

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 września 2006

Rozdanie 1; rozdawał N, obie przed partią.

1

<p>♠ 109 ♥ 9542 ♦ J876 ♣ Q97</p>	<p>♠ QJ4 ♥ AKJ10 ♦ 1042 ♣ 843</p>	<p>♠ K753 ♥ Q87 ♦ AQ53 ♣ K5</p>
--	---	---

<p>♠ A862 ♥ 63 ♦ K9 ♣ AJ1062</p>
--

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

<sup>1</sup> karta graniczna, jedenaście dobrze zlokalizowanych i wspartych dziesiątkami PC, od biedy można więc dać z tą ręką otwarcie 1♣

<sup>2</sup> pytanie, przede wszystkim o starszą czwórkę

<sup>3</sup> 5+♣–4♠

<sup>4</sup> inwit

<sup>5</sup> 12 PC to na pewno niemaksimum wejścia, ale honory ręki S są ładne i leżą za otwarciem 1♣, w dużym stopniu podnosi to wartość jej układów impasowo-ekspasowych (w treflach, karach, a także – potencjalnego – w pikach)

W ten lub podobny sposób strona NS powinna dojść do nieco podlimitowego, ale opartego o longera roboczego w treflach i dobrą lokalizację honorów kontraktu firmowego. Na jego korzyść (i na rzecz jego zapowiedzenia) przemawia też fakt, że prawie wszystkie brakujące honory znajdują się w ręce jednego przeciwnika (tu: E), pomiędzy silnymi rękami N i S. A to powinno w znacznym stopniu ułatwić rozgrywkę.



I tak będzie w istocie, mimo że po takiej licytacji gracz E odda najgroźniejszy dla rozgrywającego wist karowy. N weźmie pierwszą lewę ♦K na stole, przejdzie do ręki ♥A i zaimpasuje trefle. A w toku dalszej gry dostanie się do ręki N ♥K, wyjdzie stamtąd ♠D na impas, a potem powtórzy impas treflowy. Da mu to wymagane dziewięć wziętek: cztery treflowe, dwie kierowe, dwie pikowe i karową. A broniący wezmą tylko trefla oraz trzy kara.

Rzecz jasna, jeśli w pierwszej rundzie trefli obrońca E wskoczy królem, jedynie ułatwi w ten sposób przeciwnikowi rozgrywkę.

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

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

♣ – 10 (NS);

♦ – 7 (NS);

♥ – 8 (NS);

♠ – 9 (NS);

BA – 9 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 września 2006

Rozdanie 2; rozdawał E, po partii NS.

2

<p>♠ A874 ♥ Q1072 ♦ 532 ♣ 94</p>	<p>♠ KQ3 ♥ K9 ♦ AQ97 ♣ K1072</p>	<p>♠ 9652 ♥ J65 ♦ 64 ♣ A853</p>
--	--	---

<p>♠ J10 ♥ A843 ♦ KJ108 ♣ QJ6</p>
---

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

<sup>1</sup> wieloznaczne, najczęściej negat

<sup>2</sup> możliwe tylko trzy kiery

<sup>3</sup> 16<sup>+</sup> PC w składzie zrównoważonym, brak starszej czwórki i młodszej piątki

<sup>4</sup> cztery kara (strefa: 12–14 PC w składzie zrównoważonym)

<sup>5</sup> minimum zapowiedzi (powtarzam: strefa partnera to 12–14 PC w składzie zrównoważonym)

Ponadto uzgodnienie kar na szczeblu czterech groziłoby tym, że trzeba by potem bzać zrywać się w końcówce w ten kolor (na przykład, gdy okazałoby się, iż stronie NS brakuje dwóch asów), a to w turnieju na maksy byłoby – jak zwykle – tragedią. Wprawdzie 5♦ (NS) łatwo wychodzi (do oddania są tylko dwa asy), ale po pierwszym wiście pikowym rozgrywający kontrakt bezatutowy gracz N także odda jedynie dwa asy, zdobędzie zatem jedenaście lew i zapisze sobie 660. Wprawdzie pierwszy wist kierowy (i tylko on) ograniczyłby rozgrywającego do dziesięciu wziętek, ale po licytacji, jaka miała miejsce (S zapowiedział 1♥), i ustawieniu finalnego kontraktu z ręki N będzie on praktycznie niemożliwy do oddania.

