

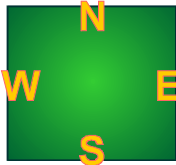
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 10

PROKOM
SOFTWARE SA

9 października 2006

Rozdanie 1; rozdawał N, obie przed partią.

1	♠ J98752 ♥ AQJ ♦ Q9 ♣ 94		♠ 104 ♥ 632 ♦ J108 ♣ AQ863
	♠ A ♥ 985 ♦ AK7432 ♣ K75		♠ KQ63 ♥ K1074 ♦ 65 ♣ J102

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

¹ piki ręki N są zdecydowanie za słabe na otwarcie słabymi 2♠ czy 2♦ multi

² teraz jednak wejście 1♠ jest jak najbardziej uzasadnione – bynajmniej nie jako wskazanie wistu, tylko jako krok w walce o częściówkę (*kto ma piki, ten ma władzę!* – brzmi stare brydżowe powiedzenie – wskazówka dla grających)

³ S świadom jest obecności na swojej linii co najmniej dziewięciu pików, śmiało i zdecydowanie przepycha się więc w 3♠



Tak potoczy się licytacja na wielu stołach październikowego turnieju *Korespondencyjnych Mistrzów Polski 2006*, możliwe są wszakże również inne rozwiązania. Jeżeli strona WE utrzyma się w częściówce karowej, zrobi najprawdopodobniej nielicytowanego szlemika, po ataku w uzgodnione piki W weźmie bowiem sześć lew atutowych, pięć treflowych oraz ♠A.

Zresztą tylko atak kierowy ograniczyłby rozgrywającego do dziewięciu wziętek – obrońcy zdjęliby bowiem wówczas trzy lewy w tym kolorze, po czym S zagrałby w kiery po raz czwarty – pod podwójny renons – promując swojemu partnerowi wziętkę na damę atu. Jak już jednak wspomniałem, wyjście gracza N w kiery jest zagranie niezbyt realnym.

Strona NS ma natomiast do wzięcia osiem lew w piki – obrońcom należą się dwa kara, dwa trefle oraz wziętka na asa atu. 3♠(NS) zostaną zatem przegrane bez jednej, ale będzie to opłacalna obrona wychodzącej na WE częściówki karowej...

...oraz końcówki bezatutowej, i to zupełnie bezproblemowej. Obrońcy mieliby bowiem wówczas do zdjęcia tylko cztery kiery, i to pod warunkiem, że od razu wyszliby w ten kolor. Po ataku pikowym – czy jakimkolwiek innym – grający w bez atu weźmie te same dwanaście lew co przy grze w kara. Kontrakt 3BA (WE) będzie jednak bardzo trudny do racjonalnego wylicytowania.

Tak czy owak, rozdanie jest bardzo ciekawe, a jego teoretyczny minimaks to 4♠ (NS) z kontrą bez dwóch, 300 dla WE – jako obrona wykładanego na linii WE kontraktu 3BA.

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 10

PROKOM
SOFTWARE SA

9 października 2006

Rozdanie 2; rozdawał E, po partii NS.

2

<p>♠ 10743 ♥ A52 ♦ AJ93 ♣ A9</p>	<p>♠ K52 ♥ KJ103 ♦ Q82 ♣ 1072</p>	<p>♠ AQJ96 ♥ 96 ♦ 1076 ♣ Q84</p>
--	---	--

<p>♠ 8 ♥ Q874 ♦ K54 ♣ KJ653</p>

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

¹ dziewięć miltonów w składzie 5♠332 to odrobinę za mało na zainwitowanie końcówki

Gdyby jednak gracz E – świadom obecności na swojej linii dziewięciu atutów (*dziewięć atutów to potęga!*) – zrobił krok do przodu, W przyjmie inwit partnera – ze względu na posiadanie trzech asów i podwiązanych kar. Rozgrywający łatwo weźmie dziesięć lew, wyimpasuje bowiem króla atu i dwukrotnie zaimpasuje kara (zagrywając z ręki E blotkami). Co więcej, tylko pierwszy wist kierowy ograniczy gracza E do dziesięciu wziętek, po każdym innym na trzynaste karo zostanie wyrzucony z ręki przegrywający kier i rozgrywający skompletuje lew jedenaście. Tylko nieliczni zawodnicy E znajdą się jednak w końcówce...

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 10

PROKOM
SOFTWARE SA

9 października 2006

Rozdanie 3; rozdawał S, po partii WE.

3

♠ AK8		♠ J54
♥ Q6		♥ J9753
♦ Q985		♦ 107
♣ KQ76		♣ J105
♠ Q1032		
♥ AK10		
♦ J3		
♣ 9843		

	N	
W		E
	S	

♠ 976
♥ 842
♦ AK642
♣ A2

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

¹ tylko 11 PC, ale znakomite honory i pięciokart

² teoretycznie czwórka, możliwe jednak zgrupowanie honorów w kolorze trzykartowym (a nawet dwukartowym) z ręką bez zatrzymania kierowego; alternatywą jest zgłoszenie 3BA – po czymś takim E wyjdzie jednak w kiera i obrońcy zdejną pięć lew w tym kolorze

³ S ma wprawdzie tylko pięć kar, ale jest to jedyna możliwa zapowiedź negatywna, a przy tym wskazująca na brak zatrzymania kierowego

⁴ N jest zbyt silny, aby zrezygnować z końcówki, wolno mu też liczyć, że do oddania będą jedynie dwa kiery

Jeżeli N postawi na praktykę i w drugim okrażeniu strzeli 3BA, zostanie przykładowo ukarany, broniący zdejną bowiem pięć lew kierowych. Tymczasem końcówka karowa łatwo wychodzi, do oddania są bowiem wówczas jedynie dwa kiery. A poprawna licytacja, polegająca na sprawdzeniu braku stopera kierowego, bez trudu do tej optymalnej gry parę NS doprowadzi...

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

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

♣ – 9(NS);

♦ – 11 (NS);

♥ – 7 (NS);

♠ – 8 (NS);

BA – 8 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 10

PROKOM
SOFTWARE SA

9 października 2006

Rozdanie 4; rozdawał W, obie po partii.

4

<p>♠ A7 ♥ AJ76 ♦ J1096 ♣ K63</p>	<p>♠ 9865 ♥ 3 ♦ 5432 ♣ A942</p> <div style="text-align: center;"> <table border="1" style="background-color: #008000; color: white; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table> </div>	N	W E	S	<p>♠ KQJ ♥ KQ109842 ♦ Q8 ♣ 5</p>
N					
W E					
S					
	<p>♠ 10432 ♥ 5 ♦ AK7 ♣ QJ1087</p>				

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

¹ mimo dużego potencjału wygrywającego karty

E szansa na szlemika jest minimalna; aby był to kontrakt prawidłowy, partner musiałby bowiem posiadać trzy asa i króla

Mniejsze karty W dające szlemika to np.:

A x x x A x x x A x x x x oraz

A x A x x x A W x x x x x

w drugim wypadku będzie to szlemik na impasie. Można ewentualnie sprawdzić tę szansę w sposób następujący:

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

¹ splinter

² ze spalonym ♣K W licytuje negatywnie

Obrońcy mają do zdjęcia dwa kara i lewą treflową. Teoretycznym minimum rozdania są 4♠ (NS) z kontra, lew osiem, 500 dla WE. Niełatwo będzie go jednak doścignąć. Jedną szansę widzę w sekwencji rozpoczętej przez W naturalnym otwarciem 1♦:

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

¹ kontra na pozostałe kolory: trefle i piki, też dosyć wątpliwa, przede wszystkim ze względu na lokalizację honorów w ręce S (tylko trzy miliony w kolorach wskazanych)

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 7 (WE);

♥ – 10 (WE);

♠ – 8 (NS);

BA – 6 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 10

PROKOM
SOFTWARE SA

9 października 2006

Rozdanie 5; rozdawał N, po partii NS.

