemal automatyczny. W powinien bowiem ściągnąć ♣A, przebić na stole trefla i zgrać ♠A. Ujawni się ♠W x x x u S, więc rozgrywający ściągnie też ♥K, przebije w ręce kiera, przebije w dziadku trefla i przebije w ręce jeszcze jednego kiera. Pozostaną mu wówczas ♠K D 10, odejdzie więc karami i będzie musiał dostać jeszcze trzy wziętki atutowe. A w sumie skompletuje jedenaście lew właśnie.

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

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 12

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 grudnia 2006

Rozdanie 14; rozdawał E, obie przed partią.

Nasz System:

14

<p>♠ Q2 ♥ 108765 ♦ K852 ♣ J9</p>	<p>♠ KJ53 ♥ AQJ32 ♦ J7 ♣ Q10</p>	<p>♠ 10984 ♥ 94 ♦ 1096 ♣ 5432</p>
--	--	---

N
W      E
S

<p>♠ A76 ♥ K ♦ AQ43 ♣ AK876</p>
---

W	N	E	S
–	–	pas	1 ♣
pas	1 ♥	pas	2 ♦ <sup>1</sup>
pas	2 BA <sup>2</sup>	pas	4 BA <sup>3</sup>
pas	6 BA	pas	pas
pas			

<sup>1</sup> rewers, 5<sup>+</sup> ♣–4 ♦, 16<sup>+</sup> PC

<sup>2</sup> forsujące

<sup>3</sup> zasadniczo układ 2–2–4–5, kolejna nadwyżka honorowa

Wspólny Język:

W	N	E	S
–	–	pas	1 ♣
pas	1 ♥	pas	2 ♣ <sup>1</sup>
pas	2 ♦ <sup>2</sup>	pas	3 ♦ <sup>3</sup>
pas	3 ♥ <sup>4</sup>	pas	3 BA
pas	6 BA	pas	pas
pas			

<sup>1</sup> 5<sup>+</sup> ♣, 15<sup>+</sup> PC, forsing na jedno okrażenie

<sup>2</sup> 10<sup>+</sup> PC, skład dowolny, sztuczny forsing do dogranej

<sup>3</sup> naturalne: 5 ♣–4 ♦ (alternatywą są 2BA, ale ewentualne uzgodnienie kar może być kluczowe dla wyższej gry)

<sup>4</sup> naturalne: sześć kierów albo bardzo dobra piątka

W ten czy inny sposób, a przyznaję – jest ich wiele, prawie każda para NS powinna w rozdaniu tym osiągnąć szlemika w bez atu. A niektóre z nich pokuszą się nawet o zapowiedzenie najwyższego z możliwych w brydżu kontraktu. Przeciwno 6BA (S) [a także 7 BA (S)] obrońca W najprawdopodobniej wyjdzie pasywnie blotką kierową (według zasad *wist* *odmiennego/odwrotnego* – ósemką). Rozgrywający weźmie lewą singlowym ♥K w ręce, po czym powinien dostać się na stół ♣D i zgrać ♥A D (zrzucając z ręki blotki karowe), aby rozpoznać rozkład tego koloru. Okaże się, że kiery dzielą się 5–2, S zagra więc następnie w trefle, aby z kolei rozpoznać sytuację w tym kolorze. Będzie się liczył z oddaniem wziętki treflowej, ale i żywił nadzieję na wyrobienie tego koloru w wypadku jego podziału 3–3 bądź 4–2 z ♣W x albo ♣W 9 (optymalnym rozegraniem koloru treflowego, aby wziąć w nim pięć lew – byłoby zagranie blotki z ręki S do ♣10 na stole!; pozwoliłoby ono osiągnąć cel przy ♣W x, ♣W x x oraz ♣W x x x u W, a więc w 42% przypadków; alternatywne zagranie koloru z góry byłoby zwycięskie jedynie przy jego podziale 3–3, a więc w 36% przypadków). Od W spadną jednak akurat ♣W 9 sec, rozgrywający będzie więc dysponował pięcioma lewami treflowymi, a w sumie – dwunastoma. W poszukiwaniu trzynastej należy wówczas ściągnąć do końca trefle



z ręki, zgrać ♠A oraz ♠K (może spadnie w tym kolorze „krótka” dama – spadnie!), ściągnąć ♥W i – ewentualnie wykonać w ręce impas damą karo. Jak widać, od W spadnie pierwotnie druga ♠D, impas karowy nie okaże się więc już potrzebny, i bez niego rozgrywający będzie dysponował trzynastoma wziętkami.

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

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

♣ – 13 (NS);

♦ – 11 (NS);

♥ – 12 (NS);

♠ – 12 (NS);

**BA – 13 (NS).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 12

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 grudnia 2006

Rozdanie 15; rozdawał S, po partii NS.

15

<p>♠ A10864 ♥ 102 ♦ J10 ♣ 10964</p>	<p>♠ KQJ3 ♥ 54 ♦ AKQ93 ♣ J7</p>	<p>♠ 972 ♥ AK86 ♦ 654 ♣ AQ5</p>
---	---	---

<p>♠ 5 ♥ QJ973 ♦ 872 ♣ K832</p>
---

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

Ze swoją układową ręką S powinien postawić na grę własną w kara. 2♠ przeciwników zostałyby już wprawdzie położone, ale tylko bez jednej, za 50 (ewentualnie – z kontrą – za 100), 3♦ (NS) zostaną natomiast łatwo zrealizowane, za 110. Rozgrywający odda tylko dwa kiery, pika oraz lewą treflową.

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

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 12

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 grudnia 2006

Rozdanie 16; rozdawał W, po partii WE.