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

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

♣ – 10 (NS);

♦ – 11 (NS);

♥ – 9 (NS);

♠ – 8 (NS);

**BA – 10 (NS).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 września 2006

## Rozdanie 3; rozdawał S, po partii WE.

<p>3</p> <p>♠ 3 ♥ KQJ97654 ♦ KQ9 ♣ 6</p>	<p>♠ Q1098764 ♥ 8 ♦ J1087 ♣ K</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W      E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	W      E	S	<p>♠ AK52 ♥ A2 ♦ A43 ♣ 10984</p>
N						
W      E						
S						
	<p>♠ J ♥ 103 ♦ 652 ♣ AQJ7532</p>					

W	N	E	S
–	–	–	3 ♣ <sup>1</sup>
4 ♥ <sup>2</sup>	pas	4 ♠ <sup>3</sup>	pas
5 ♣ <sup>4</sup>	pas	5 ♦ <sup>5</sup>	pas
5 ♥	pas	5 ♠ <sup>6</sup>	pas
6 ♦ <sup>7</sup>	pas	6 ♥ <sup>8</sup>	pas
pas	pas		

<sup>1</sup> jeżeli tylko stosowany system pozwala w korzystnych założeniach na takie otwarcie

<sup>2</sup> konstruktywne (*po bloku nie ma bloku!*), na bardzo dobrym kolorze

<sup>3</sup> cue-bid (partner powiedział m.in., że *albo gramy w kiery, albo w nic nie gramy*)

<sup>4</sup> cue-bid

<sup>5, 6, 7</sup> cue-bidy – E pragnąłby usłyszeć od partnera cue-bid 6 ♣, jeżeli ma on w treflach renons (asa)

<sup>8</sup> gracz W nie ma w treflach zatrzymania pierwszej klasy, więc trzeba poprzestać na szlemiku albo:

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

<sup>1</sup> w tych założeniach około dziewięciu lew na kierach, w oparciu o kolor z co najwyżej jedną przegrywającą

<sup>2</sup> wezwanie do cue-bidu, czyli pytanie o boczną wartość

<sup>3</sup> cue-bid pikowy

<sup>4</sup> cue-bid karowy, brak treflowego, czyli pytanie o ten ostatni

<sup>5</sup> z zatrzymaniem treflowym drugiej klasy W zapowiada szlemika, stoper pierwszej klasy w tym kolorze zostałyby pokazany zapowiedzią 6 ♣

To tylko dwie drogi, zapewne z wielu możliwych, do tego znakomitego szlemika wiodące. Jeżeli broniący nie ściągną na pierwszym wiście lewy treflowej, rozgrywający zdobędzie trzynaście wziętek.

Teoretycznie rzecz biorąc, istnieje opłacalna obrona szlemika – *sześcioma pikami*, z kontrą bez pięciu, za 1100. W praktyce będzie ona jednak niełatwa do znalezienia, szczególnie tam, gdzie gracz S otworzy na pierwszej ręce 3 ♣.

**Minimaks teoretyczny: 6 ♠ (NS) z kontrą, 7 lew; 1100 dla WE.**

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 września 2006

Rozdanie 4; rozdawał W, obie po partii.

4

♠ 875	♠ 1063	
♥ 1062	♥ 54	
♦ A72	♦ J109865	
♣ Q982	♣ K3	
		♠ 92
		♥ KJ8
		♦ Q43
		♣ A10765

	♠ AKQJ4	
	♥ AQ973	
	♦ K	
	♣ J4	

	N	
W		E
	S	

Wspólny Język:

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

Rozkłady są dla strony NS korzystne, rozgrywający nie powinien więc mieć problemów z wzięciem dziesięciu lew. Na przykład można wejść na stół ♠10, zaimpasować kiery damą, zgrać ♥A i przebić w dziadku kiera. A to wyfortuje ten kolor. Przedtem niewątpliwie gracz S spróbuje dostać się na stół ♣K, ale to mu się nie uda.