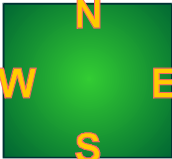
5

♠ AQ109762
♥ 6
♦ 7
♣ KQ64

♠ 8
♥ AK953
♦ Q1053
♣ A102

♠ J5
♥ J1082
♦ A982
♣ J73

♠ K43
♥ Q74
♦ KJ64
♣ 985



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

Nawet wówczas gdy W wejdzie do licytacji 3♥ (akcja dosyć wątpliwa, bezpieczniejsza jest kontra), to po 4♠ N – E nie zdecyduje się raczej na zgłoszenie obronnych 5♥. Tymczasem 4♠ zostaną łatwo wygrane, rozgrywający dostanie się bowiem do stołu ♠K, a potem trzecią rundą atutów, przejmując ♠2 trójką/czwórką, i dwukrotnie podegra trefle. Uwaga! Drugą rundę kierów trzeba zatem koniecznie przebić atutem innym niż dwójka!

Obrona *pięcioma kierami* kosztowałaby tylko 300 – z kontrą bez dwóch, za 300 (pod warunkiem wyimpasowania obrońcy S trzeciej damy atu) – jak już jednak wspomniałem będzie ona bardzo trudna do znalezienia.

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 8 (WE);

♥ – 9 (WE);

♠ – 10 (NS);

BA – 6 (NS, WE!).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

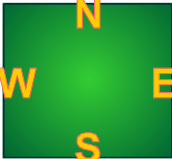
Turniej nr 10

PROKOM
SOFTWARE SA

9 października 2006

Rozdanie 6; rozdawał E, po partii WE.

6

<p>♠ AJ765 ♥ 6 ♦ J52 ♣ A1097</p>	<p>♠ Q102 ♥ J1098 ♦ K103 ♣ QJ3</p> 	<p>♠ 843 ♥ A75 ♦ 87 ♣ K6542</p>
<p>♠ K9 ♥ KQ432 ♦ AQ964 ♣ 8</p>		

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

¹ brzydkie honory – mimo 9 PC

i czterokartowego fitu – N poprzestaje więc na podniesieniu do 2♥...

² ... potem jednak – z trzecim ♦K –

z entuzjazmem przyjmuje partnerowe zaproszenie do końcówki

Ta końcówka powinna zostać zalicytowana na zdecydowanej większości stołów – gracze NS mają bowiem łącznie 23 PC, dziewięć kierów i pełny kolor karowy bokiem. Także z rozgrywką nie będzie żadnych problemów – rozgrywający odda tylko trzy asy...

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 8 (NS);

♥ – 10 (NS);

♠ – 7 (WE);

BA – 7 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 10

PROKOM
SOFTWARE SA

9 października 2006

Rozdanie 7; rozdawał S, obie po partii.

7

♠ ==
 ♥ KJ64
 ♦ Q10753
 ♣ A932

♠ A965432
 ♥ 95
 ♦ K
 ♣ Q74

	N	
W		E
	S	

♠ QJ8
 ♥ 32
 ♦ AJ82
 ♣ KJ108

♠ K107
 ♥ AQ1087
 ♦ 964
 ♣ 65

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

¹ słabe dwa

albo:

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

¹ słabe dwa

² niektórzy gracze E 4♥ skonstrują

czy wreszcie:

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

¹ słabe dwa

² niektórzy gracze E 4♥ skonstrują

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

¹ multi

² kontra wywoławcza do hipotetycznych pików otwierającego

³ do koloru partnera

⁴ naturalne, pełnobilansowe; ze słabszą ręką S przeszedłby przez lebensohlowe 2BA

To tylko kilka z możliwych wariantów rozwoju licytacji w tym rozdaniu. Strona **WE** ma w nim do wzięcia dziewięć lew w piki, a **NS** – dziewięć lew w kiery. W protokole będą dominowały zapisy 140 dla **WE**, nie zabraknie też zapisów 100 i 200 dla tej strony – za przegrane przez przeciwników bez jednej 4♥, od czasu do czasu z kontrą.

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

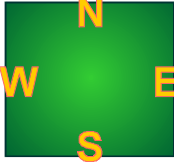
Turniej nr 10

PROKOM
SOFTWARE SA

9 października 2006

Rozdanie 8; rozdawał W, obie przed partią.

8

<p>♠ A3 ♥ AKJ64 ♦ K7652 ♣ 8</p>	<p>♠ 10976 ♥ 92 ♦ 1093 ♣ KJ93</p> 	<p>♠ KJ542 ♥ Q87 ♦ 84 ♣ Q107</p>
	<p>♠ Q8 ♥ 1053 ♦ AQJ ♣ A6542</p>	

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

¹ karta za słaba na odpowiedź 1♠, a uzgodnienie kierów dopiero w następnym okrążeniu

² karta graniczna, ze wskazaniem na 3♥ – gdyby nie brak przestrzeni licytacyjnej (pomiędzy 3♦ a 3♥), E mógłby się zdecydować na warunkowe przyjęcie inwitu partnera.

W rozgrywce będzie dużo prościej niż w licytacji – W dostanie się do stołu ♠K albo ♥D i podegra kara, a potem przebiję w dziadku blotkę karową. Dzięki korzystnym rozkładom w kolorach czerwonych (kiery 3–2, kara 3–3 z asem przed królem) rozgrywający skompletuje aż jedenaście wziętek. A gdy broniący nie pośpieszą się ze zdjęciem trefla (tylko np. będą uparcie łączyć atu), W pozbędzie się swojego singla w tym kolorze na ♠W i zrobi nielicytowanego szlemika.

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

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

♣ – 6 (NS, WE!);

♦ – 9 (WE);

♥ – 11 (WE);

♠ – 9 (WE);

BA – 9 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 10

PROKOM
SOFTWARE SA

9 października 2006

Rozdanie 9; rozdawał N, po partii WE.

9

<p>♠ 10 ♥ KJ94 ♦ 109876 ♣ Q108</p>	<p>♠ 8643 ♥ 87 ♦ A542 ♣ 652</p>	<p>♠ J2 ♥ A10652 ♦ K ♣ AK973</p>
--	---	--

<p>♠ AKQ975 ♥ Q3 ♦ QJ3 ♣ J4</p>

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

¹ co najmniej inwit do końcówki z fitem kierowym; ręka W jest wyraźnie za silna na pojedyncze podniesienie 2♥

² naturalne, wartości treflowe (kolor) – w ten sposób E wciąga partnera do współpracy nad podjęciem decyzji po spodziewanym zgłoszeniu przez przeciwników 4♠

³ cztery atuty, singiel pik i starsza figura we wskazanych przez partnera treflach – wszystko to skłania gracza W do zapowiedzenia 5♥; tym bardziej że założenia są korzystne dla przeciwników i ich obrona na pewno byłaby opłacalna

I kontrakt ten – 5♥ – zostanie bez trudu zrealizowany, rozgrywający odda tylko pika i karo, nie powinien mieć bowiem żadnych problemów ze złapaniem ♥D. Obrona *pięcioma pikami* byłaby dla strony NS jeszcze bardzo opłacalna – jeśli rozgrywający pociągnąłby ♦A z góry, wpadłby tylko bez dwóch – z kontrą za 300. Byłoby to zresztą zagranie w pełni logiczne – jeśli bowiem ♦K leży pod impasem (niesinglowy), zawsze trzeba będzie oddać lewę w tym kolorze.