Nasz System:

16

<p>♠ A32 ♥ 107532 ♦ K93 ♣ KJ</p>	<p>♠ Q6 ♥ KQ ♦ AJ62 ♣ AQ752</p>	<p>♠ 1054 ♥ J84 ♦ 87 ♣ 109843</p>
--	---	---

N
W E
S

<p>♠ KJ987 ♥ A96 ♦ Q1054 ♣ 6</p>
--

W	N	E	S
pas <sup>1</sup>	1 ♣	pas	1 ♠
pas	2 BA <sup>2</sup>	pas	3 ♦
pas	3 ♥ <sup>3</sup>	pas	3 ♠ <sup>4</sup>
pas	3 BA <sup>5</sup>	pas	pas
pas			

<sup>1</sup> za mało na pierwszoręczne otwarcie

<sup>2</sup> najlepszy opis ręki N

<sup>3</sup> sztuczne: bardzo dobry fit karowy

<sup>4</sup> pięć pików

<sup>5</sup> brak trzech pików

Wspólny Język:

W	N	E	S
pas <sup>1</sup>	1 ♣	pas	1 ♠
pas	2 BA <sup>2</sup>	pas	3 ♦
pas	3 BA <sup>3</sup>	pas	pas
pas			

<sup>1</sup> za mało na pierwszoręczne otwarcie

<sup>2</sup> najlepszy opis ręki N; tu ponadto wskazanie tylko dubla w pikach

<sup>3</sup> minimum rebidu, N nie uzgania więc kar partnera, gdyż musiałoby to nastąpić na szczelbu czterech

To również będzie gra jak najbardziej typowa, jednak w turnieju na maksy zadaniem każdego rasowego rozgrywającego powinno być zdobycie dwunastu wziętek. Przeciwno 3BA (N) E wyjdzie w trefla i rozgrywający zabije asem wstawionego przez W na trzeciej ręce króla. Następnie N zagra w piki, żywiąc nadzieję na podział tego koloru 3–3 bądź 4–2 z drugą dziesiątką. W zabije asem drugą albo trzecią rundę pików i będzie kontynuował ♣W. Mało który gracz N zadowoli się superbezpiecznymi w tym momencie dziewięcioma lewami (czterema pikowymi, dwoma kierowymi, dwoma treflowymi i karową). Najprawdopodobniej rozgrywający zabije ♣W damą i zagra *na całość*, tzn. przejmie figurę kier asem, ściągnie forty pikowe i zaimpasuje kara. Tym bardziej że alternatywne zagranie kar z góry byłoby związane z przyjęciem założenia, iż król tego koloru znajduje się w ręce obrońcy W (czyli pod impasem), nieposiadającego już trefli.

Maksowa rozgrywka powinna więc przynieść dwanaście lew: cztery pikowe, dwie treflowe, dwie kierowe i cztery karowe.

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

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

- ♣ – 9 (NS);
- ♦ – 12 (NS);
- ♥ – 9 (NS);
- ♠ – 12 (NS);
- BA – 12 (NS).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 12

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 grudnia 2006

Rozdanie 17; rozdawał N, obie przed partią.

17

<p>♠ A2 ♥ 762 ♦ J963 ♣ KQ72</p>	<p>♠ J8 ♥ Q1095 ♦ K75 ♣ J963</p>	<p>♠ K10 ♥ AK843 ♦ Q1084 ♣ 105</p>
---	--	--

<p>♠ Q976543 ♥ J ♦ A2 ♣ A84</p>
---

W	N	E	S
–	pas	1 ♥	1 ♠
2 ♠ <sup>1</sup>	pas	3 ♥	pas
pas	pas		

<sup>1</sup> co najmniej inwit do końcówki z fitem kierowym

3♥ strony WE zostaną już łatwo obłożone bez jednej, rozgrywający odda bowiem dwa kara, trefla oraz dwie lewy atutowe. Nawet gdy obrońcy szybko zmontują przebitkę karową – E będzie w stanie ograniczyć swoje przegrywające w kolorze atutowym do jeszcze tylko jednej – jeżeli, rzecz jasna, zagra najpierw kiera dołem – do siódemki na stole.

Na linii WE są natomiast do wygrania 3♦ – niestety, kontrakt niełatwy do osiągnięcia w licytacji.

NS wygraliby natomiast 2♠, ich 3♠ zostaną już łatwo położone bez jednej, najszybciej – po ataku figurą treflową i późniejszej przebitce w tym kolorze. Jeśli więc gracz S – z siedmiokartem – zdecyduje się na przelicytowanie przeciwników *trzema pikami*, może już zostać skontrowany i obłożony za minimkasowe 100.

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

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

♣ – 6 (NS, WE!);

♦ – 9 (WE);

♥ – 8 (WE);

♠ – 8 (NS);

BA – 7 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 12

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 grudnia 2006

Rozdanie 18; rozdawał E, po partii NS.

18

♠ K983  
♥ 7  
♦ AKQ5  
♣ Q1072

♠ A52  
♥ AQ84  
♦ J8764  
♣ 9



♠ J7  
♥ K10963  
♦ 10  
♣ AK865

♠ Q1064  
♥ J52  
♦ 932  
♣ J43

W	N	E	S
–	–	1 ♥	pas
2 ♦ <sup>1</sup>	pas <sup>2</sup>	2 ♥	pas
4 ♥	pas	pas	pas

<sup>1</sup> alternatywą są 2BA (w *Naszym Systemie* – inwit, we *Wspólnym Języku* – co najmniej inwit z fitem; i tak W będzie jednak musiał w następnym okrążeniu dołożyć/przesądzić końcówkę)

<sup>2</sup> po 2BA W – N mogliby ostatecznie zgłosić wywoławczą kontrolę; w założeniach niekorzystnych byłby to jednak krok dosyć niebezpieczny

Przeciwko standardowym 4♥ (E) gracz S wyjdzie najprawdopodobniej w błokę pikową. Rozgrywający powinien przepuścić tę lewą (choć nie jest to absolutnie konieczne), a następnie – także dla pełnej wygody – oddać przeciwnikom zawsze im należną lewą karową. A to dla dobra komunikacji własnej i zupełnego przerwania łączności pomiędzy rękami N i S. W ten sposób E w żaden sposób nie dopuści do wypromowania ♥W w ręce S na lewą; a sam bezpiecznie przebije na stole dwie blotki treflowe (drugą i trzecią rundę trefli) i wyrobi sobie w tym kolorze fortę. Weźmie więc bez większego trudu jedenaście lew.

**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 (NS);

BA – 8 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 12

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 grudnia 2006

Rozdanie 19; rozdawał S, po partii WE.