Wiele zależy zresztą od pierwszego wistu. Jeśli przeciwko 4♠ (S) W wyjdzie w trefla, rozgrywający przepuści do waleta w ręce i już będzie mógł wziąć lew jedenaście. Podobnie stanie się po ataku ♦A (potem S zaekspasuje u E ♦D i na karo wyrzuci z ręki trefla – tylko jednego! gdyż w tym momencie u W pozostanie jeszcze pik) oraz wiście kierowym. W tym ostatnim wypadku S zabije ♥K asem w ręce i wyjdzie stamtąd ♦K. A potem dostanie się na stół ♠10, zaekspasuje obrońcy E ♦D, wróci do dziadka przebitką trzeciej rundy kierów i na karo pozbędzie się z ręki trefla (znów tylko jednego, jako że wszystkich tych manewrów nie będzie można poprzedzić pełnym wyatutowaniem).

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

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

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

Nasz System:

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

<sup>1</sup> półforsujące, m.in. *minipodniesienie*

(4–6 PC z fitem pikowym)

<sup>2</sup> 5+ ♠–4+ ♥, forsing do dogranej

<sup>3</sup> właśnie *minipodniesienie*

<sup>1</sup> 5♠–4♥, silny trefl

<sup>2</sup> inwit, prawdziwy fit pikowy (alternatywne 2♠ mogłyby zostać zrozumiane jako *negatywny wybór koloru z dubletonem*)

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 września 2006

Rozdanie 5; rozdawał N, po partii NS.


5

♠ K97  
♥ 10732  
♦ J10873  
♣ Q

♠ J86  
♥ KJ9  
♦ K92  
♣ K854

♠ Q542  
♥ Q5  
♦ 65  
♣ A10976

♠ A103  
♥ A864  
♦ AQ4  
♣ J32



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

<sup>1</sup> 15–17 PC

<sup>2</sup> Stayman ratunkowy

1BA (NS) zostałyby łatwo położone, i to nie bez jednej – np. broniący zdjąłby pięć trefli, a potem otworzyliby kiery. Następnie gracz W dostałby się do ręki na ♦K i zgrałby dwie lewy kierowe. Po takiej obronie rozgrywający leżałby bez dwóch, za 200.

Tymczasem częściówka w kiery to kontrakt wysoce komfortowy. Rozgrywający go ma do oddania tylko dwie lewy atutowe, trefla i karo, skompletuje więc aż dziewięć wziętek i zapisze sobie 140 punktów.

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 8 (NS);

♥ – 9 (NS);

♠ – 7 (WE);

BA – 6 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 września 2006

Rozdanie 6; rozdawał E, po partii WE.

6

<p>♠ Q54 ♥ AQJ96 ♦ AK107 ♣ 2</p>	<p>♠ AKJ108 ♥ K432 ♦ 6 ♣ KJ5</p>	<p>♠ 63 ♥ 108 ♦ Q432 ♣ AQ863</p>
--	--	--

W	N	E	S
W	N	E	S

<p>♠ 972 ♥ 75 ♦ J985 ♣ 10974</p>
--

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

<sup>1</sup> kontra negatywna

<sup>2</sup> 5♥–4♦, nadwyżka (po kontrze negatywnej licytujemy z bilansu)

Przy grze strony WE w kara obrońcom należą się tylko dwie lewy pikowe oraz wziętka na ♥K, czwarty walet at w ręce S zostanie bowiem wcześniej czy później wympasowany (a gdy N przepuści impas kierowy, obrońcy zamiast lewy kierowej dostaną atutową). Rozgrywający weźmie zatem dziesięć lew i zapisze sobie 130. Co ciekawe, możliwe jest też wzięcie dziesięciu lew w siedmioatutowe, ale solidne honorowo kiery. Podobnie jak przy grze w kara w większości wariantów rozgrywkowych konieczne będzie jednak wówczas wykonanie impasu treflowego.