Jeżeli jednak można być pewnym, że 4♠ zapowie prawie każda para NS, to w obronę *pięcioma pikami* – po zgłoszeniu przez oponentów 5♥ – udadzą się tylko nieliczne z nich. Chociażby dlatego, że żadna z rąk NS nie zawiera singletona...

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

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

♣ – 11 (WE);

♦ – 7 (WE);

♥ – 11 (WE);

♠ – 9 (WE);

BA – 4 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 10

PROKOM
SOFTWARE SA

9 października 2006

Rozdanie 10; rozdawał E, obie po partii.

10

<p>♠ 63 ♥ QJ62 ♦ AQJ53 ♣ QJ</p>	<p>♠ K942 ♥ A83 ♦ 102 ♣ AK104</p>	<p>♠ AQ875 ♥ 754 ♦ 964 ♣ 93</p>
---	---	---

<p>♠ J10 ♥ K109 ♦ K87 ♣ 87652</p>

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

albo:

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

Z obłoków na ziemię! – tym razem rozdanie na dużo niższym szczeblu i znacznie mniej interesujące. Dominować będą w nim kontrakty 2♦ (WE) i 3♣ (NS). Grając w kara, gracz W powinien wziąć osiem lew. Wprawdzie ♦K leży pod impasem, a starsze honory kierowe są podzielone, a kolor ten dzieli się 3–3, rozgrywającemu zabraknie jednak dojść do stołu, aby wykonać wszystkie konieczne podegrania. Oprócz dwóch trefli i dwóch kierów odda więc jeszcze albo karo, albo dodatkową lewę kierową.

Natomiast 3♣ (S) zostaną położone wyłącznie po ataku pikowym [3♣ (N) zaś – po wiście kierowym i karowym]. E weźmie pierwszą lewę ♠D i zagra w karo, a W odbierze jedną albo dwie lewy karowe i powtórzy pikiem. Po lewie na ♠A E zagra w pika po raz kolejny i jego partner przebiję/nadbije tę lewę waletem bądź damą atu.

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 10

PROKOM
SOFTWARE SA

9 października 2006

Rozdanie 11; rozdawał S, obie przed partią.

11

<p>♠ AK98763 ♥ K62 ♦ 752 ♣ ==</p>	<p>♠ 105 ♥ J95 ♦ 864 ♣ KQJ105</p> <div style="text-align: center;"> <table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: 0 auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table> </div>	N	W E	S	<p>♠ J2 ♥ AQ7 ♦ KQJ93 ♣ 964</p>
N					
W E					
S					
	<p>♠ Q4 ♥ 10843 ♦ A10 ♣ A8732</p>				

¹ mimo posiadania przez W tylko 10 PC potencjał wygrywający jego ręki jest tak duży (także ze względu na fit karowy), iż rebid 3♠ należy uznać za jak najbardziej dopuszczalny

² cue-bid na pikach, wykluczający też cue-bid w pominiętych treflach

³ wartość ręki W wzrosła jeszcze bardziej ze względu na pełne wyłączenie treflowe, wskazuje on więc partnerowi możliwość alternatywnej gry w kara (jednocześnie 6♦ jest też zapowiedzią samoograniczającą, wyklucza bowiem wielkiego szlema bądź drogę doń bardzo utrudnia)

⁴ z ♠W x E przenosi jednak na piki

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

Rzecz jasna, jest to w dużej mierze sekwencja życzeniowa, na pewno więc nie wszystkie duety WE dojdą tu do szlemika. 6♠ jest zresztą kontraktem granicznym – wymaga podziału atutów 2–2 bądź 3–1 z singlową damą (52,5%), ale też tego, aby obrońcy nie zmontowali na wstępie karowej przebitki. 6♦ jest wszakże szlemikiem dużo niższej klasy – po ataku treflowym pojawią się bowiem poważne problemy z zachowaniem kontroli atutowej.

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 12 (WE);

♥ – 7 (WE);

♠ – 12 (WE);

BA – 7 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 10

PROKOM
SOFTWARE SA

9 października 2006

Rozdanie 12; rozdawał W, po partii NS.

12

<p>♠ J5 ♥ AKJ75 ♦ J64 ♣ AQ10</p>	<p>♠ AK1092 ♥ 6 ♦ A10932 ♣ J4</p>	<p>♠ Q8764 ♥ Q42 ♦ K8 ♣ K92</p>
--	---	---

<p>♠ 3 ♥ 10983 ♦ Q75 ♣ 87653</p>
--

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

¹ ręka W jest za silna na rebid 1 BA, a za słaba na 2BA
albo:

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

¹ transfer na piki

Druga z tych końcówek jest gwarantowana – rozgrywający dysponuje ośmioma lewami z góry, a dziewięć dostanie od razu w pikach bądź w karach. Jeśli zaś chodzi o 4♥, sprawa jest nieco bardziej skomplikowana. Przeciwno tej grze N wyjdzie na pewno ♠A, po czym – aby kontrakt położyć – musi zagrać w blotkę karo. Nawet jeśli rozgrywający celnie wstawi ze stołu króla, to następnie będzie musiał kontynuować karem, aby przygotować przebitkę tego koloru w dziadku (N nie może wyatutować i wyrobić sobie lewy pikowej, gdyż wówczas – po wzięciu jej przez N na ♠K – broniący zdjąłby dwa kara). A wtedy N dostanie się do ręki ♦A (nawet gdyby miał w tym celu przejąć partnerową ♦D i wyrobić ♦W w ręce rozgrywającego) i zgra ♠K, na którego jego partner pozbędzie się swojego ostatniego kara. Następnie N wyjdzie w karo, przez co w ręce S wyrobi się pewna lewa atutowa, kontrakt 4♥ zostanie więc położony bez jednej. Wniosek stąd, że dużo lepsza, bo nieobkładalna, jest w tym rozdaniu końcówka w bez atu.

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 7 (NS);

♥ – 9 (WE);

♠ – 8 (WE);

BA – 9 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 10

PROKOM
SOFTWARE SA

9 października 2006

Rozdanie 13; rozdawał N, obie po partii.

13

<p>♠ AJ4 ♥ 105 ♦ Q643 ♣ K1043</p>	<p>♠ K3 ♥ Q72 ♦ AKJ105 ♣ A96</p>	<p>♠ 1052 ♥ AJ63 ♦ 72 ♣ J875</p>
---	--	--

<p>♠ Q9876 ♥ K984 ♦ 98 ♣ Q2</p>

W	N	E	S
–	1 BA	pas	pas ¹
pas			

¹ tylko 7 PC, nie ma raczej więc szans na końcówkę, nie widać też konieczności ewentualnego uzgadniania kolorów starszych

Na wielu stołach właśnie 1BA (N) stanie się kontraktem ostatecznym. Jeśli wszakże gracz ten uzna, że jego ręka jest na takie otwarcie zbyt silna, rozpocznie od 1♣ bądź 1♦ i para NS dojdzie wówczas do kontraktu 3BA (N). Niestety, grę tę położy pierwszy wist treflowy, obrońcy wezmą bowiem po nim trzy lewy w tym kolorze oraz dwa asy. Natomiast po alternatywnym ataku kierowym (bądź jakimkolwiek innym) kontrakt zostanie łatwo zrealizowany.