19

<p>♠ AK108 ♥ 1054 ♦ Q7 ♣ Q765</p>	<p>♠ 4 ♥ AQJ8762 ♦ 95 ♣ 1084</p>	<p>♠ QJ97 ♥ - ♦ AKJ1063 ♣ KJ2</p>
---	--	---

<p>♠ 6532 ♥ K93 ♦ 842 ♣ A93</p>
---

W	N	E	S
-	-	-	pas
pas <sup>1</sup>	4 ♥ <sup>2</sup>	ktr. <sup>3</sup>	pas
4 ♠	pas	5 ♥ <sup>4</sup> (!?)	pas
6 ♠ <sup>5</sup>	pas	pas	pas

<sup>1</sup> zbyt słaba karta na otwarcie

<sup>2</sup> książkowe jest prawdopodobnie otwarcie 3♥, niemniej na trzeciej ręce w założeniach korzystnych zgłoszenie zapowiedzi o szczebel wyższej znajduje pełne usprawiedliwienie

<sup>3</sup> według dzisiejszych wskazań jest to kontra wywoławcza

<sup>4</sup> krótkość kierowa, inwit szlemikowy, krok dosyć ryzykowny, uzasadniony jednak przez duży potencjał wygrywający ręki E

<sup>5</sup> bardzo dobre atuty i dwie na pewno użyteczne damy czynią przyjęcie zaproszenia partnera jak najbardziej oczywistym

albo:

W	N	E	S
-	-	-	pas
pas <sup>1</sup>	3 ♥ <sup>2</sup>	ktr.	4 ♥
4 ♠	pas	5 ♥ <sup>3</sup>	pas
6 ♠ <sup>4</sup>	pas	pas	pas

<sup>1</sup> zbyt słaba karta na otwarcie

<sup>2</sup> być może otwarcie książkowe

<sup>3</sup> krótkość kierowa, inwit szlemikowy, tym razem krok oczywisty, partner zgłosił bowiem 4♥, choć mógł spasować

<sup>4</sup> dobre atuty i dwie na pewno użyteczne damy usprawiedliwiają przyjęcie zaproszenia partnera

Jak widać, po niższym otwarciu 3♥ przeciwnicy dużo łatwiej, pewniej osiągną szlemika. Rozgrywka 6♠ nie będzie trudna – W przebijie prawdopodobny wist kierowy, po czym – po co najwyżej dwukrotnym zaatutowaniu, aby zachować kontrolę nad kierami – wyrobi sobie lewą treflową. Weźmie zatem pięć lew atutowych, sześć kar oraz trefla. Możliwy jest też powrót do ręki ♦D, przebicie na stole drugiego kiera i dopiero potem pełne wyatutowanie (sześć lew atutowych i sześć kar). Na WE wychodzi też – jeszcze łatwiej – szlemik w kara.

Obie te gry mogą zostać przez stronę NS opłacalnie obronione – siedmioma kierami, bez pięciu, z kontrą za 1100. Myślę zresztą, że na niejednym stole taka obrona zostanie znaleziona, na przykład po sekwencji:

W	N	E	S
–	–	–	pas
pas <sup>1</sup>	3 ♥ <sup>2</sup>	ktr.	4 ♥
4 ♠	pas	5 ♥ <sup>3</sup>	pas
6 ♠ <sup>4</sup>	pas	pas	ktr. <sup>5</sup>
pas	7 ♥ <sup>6</sup>	ktr. <sup>7</sup>	pas
pas	pas		

- <sup>1</sup> ręka za słaba na otwarcie  
<sup>2</sup> otwarcie być może książkowe  
<sup>3</sup> krótkość kierowa, inwit szlemikowy  
<sup>4</sup> oczywiste przyjęcie zaproszenia partnera  
<sup>5</sup> konwencyjna kontra z jedną lewą  
<sup>6</sup> N nie liczy na wzięcie lewy na ♥A, zgłasza więc obronne 7♥

<sup>7</sup> partner jest po pasie, E nie prowokuje zatem wielkiego szlema forsującym pasem (partner raczej nie ma ♠AK i ♣A)

**Minimaks teoretyczny:** 7 ♥ (NS) z kontra, 8 lew; 1100 dla WE.

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

♣ – 10 (WE);

♦ – 12 (WE);

♥ – 8 (NS);

♠ – 12 (WE);

BA – 5 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 12

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 grudnia 2006

Rozdanie 20; rozdawał W, obie po partii.

20

<p>♠ AKJ6432 ♥ 5 ♦ 10 ♣ A854</p>	<p>♠ Q95 ♥ J973 ♦ AQ942 ♣ 7</p>		<p>♠ 107 ♥ Q8 ♦ K763 ♣ KJ932</p>
	<p>♠ 8 ♥ AK10642 ♦ J85 ♣ Q106</p>		

W	N	E	S
1 ♠	pas	1 BA <sup>1</sup>	2 ♥
4 ♠	pas	pas	pas

<sup>1</sup> w *Naszym Systemie* półforsujące,  
we *Wspólnym Języku* nieforsujące

albo:

W	N	E	S
1 ♠	pas	1 BA <sup>1</sup>	2 ♥
4 ♠	5 ♥ (!?)	ktr.	pas
pas	pas		

<sup>1</sup> w *Naszym Systemie* półforsujące,  
we *Wspólnym Języku* nieforsujące

Obie gry – zarówno popularne 4♠ (W), jak i sporadycznie zapowiadane 5♥ (S), raczej z kontrą – zostaną przegrane bez jednej. W będzie bowiem musiał oddać po jednej lewie w każdym z kolorów, a S – pika, karo i trefla. Minimaksem są tu 4♠ (WE) z kontrą, bez jednej, 200 dla NS – niełatwe, ale możliwe do osiągnięcia po sekwencji:

W	N	E	S
1 ♠	pas	1 BA <sup>1</sup>	2 ♥
4 ♠	ktr. <sup>2</sup> (!)	pas	pas
pas			

<sup>1</sup> w *Naszym Systemie* półforsujące,  
we *Wspólnym Języku* nieforsujące

<sup>2</sup> N ma dwie wziętki, na pewno wolno mu też liczyć na dwie w ręce partnera; natomiast ewentualne 5♥ to wysoka gra, na którą można oddać tylko dwie lewy...