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 10 (WE);

♥ – 10 (WE);

♠ – 7 (W!);

BA – 8 (W!).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 września 2006

Rozdanie 7; rozdawał S, obie po partii.

7

<p>♠ Q102 ♥ 107 ♦ 107542 ♣ 1075</p>	<p>♠ 854 ♥ AQ63 ♦ Q83 ♣ QJ9</p>	<p>♠ K76 ♥ J92 ♦ AJ6 ♣ A642</p>
---	---	---

	N	
W		E
	S	

<p>♠ AJ93 ♥ K854 ♦ K9 ♣ K83</p>
---

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

<sup>1</sup> gdyby N miał „coś” w pikach, najlepszy byłby inwit 2BA, który partner miałby szansę podnieść do 3BA

<sup>2</sup> pełna nadwyżka honorowa, więc przyjęcie inwitu oczywiste; po ewentualnych 2BA e-N-a S może zgłosić 3BA

Strona NS ma 25 PC i uzgodniony kolor starszy, rozłożony 4–4, zdecydowana większość par uczestniczących we wrześniowych *Korespondencyjnych Mistrzostwach Polski 2006* zapowie więc w tym rozdaniu końcówkę: na ogół w kiery, od czasu do czasu – w bez atu. Obie powinny jednak zostać łatwo obłożone – przy grze w kiery rozgrywający odda trefla, karo oraz dwa piki, przy grze w bez atu zaś będzie dysponował tylko ośmioma wziętkami: czterema kierowymi, pikową, karową oraz dwoma treflowymi. Dziewiątej poszuka w pikach, zagrywając blotkę z ręki N do dziewiątki u S (na figurę z dziesiątką u E), zanim ją jednak wyrobi, odda dwa piki, karo, trefla oraz – najprawdopodobniej – także fortę w tym ostatnim kolorze.

Największe szanse na sukces miałyby 3BA (S) – gdyby tylko gracz W wyszedł w blotkę karową...

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

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 września 2006

## Rozdanie 8; rozdawał W, obie przed partią.

8

<p>♠ AQ73 ♥ A76 ♦ A87 ♣ J75</p>	<p>♠ K109864 ♥ 54 ♦ Q103 ♣ 106</p>	<p>♠ 2 ♥ QJ1082 ♦ 5 ♣ AKQ983</p>
---	--	--

<p>♠ J5 ♥ K93 ♦ KJ9642 ♣ 42</p>
---

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

- <sup>1</sup> transfer na kiery  
<sup>2</sup> 5<sup>+</sup>♥-4<sup>+</sup>♣, forsing do dogranej  
<sup>3</sup> zachęcające uzgodnienie kierów (trzy asy to potęga, którą należy docenić!)  
<sup>4</sup> *Blackwood* na kierach  
<sup>5</sup> tu: trzy wartości

Dosyć oczywisty szlemik, szczególnie po otwarciu partnera 1BA, powinna do tej gry dojść zdecydowana większość duetów WE. Dzięki korzystnemu położeniu ♥K łatwo bierze się trzynaście lew – i to nie tylko przy grze w kiery, ale też w trefle i bez atu.

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

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

- ♣ – 13 (WE);
- ♦ – 6 (NS, WE!);
- ♥ – 13 (WE);
- ♠ – 7 (WE);
- BA – 13 (WE).



# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 września 2006

Rozdanie 9; rozdawał N, po partii WE.