Teoretycznie rzecz biorąc, wykładane jest natomiast 3BA (S), kiedy to pierwszy wist treflowy nadrzuci rozgrywającemu dodatkową lewę. Nawet jednak po najbardziej pasywnym (i raczej nierealnym do oddania) ataku karowym grę można zrealizować, chociaż – być może – jedynie w *widne karty*. Powiedzmy, że rozgrywający utrzyma się wówczas w ręce ♦9 i zagra pika do króla (W nie może wskoczyć ♠A, gdyż wyrobiłby w ten sposób przeciwnikowi cały kolor pikowy). Następnie jednak gracz S musi wyjść ze stołu blotką kierową – i wstawić z ręki ♥8 albo ♥9 (cały czas chodzi o niedopuszczenie do ręki, chyba że za wysoką cenę, niebezpiecznego przeciwnika E, który mógłby podegrać obecną w ręce S ♣D). Obrońca W weźmie tę lewę na ♥10 i będzie kontynuował – nadal pasywnie – karem. Rozgrywający utrzyma się wówczas ♦W na stole, po czym będzie musiał wyjść stamtąd ♥D (!). W końcówce konieczne będzie jeszcze wykonanie impasu przeciwko ♥W w ręce E. Tak postępując, S weźmie ostatecznie pięć kar, dwa kiery, pika i trefla.

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

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

- ♣ – 6 (NS, WE!);
- ♦ – 9 (NS);
- ♥ – 9 (NS);
- ♠ – 9 (NA);
- BA – 9 (S!).**

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 10

PROKOM
SOFTWARE SA

9 października 2006

Rozdanie 14; rozdawał E, obie przed partią.

14

<p>♠ AQ8742 ♥ A ♦ J10972 ♣ 4</p>	<p>♠ 6 ♥ QJ75 ♦ AQ4 ♣ AK532</p> <div style="text-align: center;"> </div>	<p>♠ 53 ♥ 109843 ♦ K5 ♣ Q976</p>
	<p>♠ KJ109 ♥ K62 ♦ 863 ♣ J108</p>	

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

¹ u większości par ta zapowiedź – jako

wskazanie *kontry objaśniającej* po co najmniej półpozytywnej reakcji partnera na *kontrę wywoławczą* – forsuje

Para NS dysponuje 24 PC i niezłym pięciokartem roboczym w treflach, na wielu stołach zostanie więc zapowiedziany kontrakt 3BA. Nie będzie go jednak trudno obłożyć, na ogół broniący wezmą dwa piki, karo i trefla.

Do wygrania są natomiast 3♣ (N!) – rozgrywający może wówczas tak poprowadzić grę, aby nie oddać dwóch kar. Na marginesie, 3♣ (S) zawsze położy pierwszy wist karowy: obrońcy wezmą wówczas pika, kiera i karo oraz dwie lewy atutowe – na ♣D i karową przebitkę.

O dziwo, w rozdaniu tym wyższy od przeciwników kontrakt może wygrać wyraźnie słabsza honorowo (16 : 24 PC) strona WE. Dzięki korzystnej konfiguracji kar i pików (mimo podziału tego ostatniego koloru 4–1) rozgrywający musi oddać jedynie dwie lewy atutowe, trefla i karo. Trzecia runda kar zostanie przebita na stole, broniący nie mają bowiem jak połączyć dwukrotnie atutów. Stąd też zadziwiający teoretyczny minimaks rozdania: 3BA (NS) z kontrą bez jednej, 100 dla WE – jako opłacalna obrona wykładanych na WE 3♠.

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

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

♣ – 9 (N!);

♦ – 6 (NS, WE!);

♥ – 8 (N!);

♠ – 9 (WE);

BA – 8 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 10

PROKOM
SOFTWARE SA

9 października 2006

Rozdanie 15; rozdawał S, po partii NS.

15

<p>♠ AQ84 ♥ A5 ♦ Q10873 ♣ 73</p>	<p>♠ 6 ♥ K987642 ♦ AK9 ♣ A4</p>	<p>♠ J107 ♥ Q103 ♦ 652 ♣ K865</p>
--	---	---

<p>♠ K9532 ♥ J ♦ J4 ♣ QJ1092</p>
--

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

¹ zbyt mała siła i za słabe longery na otwarcie dwukolorowe w założeniach popartyjnych

² nieco ryzykowne (kolor kierowy słabo podwiązany), ale z siedmiokartem w turnieju na maksy – obowiązkowe

Gracz N nie powinien przestraszyć się założeń i przelicytować przeciwników *dwoma kierami*. Przeciwno 2♥ (N) gracz E wyjdzie najprawdopodobniej w partnerowe kara. Rozgrywający przebiję wówczas na stole trzecią rundę kar i korzystając z pobytu w dziadku zaimpasuje trefle, i tak odda jednak ♣K, pika oraz trzy lewy atutowe. Będzie bowiem musiał grać kiery z ręki, W wypromuje więc partnerowi wziętkę na ♥10.

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

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

♣ – 8 (N!);

♦ – 8 (WE);

♥ – 8 (NS);

♠ – 6 (NS, WE!);

BA – 7 (W!).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 10

PROKOM
SOFTWARE SA

9 października 2006

Rozdanie 16; rozdawał W, po partii WE.

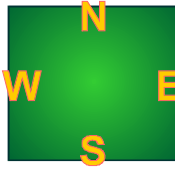
16

♠ 82
♥ Q10972
♦ A109
♣ A84

♠ K4
♥ J53
♦ 632
♣ KJ753

♠ Q765
♥ AK86
♦ K85
♣ Q9

♠ AJ1093
♥ 4
♦ QJ74
♣ 1062



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

¹ dziesięć ładnych miltonów to karta warta pokazania, szczególnie po uprzednim pasie

Niestety, ten niepozorny kontrakt okaże się już dla strony NS za wysoki – rozgrywający ma bowiem do oddania dwie lewy atutowe, kierową, karową oraz dwie treflowe. Także przeciwnicy nie mają do wygrania dużej gry – wychodzi im bowiem jedynie 1 ♣ i 1 ♥. Innymi słowy, jakakolwiek licytacja w tym rozdaniu to przysłowiowa *walka o wpadkę* (własną!).

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 7 (NS);

♥ – 7 (WE);

♠ – 7 (NS);

BA – 6 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 10

PROKOM
SOFTWARE SA

9 października 2006

Rozdanie 17; rozdawał N, obie przed partią.