Szczególnie w turnieju na maksy kontrę e-N-a na 4♠ W uznać należy z działanie w pełni racjonalne.

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

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

♣ – 10 (WE);

♦ – 9 (NS);

♥ – 10 (NS);

♠ – 9 (WE);

BA – 8 (NS).



# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 12

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 grudnia 2006

Rozdanie 21; rozdawał N, po partii NS.

21

<p>♠ K102 ♥ 82 ♦ KJ54 ♣ AK43</p>	<p>♠ Q754 ♥ 107543 ♦ 97 ♣ Q8</p>	<p>♠ AJ983 ♥ AQ9 ♦ 1062 ♣ 75</p>
--	--	--

<p>♠ 6 ♥ KJ6 ♦ AQ83 ♣ J10962</p>
--

W	N	E	S
–	pas	1 ♠	pas
2 ♣	pas	2 ♠	pas
2 BA <sup>1</sup>	pas	3 BA <sup>2</sup>	pas
4 ♠ <sup>3</sup>	pas	pas	pas

<sup>1</sup> forsujące

<sup>2</sup> układ 5♠332

<sup>3</sup> na maksy można też pomyśleć o pasie na 3BA, straszy jednak pusty dubel w kierach

Znów bardzo popularna końcówka, zdecydowana większość zagra ją w piki. Rozkłady są dla rozgrywającego korzystne – jeżeli więc rozegra on optymalnie piki (♠K, a potem ♠10 wkoło – by wziąć pięć lew pikowych zarówno przy ♠D x x x u N, jak i singlowej ♠D u S), będzie miał szansę, przynajmniej w teorii, aby wziąć aż dwanaście lew. I to zarówno przy grze w piki, jak i w bez atu. Powiedzmy, że S zaatakuje ♣W. Rozgrywający zabije ♣A na stole, zgra ♠K, przejmie ♠10 waletem w ręce, zagra karo do waleta, zaimpasuje piki ósemką w ręce, zgra też ♠A oraz ♠9. W końcówce:

21

<p>♠ - ♥ 82 ♦ K54 ♣ K43</p>	<p>♠ Q ♥ 107543 ♦ 9 ♣ Q</p>	<p>♠ A9 ♥ AQ9 ♦ 106 ♣ 7</p>
---	---	---

<p>♠ - ♥ KJ ♦ AQ8 ♣ 1096</p>
--

już do ♠A S nie będzie dysponował wygodną wyrzutką, a co dopiero do ♠9... Lewy obrońca znajdzie się bowiem w przymusie kaskadowym, który przyniesie rozgrywającemu dwie dodatkowe lewy. A S weźmie tylko ♦A.

Oczywiście opisana wyżej rozgrywka na dwanaście lew mocno trąci postępowaniem w *widne karty*, w rzeczywistości zaś zawodnik E, zwłaszcza gdy będzie grał w piki, zaimpasuje najprawdopodobniej (nieudanie) ♥K, a potem przebijie na stole kiera. Odda więc trzy lewy; na ♥K, ♦A oraz ♠D, po dokonaniu w dziadku przebitki kierowej nie zdoła już bowiem wyimpasować tej ostatniej figury.

Rzecz jasna tak 6♠, jak i 6BA – nawet w *widne karty* – wychodzi wyłącznie z dobrej ręki E, oba te kontrakty ustawione z ręki W bezwzględnie położy pierwszy wist kierowy, wyrabiający króla u S.

**Minimaks teoretyczny:** 6 BA (E!), 12 lew; **990 dla WE.**

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

- ♣ – 9 (E!);
- ♦ – 10 (WE);
- ♥ – 7 (WE);
- ♠ – 12 (E!);
- BA – 12 (E!).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 12

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 grudnia 2006

Rozdanie 22; rozdawał E, po partii WE.

22

<p>♠ J5 ♥ A8 ♦ 954 ♣ KQJ1042</p>	<p>♠ AKQ109 ♥ Q10 ♦ AJ1032 ♣ 6</p>	<p>♠ 87642 ♥ 953 ♦ 86 ♣ A85</p>
--	--	---

<p>♠ 3 ♥ KJ7642 ♦ KQ7 ♣ 973</p>
---

W	N	E	S
–	–	pas	2 ♥ <sup>1</sup>
3 ♣	4 ♥	pas	pas
pas			

<sup>1</sup> *stabe dwa*

W	N	E	S
–	–	pas	2 ♦ <sup>1</sup>
3 ♣	4 ♣/4 ♦ <sup>2</sup>	pas	4 ♥ <sup>3</sup>
pas	pas	pas	

<sup>1</sup> *multi*

<sup>2</sup> w zależności od ustaleń; licytacja na wszelki wypadek, w zamian można śmiało zgłosić 4 ♥

<sup>3</sup> *stabe dwa* na kierach

Znów gra kończąca bardzo popularna – prawie wszystkie duety NS powinny zapowiedzieć 4 ♥. Rozgrywający odda tylko trefla i asa atu, weźmie więc lew jedenaście.

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 11 (NS);

♥ – 11 (NS);

♠ – 9 (NS);

BA – 6 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 12

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 grudnia 2006

Rozdanie 23; rozdawał S, obie po partii.

23

<p>♠ K3 ♥ 2 ♦ QJ1095 ♣ Q9763</p>	<p>♠ A7654 ♥ 10875 ♦ K7 ♣ 108</p>	<p>♠ Q982 ♥ AKJ963 ♦ A8 ♣ J</p>
--	---	---

<p>♠ J10 ♥ Q4 ♦ 6432 ♣ AK542</p>
--

albo:

W	N	E	S
–	–	–	pas
2 BA <sup>1</sup> (?)	pas	3 ♦ <sup>2</sup>	pas
pas	pas		

W	N	E	S
–	–	–	pas
pas <sup>1</sup>	pas	1 ♥	pas
1 BA <sup>2</sup>	pas	2 ♥/3 ♥ <sup>3</sup>	pas
pas	pas		

<sup>1</sup> zbyt słabe longery na popartyjne otwarcie 2BA – dwukolorówka na młodszych

<sup>2</sup> w *Naszym Systemie* półforsujące, we *Wspólnym Języku* nieforsujące

<sup>3</sup> z dobrymi kierami i ofensywnym układem 6–4 kuszący jest rebid 3♥

<sup>1</sup> otwarcie wątpliwe ze względu na marną jakość longerów i popartyjne założenia

<sup>2</sup> 3♥ byłyby sztuczną zapowiedzią forsującą – pytaniem o układ ręki partnera

Nawet po otwarciu 2BA gracze WE staną w bardzo przyzwoitym kontrakcie 3♦ – na siedmiu atutach. Rozgrywający łatwo zrobi swoje, będzie nawet miał szansę, aby wziąć nadróbkę.