9

<p>♠ A876 ♥ 7 ♦ A982 ♣ AK65</p>	<p>♠ Q1093 ♥ Q9 ♦ Q5 ♣ J9874</p>	<p>♠ J52 ♥ KJ853 ♦ K743 ♣ Q</p>
---	--	---

<p>♠ K4 ♥ A10642 ♦ J106 ♣ 1032</p>
--

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

<sup>1</sup> karta W jest wyraźnie ukierunkowana do gry w kolor, a nie w bez atu, jej posiadacz powinien więc zdecydować się na końcówkę 5♦

Po bilansowych 3♦ partnera – W – ze swoją „kolorową” ręką (asy i król w układzie 4441) powinien zgłosić 5♦ i liczyć na najlepsze. W rzeczywistości obie gry kończące – 3BA i 5♦ – są możliwe do zrealizowania, choć raczej wyłącznie w *widne karty*. Powiedzmy, że przeciwko 5♦ (W) padnie najgroźniejszy dla rozgrywającego wist pikowy (alternatywą jest pasywne wyjście treflowe). W musi zabić pika asem, zagrać trefla do damy w dziadku, wrócić do ręki ♦A, zgrać ♣AK i pozbyć się ze stołu pików, po czym wyjść w kiera – najlepiej (choć nie absolutnie koniecznie) do waleta. Obronca S zabije tę lewą ♥A, po czym zagra – powiedzmy – ♦W (lub w pika). Rozgrywający musi zabić ♦K na stole, przebić w ręce blotkę kierową (nie ściągając uprzednio ♥K!), przebić w dziadku pika, przebić w ręce kolejną blotkę kierową (♦9), po czym wyjść z ręki pikiem bądź treflem i przebić go ♦7 – ostatnim atutem dziadka. Broniący S, któremu pozostały w tym momencie ♦10 i ♥10 6 będzie musiał nadbić tę lewą ♦10 (inaczej rozgrywający ściągnie ♥K – swoją jedenastą wziętkę) i w następnej wyjść w kiera spod dziesiątki – do układu impasowego ♥K 8 w dziadku.

Z powyższych rozważań nietrudno wysnuć wniosek, że gry kończące będą na ogół przegrywane, chyba że pomocną dłoń podadzą rozgrywającemu broniący...

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 11 (WE);

♥ – 9 (WE);

♠ – 9 (E!);

**BA – 9 (WE).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 września 2006

Rozdanie 10; rozdawał E, obie po partii.

Nasz System:

10

<p>♠ KQ10 ♥ J10954 ♦ Q4 ♣ J106</p>	<p>♠ J ♥ A87 ♦ AJ9832 ♣ 743</p>	<p>♠ A973 ♥ K62 ♦ 7 ♣ AK985</p>
--	---	---

N
W      E
S

<p>♠ 86542 ♥ Q3 ♦ K1065 ♣ Q2</p>
--

W	N	E	S
–	–	1 ♣	pas
1 ♥	2 ♦	2 ♥ <sup>1</sup>	4 ♦ <sup>2</sup>
4 ♥	5 ♦	ktr.	pas
pas	pas		

<sup>1</sup> oczywiście znakomicie pasuje tu konwencja *kontra-poparcie*, przyrzekająca trzy kiery; jeśli jednak gracz E nie ma do dyspozycji takiej odzywki, powinien uzgodnić kiery z trójką  
<sup>2</sup> fit karowy, blokujące

Wspólny Język:

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

<sup>1</sup> naturalne, 5+♥, nieforsujące

Rzecz jasna, nie wszystkie pary NS znajdą opłacalną obronę końcówki kierowej *pięcioma karami* (do oddania tylko pik, kier i dwa trefle – z kontra bez dwóch, za 500). Ale może i nie wszyscy z grających 4♥ kontrakt ten zrealizują. Przeciwno 4♥ (W) padnie bowiem najprawdopodobniej wist singlowym ♠W. Rozgrywający weźmie tę lewę w ręce i zagra stamtąd w atu. Jeśli jednak będzie to walet (dziesiątka, dziewiątka) – na impas, to gracz S weźmie tę lewę ♥D i pośle do przebitki pika. A potem jego partner dostanie jeszcze wziętki na oba czerwone asy, co będzie równoznaczne z położeniem gry przeciwników bez jednej.