17

<p>♠ A6 ♥ J9864 ♦ 1043 ♣ Q109</p>		<p>♠ 102 ♥ KQ10 ♦ Q82 ♣ AK863</p>
---	--	---

<p>♠ J98743 ♥ 5 ♦ K65 ♣ J74</p>		<p>♠ KQ5 ♥ A732 ♦ AJ97 ♣ 52</p>
---	--	---

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

¹ zbyt słaby kolor na otwarcie z dwóch

² licytacja z bilansu

albo:

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

¹ zbyt słaby kolor na otwarcie z dwóch

² dawno temu, grało się, że taki skok to licytacja z bilansu układowego (niewielka siła, sześciokart pikowy, ręka układowa), czy ktoś jednak stosuje jeszcze dzisiaj takie rozwiązanie?

³ a po nim S mógłby dołożyć końcówkę na urodę karty – asy i starsze honory atutowe

A końcówka w piki jest tu do bezproblemowego wygrania – dzięki udającemu się impasowi na ♦D. Podział tego koloru 3–3 nie jest już konieczny, piki dzielą się bowiem 2–2, można więc swobodnie przebić na stole trzeciego trefla z ręki N. Myślę jednak, że do tych wykładanych 4♠ dojdzie tylko nieliczna część mających ku temu sposobność duetów (NS).

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 10 (NS);

♥ – 8 (WE);

♠ – 10 (NS);

BA – 6 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 10

PROKOM
SOFTWARE SA

9 października 2006

Rozdanie 18; rozdawał E, po partii NS.

18

<p>♠ 9843 ♥ A2 ♦ 1097 ♣ A1062</p>	<p>♠ K10 ♥ K104 ♦ AQ642 ♣ Q94</p>	<p>♠ 72 ♥ J9765 ♦ 85 ♣ J875</p>
---	---	---

<p>♠ AQJ65 ♥ Q83 ♦ KJ3 ♣ K3</p>

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

albo:

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

Rozdanie chyba najmniej interesujące z dotychczasowych. Standardowa końcówka bezatutowa, rozgrywający ma jedynie do oddania dwa asy. Obronca **W** musi być jednak czujny – jeżeli po jego ataku ♣2 rozgrywający weźmie lewą ♣K w ręce i wyjdzie stamtąd w blotkę kier – **W** musi wskoczyć ♥A i ściągnąć ♣A, inaczej sprezentuje przeciwnikowi bezcenną dlań dwunastą wziętkę.

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 11 (NS);

♥ – 9 (S!);

♠ – 11 (NS);

BA – 11 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 10

PROKOM
SOFTWARE SA

9 października 2006

Rozdanie 19; rozdawał S, po partii WE.

19

<p>♠ Q72 ♥ A97 ♦ J108 ♣ KQ87</p>	<p>♠ K10643 ♥ 642 ♦ A7 ♣ 1096</p>		<p>♠ J95 ♥ KQ103 ♦ KQ943 ♣ 2</p>
<p>♠ A8 ♥ J85 ♦ 652 ♣ AJ543</p>			

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

¹ wejście minimalne, ale w założeniach korzystnych dopuszczalne

² góra pasa

³ 4♥–5♦, 7–11 PC, nieforsujące

⁴ można spasować na 2♦ (partner może posiadać pięć kart w tym kolorze), ale w turnieju na maksy warto przenieść na 2♥

Tę batalię częściówkową powinna wygrać wyraźnie silniejsza honorowo (23 PC : 17 PC) strona **WE**). Zarówno jej 2♦, jak i polecane w grze turniejowej 2♥ zostaną łatwo wygrane, do oddania są bowiem jedynie dwa asy w kolorach młodszych, ♠A K oraz przebitka w tym kolorze. Ta przebitka musi jednak zostać zmontowana jak najszybciej – przy grze w kiery koniecznie przed dopuszczeniem rozgrywającego do głosu, inaczej ten ostatni zaatutuje i skompletuje dziewięć wziętek (tak w kara, jak i w kiery).

Minimaks teoretyczny: 2♥ (WE), 8 lew; **140 dla WE**.

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 8 (WE);

♥ – 8 (WE);

♠ – 7 (WE);

BA – 7 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 10

PROKOM
SOFTWARE SA

9 października 2006

Rozdanie 20; rozdawał W, obie po partii.

20

<p>♠ 762 ♥ K10976 ♦ 762 ♣ Q9</p>	<p>♠ J104 ♥ Q843 ♦ 10985 ♣ K3</p>	<p>♠ AKQ95 ♥ 2 ♦ QJ4 ♣ AJ108</p>
--	---	--

<p>♠ 83 ♥ AJ5 ♦ AK3 ♣ 76542</p>

Nasz System:

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

¹ półforsujące

² naturalne trefle albo nieminimum w składzie zrównoważonym

³ tzw. *minipodniesienie* (4–6 PC z fitem pikowym) albo *negatywny wybór koloru* (6–11 PC z dublem pik)

⁴ trzy kara, a więc układ 5–1–3–4, inwit do końcówki (16–17 PC)

⁵ *negatywne: minipodniesienie lub minimum negatywnego wyboru koloru*

Wspólny Język:

W	N	E	S
pas	pas	1 ♠	pas
pas	pas		

Zdecydowana większość par **WE** zagra w tym rozdaniu częściówki pikowe. Wprawdzie do szybkiego oddania są tylko dwa kara i kier, po optymalnej obronie rozgrywający zostanie jednak ograniczony do dziewięciu wziętek. Po ataku ♦A i ♦K obrońca **S** musi jednak ściągnąć też ♥A, po czym odejść pikiem bądź karem. Po takiej obronie rozgrywający nigdy nie dostanie się do stołu, będzie więc musiał oddać także lewę na ♣K, mimo że figura ta leży pod impasem.

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 7 (WE);

♥ – 7 (WE);

♠ – 9 (WE);

BA – 8 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 10

PROKOM
SOFTWARE SA

9 października 2006

Rozdanie 21; rozdawał N, po partii NS.

21

<p>♠ Q832 ♥ 87 ♦ AK ♣ J9643</p>	<p>♠ J6 ♥ KQJ5 ♦ QJ10 ♣ KQ52</p>	<p>♠ A754 ♥ 632 ♦ 962 ♣ A107</p>
	<p>♠ K109 ♥ A1094 ♦ 87543 ♣ 8</p>	

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

albo:

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

Obie częściówki w kolory starsze na szczeblu dwóch powinny zostać wygrane, czasem nawet z nadróżką. Aby na pewno ograniczyć rozgrywanego kontrakt 2♥ do ośmiu wziętek, obrońcy muszą bowiem przebić karo, podczas gdy przy kontrakcie 2♠ (WE) broniący – aby rozgrywający wziął tylko osiem lew – powinni zmontować przebitkę treflową.

Gdyby natomiast ostatecznym kontraktem stało się 1BA (N), E wyszedłby przeciwko tej grze blotką pik. Jego partner utrzymałby się ♠D i odwróciłby ♣9; doszłoby wówczas do bolesnej, popartyjnej wpadki bez dwóch. Aby wybronić się tylko bez jednej, gracz N musiałby wstawić w pierwszej lewie ♠K z dziadka i natychmiast wyrobić sobie szóstą lewę w treflach.

Minimaks teoretyczny: 2♠ (WE), 8 lew; **110 dla WE**.

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 8 (NS);

♥ – 8 (NS);

♠ – 8 (NS);

BA – 7 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 10

PROKOM
SOFTWARE SA

9 października 2006

Rozdanie 22; rozdawał E, po partii WE.