Natomiast przeciwko bardziej popularnej grze w kiery S ściągnie ♣A i wyjdzie ♠W. A jego partner pobije dziadkowego króla asem i odwróci – optymalnie – blotką atu. Aby możliwe było wzięcie dziewięciu lew, rozgrywającemu nie wolno wówczas będzie wykonać w ręce impasu waletem. Jeśli bowiem tak postąpi, odda dwie lewy atutowe, a ponadto jeszcze wziętkę na ♦K (nie dostanie się bowiem do dziadka, aby wykonać w tym ostatnim kolorze impas). Natomiast zabicie zagrania kierowego ze strony N asem (albo nawet dołożenie wówczas z ręki blotki), pozwoli graczowi E na zdobycie lew dziewięciu. Wprawdzie nie dostanie on szansy na zaimpasowanie ♦K i będzie musiał oddać na niego lewę, w pikach spadają jednak od S ♠W 10 sec, jeśli więc E w drugiej rundzie tego koloru zagra z ręki damą, nie odda drugiej lewy w tym kolorze.

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

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 12

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 grudnia 2006

Rozdanie 24; rozdawał W, obie przed partią.

Nasz System:

24

♠ KQ842  
♥ A3  
♦ J1075  
♣ Q8

♠ 1075  
♥ Q4  
♦ A84  
♣ AK972



♠ AJ  
♥ KJ10862  
♦ Q92  
♣ J6

♠ 963  
♥ 975  
♦ K63  
♣ 10543

W	N	E	S
1 ♣	1 ♠	2 ♥ <sup>1</sup>	pas
3 ♣	pas	3 ♥	pas
4 ♥	pas	pas	pas

<sup>1</sup> forsujące

Wspólny Język:

W	N	E	S
1 ♣	1 ♠	ktr. <sup>1</sup>	pas
1 BA <sup>2</sup>	pas	2 ♥ <sup>3</sup>	pas
3 ♣	pas	3 ♥	pas
4 ♥	pas	pas	pas

<sup>1</sup> kontra sputnik albo przygotowanie forsingu na jakimś kolorze

<sup>2</sup> rebid 2♣ przyrzekłby 15<sup>+</sup> PC i forsowałby, W musi zatem zgłosić 1BA z tylko ćwierćzatrzymaniem w pikach

<sup>3</sup> forsing na kierach

W ten czy inny sposób zdecydowana większość uczestniczących w grudniowym turnieju *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski 2006* duetów WE powinna osiągnąć końcówkę kierową. Przeciwno tej grze S wyjdzie w pika i rozgrywający łatwo wyrobi sobie wziętkę na ♠10 na stole i wyrzuci na nią z ręki karo. Nawet bez wistw pikowego grę powinno się łatwo zrealizować – albo bowiem obrońcy zagrają w którymś momencie w kara i rozgrywający wyrobi sobie dodatkową lewę w tym kolorze, albo – bez wistów karowych – gracz E wyegzekwuje w końcówce karowo-treflowy przymus przeciwko obrońcy S. Tak czy owak, do oddania będą tylko pik, as atu i karo.

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

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

♣ – 9 (WE);

♦ – 8 (WE);

♥ – 10 (WE);

♠ – 7 (WE);

BA – 9 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 12

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 grudnia 2006

Rozdanie 25; rozdawał N, po partii WE.

25

♠ AKJ1087		♠ Q942
♥ A103		♥ KQ6
♦ 753		♦ 9
♣ 8		♣ KJ632
♠ 6		
♥ J8742		
♦ AKQJ62		
♣ 7		

	♠ 53	
	♥ 95	
	♦ 1084	
	♣ AQ10954	

	N	
W		E
	S	

W	N	E	S
–	1 ♠	pas	1 BA <sup>1</sup>
2 ♠ <sup>2</sup>	3 ♠	4 ♥	pas
pas	pas		

<sup>1</sup> w *Naszym Systemie* półforsujące,  
we *Wspólnym Języku* nieforsujące  
<sup>2</sup> dwukolorówka piki i młodszy

4♥ strony WE zostaną łatwo zrealizowane – rozgrywający ma tylko do oddania pika, kiera i trefla. Opłacalna jest obrona tej gry *czterema pikami* – i niejeden gracz ją zapowie. Po optymalnych wistach 4♠ (NS) zostaną obłożone bez trzech, z kontrą za 500. Ale ta optymalna obrona musi się rozpocząć wistem treflowym (!) – tylko on uniemożliwi bowiem przeciwnikowi wykorzystanie dwóch lew w tym kolorze (po co najmniej jednokrotnym zaatutowaniu i wykonaniu impasu damą trefl w dziadku). Po naturalnym ataku singlową ♦9 natomiast – W zdejmie trzy lewy w tym kolorze i albo wyjdzie w atu (N nie zdoła wówczas przebić na stole kiera, ale weźmie pięć pików, ♥A i dwa trefle), albo będzie kontynuował czwartym karem (wypromuje to wprawdzie graczowi E drugą wziętkę atutową na ♠9, ale rozgrywający wyrzuci w tej lewie ze stołu kiera i nie odda lewy w tym kolorze). W praktyce obronne 4♠ e-N-a zakończą się więc superopłacalną wpadką bez dwóch, za 300.

**Minimaks teoretyczny:** 4 ♠ (NS) z kontrą, 7 lew; 500 dla WE.

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 12

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 grudnia 2006

Rozdanie 26; rozdawał E, obie po partii.