Tak – aby myśleć o zrealizowaniu 4♥, gracz W musi zagrać w drugiej lewie kiera do króla. Co więcej, następnie nie wolno mu będzie kontynuować atutów, S wzięłyby bowiem lewę na damę i dopuściłby karem partnera, a ten ściągnąłby ♥A oraz jeszcze jedną lewę karową (jako że na stole nie byłoby już atutów). Jedyna droga do sukcesu rozgrywającego to po utrzymaniu się na stole ♥K zagranie w karo – aby jak najszybciej przeciąć obrońcom linię komunikacyjną tym kolorem. Przy zablokowanych kierach broniący nie będą wówczas w stanie dwukrotnie zaatutować (i ściągnąć drugiej lewy karowej), w toku dalszej gry W przebije więc w dziadku drugie karo z ręki. A potem połączy obrońcom atuty, a w końcówce pozbędzie się na ♠A jednego trefla z ręki, nie będzie więc musiał (tu: nieudanie) impasować ♣D.

**Minimaks teoretyczny:** 5 ♦ (NS) z kontra, 9 lew; 500 dla WE.

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 września 2006

## Rozdanie 11; rozdawał S, obie przed partią.

11

♠ J843  
♥ J2  
♦ AK104  
♣ Q104

♠ Q107  
♥ AK4  
♦ 762  
♣ K876

♠ A2  
♥ Q765  
♦ Q95  
♣ AJ32

♠ K965  
♥ 10983  
♦ J83  
♣ 95

W N E S

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

Bilansowe 3BA, w których powinien się znaleźć prawie każdy duet **WE**. Jeśli przeciwko tej grze **N** wyjdzie w pika, rozgrywający od razu dostanie dziewiątą lewę. Po ataku blotką karo natomiast – gdyby takowy nastąpił – gracz **W**, aby na pewno zrobić grę, musiałby wstawić z dziadka damę (!). Gdyby bowiem przepuścił, lewę tę zdobyłby **S** na ♦W, po czym dopuściłby partnera ♦K, a ten wyszedłby w pika. W ten sposób broniący wyrobiliby sobie piątą wziętkę (na ♠K), zanim ściągnęliby cztery (karowe), czyli nie dopuściliby do przeprowadzenia redukcji lew do przymusu. Po szybkim (bezmyślnym!) ściągnięciu przez przeciwników czterech kar rozgrywający powróciłby już bowiem na drogę sukcesu, dostałby bowiem szansę, aby ustawić gracza **S** w prostym przymusie pikowo-kierowym.

Wreszcie trzecia opcja pierwszowistowa – jeśli przeciwko 3BA (**W**) **N** wyjdzie ♦A, da przeciwnikowi szansę na wygranie kontraktu z nadróbką. Rozgrywający bowiem następnie – w zależności od dalszej obrony – albo wyrobi sobie lewę na ♠D (i odda tylko ♦A K oraz ♠K), albo po wzięciu drugiej lewy ♦D sam odwróci w karo, a potem – po oddaniu trzech lew (karowych) – ustawi obrońcę **S** w kierowo-pikowym przymusie.

Tak więc: od bez jednej do jednej lepiej, ale najczęściej – swoje.

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

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

♣ – 10 (**WE**);

♦ – 8 (**WE**);

♥ – 9 (**WE**);

♠ – 7 (**WE**);

**BA – 9 (**WE**).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 września 2006

Rozdanie 12; rozdawał W, po partii NS.

12

♠ A62  
 ♥ QJ94  
 ♦ 9  
 ♣ QJ1065

♠ K3  
 ♥ A107  
 ♦ A852  
 ♣ A874

♠ Q10875  
 ♥ K53  
 ♦ K74  
 ♣ K9

♠ J94  
 ♥ 862  
 ♦ QJ1063  
 ♣ 32

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

<sup>1</sup> transfer na piki

Kolejny standard, przynajmniej licytacyjny. Przeciwno 3BA (W) gracz N wyjdzie prawie na pewno ♣D. Rozgrywający wyrobi sobie piki, zagrywając najpierw do króla w ręce, a potem do dziesiątki na stole, i dzięki równemu podziałowi tego koloru bez trudu skompletuje dziewięć lew.