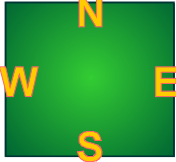
22

♠ 954
♥ A3
♦ AKQ75
♣ 1097

♠ AQ10862
♥ J76
♦ 93
♣ J8

♠ KJ
♥ K42
♦ 1042
♣ AK632

♠ 73
♥ Q10985
♦ J86
♣ Q54



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

Na prawie każdym stole październikowego turnieju *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski 2006* pary **WE** powinny utrzymać się w częściówkach pikowych. Przeciwko tej grze **N** ściągnie ♦A K i – jeżeli automatycznie będzie kontynuował ♦D, podaruje rozgrywającemu dziesięć lew. **W** przebiję bowiem trzecią rundę kar, trzykrotnie zaatutuje, po czym wyrobi sobie przebitką trefle i wyjdzie z ręki w kiera. I **N** będzie mógł jeszcze tylko wziąć ♥A.

Aby ograniczyć przeciwnika do dziewięciu wziętek, w trzeciej lewie obrońca **N** musi wyjść koniecznie w kiera (asem i blotką, albo nawet blotką, spod asa). I nie chodzi tu nawet o szybkie wyrobienie drugiej lewy w tym kolorze, co o wytrącenie dojścia do trefli dziadka – w momencie, gdy ten ostatni kolor nie jest jeszcze wyrobiony.

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

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

♣ – 8 (**WE**);

♦ – 7 (**NS**);

♥ – 7 (**NS**);

♠ – 9 (**WE**);

BA – 7 (**WE**).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 10

PROKOM
SOFTWARE SA

9 października 2006

Rozdanie 23; rozdawał S, obie po partii.

23

<p>♠ AJ632 ♥ KQ842 ♦ 106 ♣ 3</p>	<p>♠ 1074 ♥ J5 ♦ A854 ♣ K1097</p>	<p>♠ == ♥ A76 ♦ KQJ972 ♣ 8652</p>
--	---	---

<p>♠ KQ985 ♥ 1093 ♦ 3 ♣ AQJ4</p>
--

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

Przeciwko kontraktowi 4♥ (W) N wyjdzie w licytowane przez partnera piki. Gra może zostać zrealizowana na kilka sposobów, żaden z nich nie jest jednak prosty ani oczywisty. W pierwszej lewie można zrzucić ze stołu trefla albo nawet karo, naturalną reakcją będzie jednak dokonanie przebitki w dziadku. Wówczas jednak rozgrywający musi następnie kontynuować stamtąd treflem, aby przygotować przebitki tego koloru w ręce (eliminujące trefle z rąk obrońców). Powiedzmy, że lewę tę weźmie broniący S na ♣A i wyjdzie w atu. Rozgrywający powinien utrzymać się ♥A na stole, a następnie przebić w ręce trefla, przebić w dziadku blotkę pikową, przebić w ręce trefla i ściągnąć ♥K D. Teraz należy zagrać z ręki w karo, a po utrzymaniu się na stole ♦K (N bowiem nie wskoczy ♦A) – zagrać stamtąd w trefla, aby przerwać broniącym komunikację tym kolorem. Po jej wzięciu gracz S wyjdzie w pika, którego rozgrywający pobije w ręce asem. A następnie zagra stamtąd w karo – N weźmie lewę na ♦K, ale ostatnią wziętkę będzie musiał oddać dziadkowi – na ♦D.

To tylko jedna z dróg do zrealizowania kontraktu 4♥ wiodąca (wiele zależy też od pierwszego wistu, jaki odda gracz N). Są też inne, na ogół jednak niełatwe i wymagające od rozgrywającego staranności oraz dobrego przeglądu sytuacji.

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 10

PROKOM
SOFTWARE SA

9 października 2006

Rozdanie 24; rozdawał W, obie przed partią.

24

<p>♠ K864 ♥ 4 ♦ A864 ♣ 8632</p>	<p>♠ AQ10 ♥ AK105 ♦ Q73 ♣ KQJ</p>	<p>♠ 3 ♥ QJ98732 ♦ 2 ♣ A1097</p>
---	---	--

<p>♠ J9752 ♥ 6 ♦ KJ1095 ♣ 54</p>
--

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

Nieunikniony blok gracza E wpędzi przeciwników w wyraźnie lepszą od pikowej końcówkę bezatutową. 4♠ (NS) zostałyby położone – pod warunkiem że broniący szybko przebiliby karo; ponadto dostaliby bowiem ♦A, ♣A oraz ♠K. Tymczasem kontrakt firmowy można zrealizować zawsze, niezależnie od poczynań obrońców. Rozgrywający wyrobi sobie bowiem piki, zagrywając ten kolor z góry, a potem dostanie się na stół – do fort pikowych, karami. Będzie zatem dysponował czterema lewami pikowymi, dwoma karowymi, dwoma kierowymi i dwoma treflowymi, w sumie dziesięcioma. Weźmie je jednak wszystkie (dziesięć) tylko wówczas, gdy nie padnie wist treflowy, po ataku w ten kolor broniący wyrobią sobie bowiem w nim fortę i ograniczą rozgrywającego do dziewięciu wziętek (wezmą dwa trefle, ♦A oraz ♠K).

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

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

♣ – 5 (NS, WE!);

♦ – 11 (NS);

♥ – 7 (WE);

♠ – 9 (NS);

BA – 9 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 10

PROKOM
SOFTWARE SA

9 października 2006

Rozdanie 25; rozdawał N, po partii WE.

Nasz System:

25

♠ KQ97
♥ J83
♦ KJ54
♣ 108

♠ J85
♥ 106
♦ AQ10832
♣ A4



♠ A2
♥ KQ72
♦ 97
♣ QJ973

♠ 10643
♥ A954
♦ 6
♣ K652

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

¹ 9–11 PC na 6+♦

Wspólny Język:

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

¹ pytanie

² 5+♣–4♥

³ naturalne, nie powinno forsować (gdy forsująca byłaby bezpośrednia odpowiedź 3♦ na otwarcie 2♣)

W taki sposób powinno dojść do optymalnego kontraktu 3♦ (W). Przeciwno tej grze N wyjdzie najprawdopodobniej ♠K, rozgrywający łatwo przebijie więc na stole pika i zrobi swoje (odda pika, kiera oraz dwa kara; ♣K zostanie wyimpasowany). Gdyby jednak obrońca N wpadł na zadziwiający pomysł wyjścia blotką kier, gracz W, aby na pewno zrobić swoje, musiałby dodać z dziadka blotkę (!). Gdyby bowiem zagrał standardowo i wstawił stamtąd figurę – S zabiłby ją asem i odwróciłby w atu. A N wzięłyby tę lewą figurę i kontynuowałyby blotką karową. Po takim początku rozgrywający nie zdołałby przebić na stole pika, oddałby więc dwie lewy w tym kolorze, a ponadto – dwa kara i kiera, wpadłby zatem bez jednej.

Dlatego więc kontrakt 3♦, gdyby jakimś cudem udało się ustawić go z nienaturalnej ręki E, zostałby obłożony – tylko i wyłącznie – po pierwszym wiście singlową ♦6.

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 9 (W!);

♥ – 7 (S!);

♠ – 7 (NS);

BA – 7 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 10

PROKOM
SOFTWARE SA

9 października 2006

Rozdanie 26; rozdawał E, obie po partii.