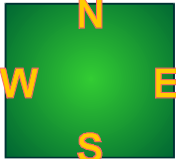
26

♠ J9  
♥ A84  
♦ QJ98  
♣ 5432

♠ AK7642  
♥ 7  
♦ 1042  
♣ AK6

♠ Q  
♥ KJ53  
♦ 653  
♣ QJ1087

♠ 10853  
♥ Q10962  
♦ AK7  
♣ 9



W	N	E	S
–	–	pas	pas
1 ♠	pas	1 BA <sup>1</sup>	pas
2 ♠	pas	pas	pas

<sup>1</sup> w *Naszym Systemie* półforsujące,  
we *Wspólnym Języku* nieforsujące

Optymalnym (i minimaxowym) kontraktem są tu 2BA (WE), kiedy to można swobodnie odegrać trzy piki i pięć trefli (a obrońcy mają do wzięcia jedynie cztery kara oraz kiera), niełatwo będzie go jednak osiągnąć. Większość par WE zatrzyma się w częściówce 2♠, która będzie mogła zostać – i najczęściej zostanie – położona na przebitce treflowej. Ze względu bowiem na zablokowanie pików i brak szybkiego, a przy tym bezpiecznego zejścia do ręki – rozgrywający nie będzie w stanie dokonać całkowitego wyatutowania.

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

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

♣ – 9 (WE);

♦ – 7 (N!);

♥ – 7 (NS);

♠ – 7 (WE);

**BA – 8 (WE).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

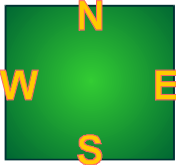
Turniej nr 12

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 grudnia 2006

Rozdanie 27; rozdawał S, obie przed partią.

27

<p>♠ 10985 ♥ KQJ3 ♦ K8 ♣ J97</p>	<p>♠ A63 ♥ A94 ♦ Q653 ♣ AK3</p> 	<p>♠ KQJ74 ♥ 1062 ♦ 109 ♣ 1086</p>
<p>♠ 2 ♥ 875 ♦ AJ742 ♣ Q542</p>		

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

albo:

W	N	E	S
–	–	–	pas
pas	1 BA	pas	pas
2 ♣ <sup>1</sup>	pas	2 ♠	2 BA <sup>2</sup>
pas	3 ♦	pas	pas
pas			

<sup>1</sup> kolory starsze

<sup>2</sup> kolory młodsze

Rozgrywając 1BA, N zabiłby pierwszą albo drugą rundę pików, nieudanie zaimpasowałby ♦K i wzięłyby osiem lew (obrońcy dostaliby ♦K oraz cztery piki). Po dwukrotnym przepuszczeniu pików broniący dostaliby szansę, aby zmienić wist na kierowy i ograniczyć w ten sposób przeciwnika do tylko siedmiu wziętek (WE zdobyliby wówczas dwa piki, ♦K i trzy kiery).

Jeśli natomiast gracz W ożywi licytację, to jego strona znajdzie wprawdzie dobrą grę pikową, ale i przeciwnicy dostaną szansę, aby poprawić się na lepszy od bezatutowego kontrakt karowy. N weźmie wówczas dziesięć lew i zapisze sobie smakowite 130.

Oczywiście, skoro już do tego dojdzie, gracz E, wykorzystując przedpartyjne założenia, może jeszcze przelicytować 3♦ przeciwników *trzema pikami*. NS nie pójda jednak wówczas w 4♦, tylko otwierający te 3♠ skontruje. I za plus 300 (z kontrą bez dwóch) strona NS dostanie notę zbliżoną do maksymalnej.

**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);

♥ – 8 (NS);

♠ – 7 (WE);

BA – 8 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

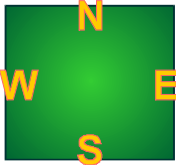
Turniej nr 12

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 grudnia 2006

Rozdanie 28; rozdawał W, po partii NS.

28

<p>♠ Q5 ♥ AQ2 ♦ AQ5 ♣ AJ1095</p>	<p>♠ KJ1093 ♥ 8654 ♦ 4 ♣ K83</p> 	<p>♠ A7642 ♥ J ♦ KJ732 ♣ Q7</p>
	<p>♠ 8 ♥ K10973 ♦ 10986 ♣ 642</p>	

W	N	E	S
1 ♣	1 ♠ (?)	pas	pas
ltr.	pas	pas <sup>1</sup> (!)	pas

<sup>1</sup> piki nie za silne, ale patrz założenia!

Jeżeli gracz N zdecyduje się na – wielce wątpliwe, to fakt – wejście do licytacji 1♠, może to skończyć się dlań tragicznie. W ożywi bowiem licytację kontrą, a E najprawdopodobniej ukarni ją (dość słabe piki, ale założenia!;

E ma też aż jedenaście miltonów). Staranna obrona ograniczy wówczas rozgrywającego do trzech lew. Przeciwno 1♠ (N) z kontrą E wyjdzie bowiem singlowym ♥W, a W zgra dwa kiery (w drugiej rundzie tego koloru E pozbędzie się trefla) i pośle kiera do przebitki. Po jej dokonaniu jego partner będzie kontynuował treflem, a W zabije ♣A i wyjdzie ♣W. E przebije więc rozgrywającemu ♣K, po czym dopuści karem partnera, a ten ściągnie dobrą ♣10 i zagra w kara. Rozgrywający przebije w ręce i pozostaną mu tam w tym momencie ♠K W 10 9 i dobry kier. Jeśli odejdzie kierem – E dokona przebitki blotką pik i wyjdzie w karo, broniący będą więc musieli jeszcze dostać dwie lewy atutowe – na asa i damę. A gdy w pięciokartowej końcówce N zagra w piki – broniący skrócą go dwukrotnie (karami albo karem i treflem), weźmie więc on już tylko dwie lewy atutowe (a obrońcy E wypromuje się jeszcze jedna lewa na blotkę pik). Przeciwnik zdobędzie więc tylko trzy lewy i wpadnie aż bez czterech, za 1100.