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

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

♣ – 9 (W!);

♦ – 9 (WE);

♥ – 8 (WE);

♠ – 9 (WE);

**BA – 9 (WE).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 września 2006

Rozdanie 13; rozdawał N, obie po partii.

13

<p>♠ K108 ♥ Q965 ♦ Q9 ♣ 9652</p>	<p>♠ 942 ♥ AKJ743 ♦ 106 ♣ QJ</p>	<p>♠ Q75 ♥ 2 ♦ A8732 ♣ AK103</p>
--	--	--

N
W
E
S

<p>♠ AJ63 ♥ 108 ♦ KJ54 ♣ 874</p>
--

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

<sup>1</sup> słabe dwa

<sup>2</sup> przyrzekają „coś” w karcie (ze słabszą ręką W zgłosiłby lebensohlowwe 2BA, a potem spasował na w zasadzie automatyczne 3♣ partnera)

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

<sup>1</sup> multi

<sup>2</sup> kontra byłaby wywoławcza do hipotetycznych pików otwierającego

<sup>3</sup> do koloru partnera

<sup>4</sup> kiery

<sup>5</sup> wywoławcza

<sup>6</sup> jeżeli także w takiej sekwencji para stosuje *lebensohla* – przyrzekają „coś” w karcie

Częściówka treflowa to kontrakt dla pary WE komfortowy – dzięki korzystnym rozkładom rozgrywający ma szansę oddać jedynie kiera, karo i pika i skompletować dziesięć wziętek.

Grając w kiery, strona NS mogłaby zaś wziąć lew osiem (tzn. zrobić 2♥ i wpaść bez jednej – być może z kontrą – na 3♥), rozgrywający musiałby jednak trafnie rozwiązać palcówkę karową, a w atutach skutecznie wydłubać graczowi W czwartą damę z dziewiątką (♥10 – dama, as; powrót do ręki S i ♥8 wkoło!).

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

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

♣ – 10 (WE);

♦ – 9 (WE);

♥ – 8 (NS);

♠ – 7 (WE);

BA – 7 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 września 2006

Rozdanie 14; rozdawał E, obie przed partią.

14

<p>♠ KQ105 ♥ 6 ♦ KQ632 ♣ QJ7</p>	<p>♠ J642 ♥ KQ109 ♦ A10 ♣ K83</p>	<p>♠ A973 ♥ 87542 ♦ 98 ♣ A6</p>
--	---	---

<p>♠ 8 ♥ AJ3 ♦ J754 ♣ 109542</p>
--

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

Prawie wszystkie pary **WE** zagrają w piki, niektóre może nawet na szczepku końcówki. Dziesięć lew powinno jednak zdobyć wielu rozgrywających, jako że zostaliby oni definitywnie ich pozbawieni jedynie po pierwszym wiście atutowym. A ten – z posiadanej przez obrońcę **N** konfiguracji ♠W x x x – nie jest przecież ani trochę polecany.

Powiedzmy zatem, że przeciwko rozgrywanej przez **W** grze w piki **N** wyjdzie ♥K, a dopiero w drugiej lewie poprawi się na blotkę atu. Aby osiągnąć ambitny cel, jakim jest zdobycie dziesięciu wziętek, rozgrywający musiałby wówczas wstawić ze stołu ♠9! (dodatkowe dojście tamże!), a następnie: przebić w ręce kiera, zagrać ♣D na impas, wejść na stół ♣A, przebić kiera w ręce ♠D, przebić trefla w dziadku ♠3, przebić w ręce jeszcze jednego kiera – tym razem ♠K, po czym wyjść z ręki figurą karo. W toku dalszej gry gracz **W** musiałby dostać jeszcze trzy lewy: na pozostały honor karowy w ręce oraz – dwie – na konfigurację ♠A 7 na stole. W sumie zdobyłby zatem aż siedem lew atutowych oraz dwie treflowe i karową.