26

<p>♠ Q73 ♥ 108752 ♦ A5 ♣ 432</p>	<p>♠ K109842 ♥ J63 ♦ 1084 ♣ 9</p> <div style="text-align: center;"> </div>	<p>♠ 65 ♥ KQ94 ♦ Q97 ♣ KQJ6</p>
	<p>♠ AJ ♥ A ♦ KJ632 ♣ A10875</p>	

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

¹ *trapping-pas* – ze względu na longera treflowego i tylko singla w kierach

² opóźniona *kontra wywoławcza*, silna sugestia krótkości w kierach

³ zapowiedź z bilansu

⁴ naturalne, *kontra objaśniająca*

⁵ partner nie może mieć w tej sekwencji krótkości pikowej

Nieco podlimitowa końcówka w piki, w której na pewno nie znajdą się wszystkie pary NS. Przeciwno 4♠ (N) obrońca E wyjdzie na zapewne ♣K. Istnieje kilka dróg wiodących rozgrywającego do celu, a najpewniejsza i najbardziej elegancka z nich to zabicie pierwszej lewy ♣A, zgranie ♥A, a następnie przebicie trzech trefli w ręce, a dwóch kierów na stole. Rozgrywający weźmie wówczas osiem lew atutowych, treflową oraz kierową. W czwartej rundzie trefli W pozbędzie się kara, e-N-owi nie uda się więc zrealizować lewy karowej, nie zdobędzie więc nadróbki.

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 10 (NS!);

♥ – 6 (NS, WE!);

♠ – 10 (NS);

BA – 6 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 10

PROKOM
SOFTWARE SA

9 października 2006

Rozdanie 27; rozdawał S, obie przed partią.

27

♠ A83		♠ Q7542
♥ KQ4		♥ A10865
♦ QJ109		♦ A2
♣ 852		♣ K
♠ J		
♥ 9732		
♦ K85		
♣ J7643		

♠ K1096		
♥ J		
♦ 7643		
♣ AQ109		

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

¹ dwukolorówka na starszych (ustalenie coraz

bardziej popularne)

² wywoławcza na kolory młodsze

³ blokujące

Jeżeli gracz **E** będzie miał możliwość szybkiego wskazania dwukolorówki na starszych, jego strona wygra licytację. **W** skoczy bowiem wówczas na 3♥, które często obiegają z pasami. A nawet jeśli gracz **S** zapowiedź tę wywoławczo skontruje, a **N** na kontrę tę spasuje, strona **NS** podwoi wprawdzie swój zysk, ale i tak zapisze sobie tylko 100 punktów. Grający w kiery będzie bowiem mógł wziąć osiem lew, czyli wpaść tylko bez jednej. Gdyby wszakże kontrakt kierowy rozgrywał zawodnik **E**, a **S** wyszedłby ♥W, to rozgrywający, aby zdobyć osiem wziętek, musiałby pierwszą lewę przepuścić. W toku dalszej gry **E** oddałby pika, kontynuację ♥K pobiłby asem i przebiłby na stole dwa piki. A potem dostałby się do ręki i oddałby przeciwnikom pika, ale i sam wyrobiłby sobie w ten sposób fortę w tym kolorze. Przy takiej rozgrywce broniący dostaliby jedynie pięć lew: dwie atutowe, dwie pikowe oraz treflową.

Wpadka bez jednej, nawet z kontrą, byłaby jednak opłacalną obroną wychodzących na linii **NS** 2♠, 3♦ oraz 3BA. Oczywiście, ta ostatnia końcówka jest w zasadzie nie do zaliczowania, dziewięć lew w bez atu wziąć jednak jak najbardziej można. Po ataku kierowym nie zdąży się wprawdzie wyrobić kar, da się jednak wziąć dwa kiery, cztery piki (i to bez straty tempa – ściągając ♠A, a potem dwukrotnie impasując obrońcy **E** ♠D) oraz trzy trefle. A kiedy obrońcy zaprzestaną gry w kiery – aby nie dopuścić rozgrywającego tym kolorem do ręki **N** – ten ostatni zacznie grać w kara. Tak czy owak, weźmie więc dziewięć lew.

Stąd znów nieco dziwny teoretyczny minimaks rozdania 4♥ (**WE**) z kontrą bez dwóch, za 300 – jako opłacalna obrona „wykładanych” na linii **NS** 3BA.

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 10

PROKOM
SOFTWARE SA

9 października 2006

Rozdanie 28; rozdawał W, po partii NS.

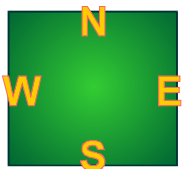
28

♠ A1087
 ♥ 1065
 ♦ K9
 ♣ AK96

♠ Q543
 ♥ J984
 ♦ Q
 ♣ 10532

♠ J62
 ♥ 32
 ♦ 108643
 ♣ J74

♠ K9
 ♥ AKQ7
 ♦ AJ752
 ♣ Q8



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

¹ inwit

Jak najbardziej poprawny, bilansowy szlemik w bez atu. Dziesięć lew jest z góry: dwie pikowe, trzy kierowe, dwie karowe oraz trzy treflowe. Na ♦K spadnie jednak singlowa dama i ♦W stanie się lewą jedenastą. Wystarczy następnie zagrać drugi raz w kara – do waleta w ręce S, a obrońca W już w tym momencie stanie w przymusie na trzy kolory. Pozbycie się przezeń kiera bądź trefla od razu da rozgrywającemu dwunastą lewą w kolorze zrzutki, kiedy zaś W rozstanie się w drugiej rundzie kar z pikiem – przeciwnik odda lewą w tym właśnie kolorze i wyrobi sobie w nim fortę. Inny sposób na zdobycie dwunastej lewy to zagranie blotki pikowej z ręki N – do ♠9 u S. Pozwoli to na wyrobienie dodatkowej wziętki w pikach przy trzecim honorze w ręce E bądź obu honorach (damie z waletem) tamże, w towarzystwie dowolnej liczby blotek.

W najlepszej sytuacji znajdują się te pary NS, którym uda się ustawić szlemika bezatutowego z ręki S. Wówczas każdy pierwszy wist gracza W – poza ♦D – podaruje rozgrywającemu dodatkową (dwunastą) lewą (przynajmniej teoretycznie – po ataku blotką kierową trzeba jednak byłoby wstawić ze stołu dziesiątkę, a to nie jest krokiem zupełnie oczywistym). A w końcu przymus przeciwko temuż obrońcy łatwo przyniesie rozgrywającemu lewą trzynastą, czyli bezcenną nadrobkę.

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

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

♣ – 11 (NS);

♦ – 12 (NS);

♥ – 12 (NS);

♠ – 11 (NS);

BA – 12 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 10

PROKOM
SOFTWARE SA

9 października 2006

Rozdanie 29; rozdawał N, obie po partii.