A jeżeli N do licytacji nie wejdzie:

W	N	E	S
1 ♣	pas	1 ♠	pas
2 BA <sup>1</sup>	pas	3 ♦	pas
3 BA	pas	pas	pas

<sup>1</sup> we Wspólnym Języku wskazują też tylko dubla w pikach (brak odwrotki)

Myślę, że u większości par WE licytacja wygaśnie w 3BA, ewentualnie w inwitowych 4BA. Rozgrywający dostanie wist pikowy albo kierowy, potem więc zaimpasuje ♣K i – ewentualnie – ♥K i weźmie dwanaście lew. 6BA (E) położyłby, rzecz jasna, pierwszy wist kierowy.

**Minimaks teoretyczny:** 6 BA (W!), 12 lew ; 990 dla WE.

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

- ♣ – 11 (WE);
- ♦ – 12 (W!);
- ♥ – 6 (NS, WE!);
- ♠ – 10 (W!);
- BA – 12 (W!).



# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 12

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 grudnia 2006

Rozdanie 29; rozdawał N, obie po partii.

29

<p>♠ 865 ♥ AQ92 ♦ J102 ♣ 1065</p>	<p>♠ AK973 ♥ KJ87 ♦ 9 ♣ KQ8</p>	<p>♠ QJ102 ♥ 6 ♦ 764 ♣ J9732</p>
---	---	--

<p>♠ 4 ♥ 10543 ♦ AKQ853 ♣ A4</p>
--

W	N	E	S
–	1 ♠	pas	2 ♦
pas	2 ♥	pas	3 ♥ <sup>1</sup>
pas	4 ♦ <sup>2</sup>	pas	4 ♥
pas	pas	pas	

<sup>1</sup> zachęcające uzgodnienie kierów

<sup>2</sup> krótkość karowa

Z tak słabymi kierami S nie powinien wybierać się wyżej, jeśli jednak N zgłosi jeszcze cue-bid 4♠:

W	N	E	S
–	1 ♠	pas	2 ♦
pas	2 ♥	pas	3 ♥ <sup>1</sup>
pas	4 ♦ <sup>2</sup>	pas	4 ♥
pas	4 ♠	pas	4 BA <sup>3</sup>
pas	5 ♥ <sup>4</sup>	pas	pas

<sup>1</sup> zachęcające uzgodnienie kierów

<sup>2</sup> krótkość karowa

<sup>3</sup> *Blackwood*; alternatywą jest cue-bid 5♣, po którym N zgłosi 5♥ i licytacja powinna na tym wygasnąć

<sup>4</sup> dwie wartości bez damy atu

Rzymski *Blackwood* ujawni brak jednej wartości oraz damy atu, licytacja powinna więc wygasnąć w 5♥. Rozgrywający dwukrotnie podegra ze stołu kiery – do figur ręki, będzie więc musiał oddać dwie lewy atutowe. Aby wygrać szlemika, N musiałby rozpocząć od zagrania kiera do ósemki w ręce (albo wyjść ze stołu ♥10 – a potem, gdy W zabije ją asem – w drugiej rundzie atutów wykonać w ręce impas ósemką). Rzecz jasna, jest to zagranie niemożliwe do wykonania, grający w kiery będą więc brali lew jedenaście (dzięki równym podziałom pozostałych kolorów). Dużo łatwiej byłoby wziąć dwanaście lew grając w bez atu, ale to też wyłącznie dzięki podziałowi kar 3–3 (rozgrywającemu wystarczyłaby wówczas tylko jedna lewa kierowa).

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

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

♣ – 9 (NS);

♦ – 11 (NS);

♥ – 12 (NS);

♠ – 10 (NS);

**BA – 12 (NS).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 12

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 grudnia 2006

Rozdanie 30; rozdawał E, obie przed partią.

30

<p>♠ 5 ♥ K86532 ♦ 9852 ♣ 42</p>		<p>♠ 87 ♥ AJ10 ♦ A74 ♣ AK1093</p>
---	--	---

♠ AQJ10942  
 ♥ Q74  
 ♦ 63  
 ♣ Q

♠ K63  
 ♥ 9  
 ♦ KQJ10  
 ♣ J8765

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

<sup>1</sup> transfer na kiery

<sup>2</sup> bardziej konstruktywne aniżeli 3♠

Do pikowej końcówki na linii NS będzie też można dojść w inny sposób, nawet gdy w pierwszym okrążeniu N skoczy na 3♠. Kontrakt jest wykładany, do oddania są tylko trefl, kier i karo.

Opłacalna i minimaksowa obrona *pięcioma kierami* (bez dwóch, z kontrą za 300) nie będzie raczej znajdowana; gracz E będzie bowiem poważnie liczył na obłożenie końcówki przeciwników. Niejeden posiadacz tej karty nawet te 4♠ skontruje.

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 7 (WE);

♥ – 9 (WE);

♠ – 10 (NS);

BA – 7 (N!).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 12

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 grudnia 2006

Rozdanie 31; rozdawał S, po partii NS.

31

<p>♠ A102 ♥ K52 ♦ K72 ♣ Q875</p>	<p>♠ 75 ♥ Q109643 ♦ 98 ♣ K106</p>	<p>♠ KJ98 ♥ - ♦ QJ1053 ♣ A942</p>
--	---	---

W	N	E	S
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <span style="font-size: 2em;">W</span> <span style="font-size: 2em;">N</span> <span style="font-size: 2em;">E</span> <span style="font-size: 2em;">S</span> </div>			

<p>♠ Q643 ♥ AJ87 ♦ A64 ♣ J3</p>
---

W	N	E	S
-	-	-	1 ♣
pas <sup>1</sup>	1 ♦	pas <sup>2</sup>	1 ♥
pas	2 ♥	ktr.	pas
2 BA	pas	3 ♦	pas
pas	pas		

<sup>1</sup> odradzam zgłoszenie z tą ręką wywoławczej kontry

<sup>2</sup> można zgłosić naturalne 2♦ (czy nawet 1♠), lepiej wszakże poczekać i ewentualnie wejść do licytacji dopiero w następnym okrążeniu

albo:

W	N	E	S
-	-	-	1 ♣
pas <sup>1</sup>	1 ♦	pas <sup>2</sup>	1 ♥
pas	3 ♥	ktr.	pas
pas (!)	pas		

<sup>1</sup> odradzam zgłoszenie z tą ręką wywoławczej kontry

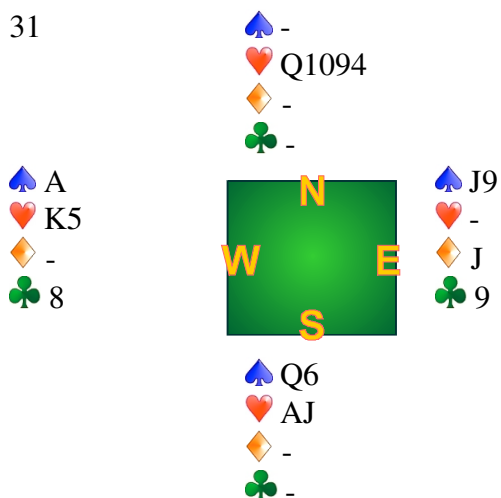
<sup>2</sup> można zgłosić naturalne 2♦ (czy nawet 1♠), lepiej jednak poczekać i ewentualnie wejść do licytacji dopiero w następnym okrążeniu

Jeżeli N zdecyduje się na – wątpliwe, szczególnie w aktualnych założeniach – podniesienie do 3♥, jego partner będzie grał ten kontrakt z kontrą, odda oczywistych pięć lew i wpadnie za magiczne 200 (*pocałunek śmierci!*). Częściej jednak odpowiadający zadowolony się podniesieniem do 2♥, E wywoławczo je skontruje i ostatecznie zawodnik ten będzie rozgrywał częściówkę karową.

Rozgrywający ma do wzięcia łatwe dziesięć lew – do oddania są tylko as aty oraz dwa trefle. Ale te ostatnie niekoniecznie – w kolorze treflowym można bowiem wykonać tzw. *impas wewnętrzny (intraimpas)* – tzn. w pierwszej rundzie koloru zagrać blotkę z ręki E do ósemki na stole (i dziesiątki e-N-a), a w drugiej – kontynuować z dziadka ♣D, impasując przeciwnikowi z prawej króla i jednocześnie wyłapując jego partnerowi singlowego już w tym momencie waleta. Oczywiście, koniecznym warunkiem zrealizowania kontraktu 5♦ jest też dwukrotne zaimpasowanie obrońcy S ♠D – weźmie się wówczas cztery lewy karowe, cztery pikowe oraz trzy treflowe.

Wyłącznie ze względów artystycznych przedstawię jeszcze tylko końcówkę, do której może dojść, gdyby rozgrywający poprzedził impas pikowy ściąganiem króla w tym kolorze (oczywiście, i w tym wypadku konieczne byłoby wykonanie *impasu wewnętrznego* w treflach):

31



Po zagranie przez rozgrywającego ostatniego kara obrońca S znalazłby się w pikowo-kierowym przymusie krzyżowym.

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

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

♣ – 10 (WE);

♦ – 11 (WE);

♥ – 8 (NS);

♠ – 9 (WE);

BA – 7 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 12

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 grudnia 2006

Rozdanie 32; rozdawał W, po partii WE.

32

<p>♠ A86 ♥ J102 ♦ 765 ♣ 10952</p>	<p>♠ QJ1032 ♥ 4 ♦ J9 ♣ AQJ63</p>	<p>♠ K54 ♥ A98753 ♦ 832 ♣ 8</p>
---	--	---

<p>♠ 97 ♥ KQ6 ♦ AKQ104 ♣ K74</p>
--

W	N	E	S
pas	1 ♠	pas	2 ♦
pas	2 ♠	pas	2 BA <sup>1</sup>
pas	3 ♣	pas	3 BA
pas	pas	pas	

<sup>1</sup> forsujące

Przeciwko tej kolejnej standardowej końcówce gracz **W** wyjdzie najprawdopodobniej ♥W, stawiając swojego partnera przed bardzo trudnym problemem. Otóż jeżeli **E** ♥W przepuści (po tej licytacji jest bardzo mało prawdopodobne, aby **S** miał w kierach pustą damę), **S** weźmie lewę w ręce, a następnie odegra pięć kar oraz pięć trefli (jedenaście lew). Jeszcze gorsze będzie jednak zabicie pierwszej lewy ♥A i kontynuacja kierem, jako że przeciwnik zdobędzie wówczas aż lew dwanaście.

Optymalne posunięcie obrońcy **E** to pobicie pierwszej lwy ♥A i zagranie w pika. Tylko wówczas broniący ściągną dwie lewy w tym ostatnim kolorze, a rozgrywający zostanie ograniczony jedynie do zawsze mu należnych dziesięciu wziętek.

**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);

♥ – 7 (NS);

♠ – 9 (NS);

**BA – 10 (NS).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 12

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 grudnia 2006

Rozdanie 33; rozdawał N, obie przed partią.

33

<p>♠ 107432 ♥ J83 ♦ - ♣ AQ976</p>	<p>♠ KJ5 ♥ Q954 ♦ AQJ ♣ J108</p>	<p>♠ 98 ♥ K62 ♦ K1083 ♣ K543</p>
---	--	--

<p>♠ AQ6 ♥ A107 ♦ 976542 ♣ 2</p>
--

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

Obie strony powinny zaistnieć w licytacji, ostatecznie górą będzie w niej jednak posiadający starszy kolor para NS. 3♣ (WE) powinny zostać obłożone bez jednej, do oddania są bowiem dwa piki i trzy kiero (jeżeli tylko broniący ani razu nie zagrają w ten ostatni kolor). 3♦ (S) zostaną zaś łatwo zrealizowane – mimo rozkładu koloru atutowego 4–0. Wystarczy, iż rozgrywający trafnie rozegra kiero (najlepiej będzie wykonać w tym kolorze *impas culbertsonowski*), a odda jedynie trefla, kiera oraz dwie lewy atutowe.

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 9 (NS);

♥ – 8 (NS);

♠ – 6 (NS, WE!);

BA – 7 (NS).