29

<p>♠ A5 ♥ AKJ6 ♦ A54 ♣ J874</p>	<p>♠ QJ73 ♥ Q987 ♦ 10 ♣ KQ109</p>	<p>♠ K1062 ♥ 1053 ♦ 963 ♣ 653</p>
---	---	---

<p>♠ 984 ♥ 42 ♦ KQJ872 ♣ A2</p>

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

¹ 15–18 PC; nie można dać kontry z tylko dublem pik, pozostaje więc zgłosić 1BA (choć kara są trzymane tylko raz, a kontrakt jest zajmowany raczej ze złej ręki)

² góra pasa

Otwarcie S jest wprawdzie podlimitowe, ale posiada on bardzo dobry kolor, pokazany już partnerowi. Należy zatem śmiało na kontrę na 1BA spasować. Trzeba jednak zdawać sobie sprawę, że może to być krok chybiony, jeśli gracz W ma w karach ♦A 10 x x. W tym wypadku będzie to jednak strzał w dziesiątkę. Przeciwno 1BA (W) z kontrą N wyjdzie singlową ♦10, a S przejmie ją waletem. Rozgrywający ma tylko pięć lew – karową, dwie kierowe, dwie pikowe – i tyleż weźmie, obrońcy będą bowiem w każdej chwili gotowi do ściągnięcia pięciu kar i czterech trefli. I na stronę NS zostanie zapisany smakowity „góral”.

A ucieczka gracza S na 2♦ skończyłaby się dlań fatalnie – kontrakt ten mógłby już bowiem zostać obłożony. Obrońcy wzięliby dwa kiery, asa atu i dwa piki, nietrudno byłoby im też zmontować przebitkę w tym ostatnim kolorze.

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

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

♣ – 6 (NS, WE!);

♦ – 7 (NS);

♥ – 7 (W!);

♠ – 7 (NS);

BA – 7 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 10

PROKOM
SOFTWARE SA

9 października 2006

Rozdanie 30; rozdawał E, obie przed partią.


30

♠ AK6
♥ J32
♦ 6542
♣ KJ6

♠ 975
♥ Q106
♦ J97
♣ AQ102

♠ 108432
♥ AK84
♦ Q
♣ 987

♠ QJ
♥ 975
♦ AK1083
♣ 543



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

Niestety, czwartoręczne otwarcie gracza NS doprowadzi najprawdopodobniej do oddania zapisu przeciwnikom. Najwyższym kontraktem wychodzącym na NS jest bowiem 1BA, a tego zawodnicy WE grać jej na pewno nie pozwolą. Z kolei graczom NS trudno będzie ocenić, że 2♠ już oponentom nie idą, tym bardziej że wyjdzie też na jaw fakt, iż oni sami (NS) posiadają aż dziewięć kar. Obie gry – tak 2♠ (WE), jak i 3♦ (NS) [czy 2BA (NS)] będą już jednak skazane na wpadkę bez jednej. W protokołach październikowego turnieju *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski 2006* zobaczymy więc przede wszystkim zapisy za wpadki, z przewagą po stronie WE.

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 8 (NS);

♥ – 7 (W!);

♠ – 7 (WE);

BA – 7 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 10

PROKOM
SOFTWARE SA

9 października 2006

Rozdanie 31; rozdawał S, po partii NS.

31

<p>♠ AKJ ♥ 106 ♦ K942 ♣ 10876</p>	<p>♠ 10642 ♥ A7432 ♦ == ♣ KQJ5</p>	<p>♠ 973 ♥ KQJ85 ♦ 865 ♣ 42</p>
---	--	---

<p>♠ Q85 ♥ 9 ♦ AQJ1073 ♣ A93</p>
--

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

¹ rozdanie wygląda na wybitnie misfitowe, trzeba więc jak najszybciej kończyć licytację

Grający w kara S weźmie bez trudu dziesięć lew. Odda wziętkę na ♦K, a potem wykorzysta trefle i pozbędzie się na nie z ręki pika. Ponieważ as z królem pik znajdują się u W, obrońca będzie mógł odebrać tylko dwie lewy w tym kolorze.

Najbardziej wartościowym kontraktem, jaki w rozdaniu tym można wygrać, są 3♠ z dobrej ręki S, 3♠ z bardziej naturalnej ręki N położy bowiem wist pikowy, trzykrotne zaatutowanie przez gracza W, a następnie zagranie przezeń w kiera. Zarówno licytacja kontraktu 3♠ (S), jak i jego rozgrywka musiałyby wszakże odbywać się mniej lub bardziej w *widne karty*.

Interesująca może też być gra 3BA (S), do jakiej na niektórych stołach może dojść. Gracz W zaatakuje ♠A, a w drugiej lewie wyjdzie w ♥10. Rozgrywający musi przejąć honor partnera i odwrócić w pika. Obrońcy wezmą wówczas trzy piki, kiera i ♦K, czyli położą kontrakt bez jednej.

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

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

♣ – 9 (NS);

♦ – 10 (S!);

♥ – 7 (W!);

♠ – 9 (S!);

BA – 8 (S!).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 10

PROKOM
SOFTWARE SA

9 października 2006

Rozdanie 32; rozdawał W, po partii WE.

32

♠ 86
♥ AQ10843
♦ Q7
♣ Q95

♠ AQJ94
♥ J7
♦ 84
♣ A762

♠ K53
♥ 962
♦ J10932
♣ J4

♠ 1072
♥ K5
♦ AK65
♣ K1083

W N
E S

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

W tej końcówce powinna znaleźć się większość mających ku temu sposobność duetów NS. Z punktu widzenia S wygląda, że partner wszedł nieco podlimitowo, ale na dobrym kolorze. Nie trzyma też pików, można więc mówić o wyłączeniu w tym kolorze.

Rozgrywka będzie banalna, broniący zdejmą dwa piki oraz ♣A, reszta lew będzie należała do rozgrywającego. Gdyby jednak E zdecydował się na – niezbyt uzasadnione, to fakt – wyjście ♦W (lub w kiera), rozgrywający wyatutowałby i na ♦K wyrzuciłby z ręki jednego z przegrywających pików. Gdyby potem odgadł położenie ♣W, wziąłby lew jedenaście.

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

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

♣ – 9 (NS);

♦ – 8 (NS);

♥ – 10 (NS);

♠ – 7 (WE);

BA – 7 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 10

PROKOM
SOFTWARE SA

9 października 2006

Rozdanie 33; rozdawał N, obie przed partią.

33

<p>♠ 1093 ♥ 64 ♦ KJ82 ♣ Q942</p>	<p>♠ KJ74 ♥ AQJ1052 ♦ A ♣ J5</p>	<p>♠ A2 ♥ K987 ♦ 10764 ♣ 1083</p>
--	--	---

<p>♠ Q865 ♥ 3 ♦ Q953 ♣ AK76</p>

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

¹ niejeden z posiadaczy tej ręki wrzuci od razu 4♠

Kolejna końcówka standard. Przeciwko 4♠ (S) gracz W wyjdzie najprawdopodobniej w blotką trefl i rozgrywający łatwo skompletuje dwanaście lew. Wystarczy, że zagra w atu, a potem zaekspasuje graczowi E ♥K. Tylko pierwszy atak karem różnym od króla ograniczy rozgrywającego do lew jedenastu. S weźmie pierwszą lewę ♦A i dziadku i – powiedzmy – zagra stamtąd ♠K (można też od razu zabrać się za kiery). E pobije tę lewę ♠A i będzie kontynuował karem. Rozgrywający przebiję na stole, po czym najpóźniej w tym momencie musi zagrać w kiery, tzn. ściągnąć ♥A i kontynuować ♥D – na ekspas. E nie położy na damę króla (!), a S zrzuci z ręki karo bądź trefla i powtórzy ze stołu ♥W. Po takiej obronie rozgrywający będzie musiał oddać drugą lewę atutową – na ♠10 bądź ♠9 w ręce W.

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

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

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