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

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

♣ – 8 (NS);

♦ – 8 (WE);

♥ – 6 (NS, WE!);

♠ – 9 (WE);

BA – 7 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

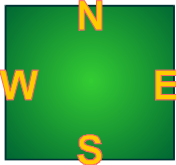
Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 września 2006

Rozdanie 15; rozdawał S, po partii NS.

15

<p>♠ J10932 ♥ A8 ♦ KJ74 ♣ J5</p>	<p>♠ Q87 ♥ 953 ♦ AQ10 ♣ AQ76</p> 	<p>♠ 5 ♥ KQ1074 ♦ 98632 ♣ 98</p>
	<p>♠ AK64 ♥ J62 ♦ 5 ♣ K10432</p>	

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

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

<sup>2</sup> kolor – owszem, ale tylko 5 PC, stąd pas

<sup>3</sup> po pasie: 10–11 PC na pięciu-sześciu treflach, brak starszych czwórek

<sup>4</sup> inwit, góra ręki 12–14 PC w składzie zrównoważonym

Bilans – jest (25 PC), kolor roboczy – obecny, niemniej E położy grę, jeśli wyjdzie przeciwko niej blotką kierową. Nie będzie to łatwe, wielu graczy odda więc normalny wist ♥K. A ten zablokuje kolor i 3BA zostaną zrealizowane, być może nawet z nadróbką – na impasie ♦K (pięć trefli, trzy piki oraz dwa kara). Gdyby kiery podzieliły się 4–3 (bądź okazałyby się w naturalny sposób zablokowane), gra byłaby z góry – jest bowiem dziewięć lew do wzięcia (bez impasu!). Na tej podstawie możemy stwierdzić, że kontrakt firmowy jest w tym rozdaniu grą jak najbardziej prawidłową.

A zwolennikom superprecyzji (a właściwie – hiperprecyzji!) polecam następującą drogę do kontraktu teoretycznie błędnego, ale akurat w tym rozdaniu – także teoretycznie – optymalnego:

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

<sup>1</sup> stoper pikowy, niepokój o kolory czerwone

<sup>2</sup> w którymś z kolorów czerwonych brak nam zatrzymania

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

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

♣ – 10 (NS);

♦ – 7 (WE);

♥ – 7 (NS);

♠ – 8 (NS);

BA – 8 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 września 2006

Rozdanie 16; rozdawał W, po partii WE.

16

♠ K98  
 ♥ Q1092  
 ♦ 9753  
 ♣ 108

♠ A10765  
 ♥ J5  
 ♦ 62  
 ♣ J972

♠ -  
 ♥ K876  
 ♦ AKQ108  
 ♣ Q543

♠ QJ432  
 ♥ A43  
 ♦ J4  
 ♣ AK6

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

<sup>1</sup> zbyt słabe piki, a przy tym za mała siła na karnego pasa, szczególnie w tych założeniach

3♣ to optymalny kontrakt strony WE. Rozgrywający ma do oddania tylko dwie lewy atutowe oraz dwa kiery, a do bezproblemowego wzięcia: trzy atuty, pięć kar oraz ♠A.

2♠ (NS) można obłożyć bez jednej, ale trzeba się przy tym mocno napracować, poza tym nawet z kontraktem wpadka będzie wówczas warta tylko 100 dla WE, a więc istotnie (przynajmniej jeśli chodzi o noty) mniej aniżeli wartość gry własnej (110 dla WE).

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

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

♣ – 9 (WE);

♦ – 8 (W!);

♥ – 7 (WE);

♠ – 7 (NS);

BA – 7 (W!).



# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 września 2006

Rozdanie 17; rozdawał N, obie przed partią.

17

<p>♠ KQJ10 ♥ 108 ♦ 653 ♣ K983</p>	<p>♠ 873 ♥ K92 ♦ KJ9 ♣ J762</p>	<p>♠ A65 ♥ J743 ♦ AQ84 ♣ 104</p>
---	---	--

<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px; background-color: #008000; color: white;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	W	E	S	<p>♠ 942 ♥ AQ65 ♦ 1072 ♣ AQ5</p>
N					
W					
E					
S					

albo:

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

albo:

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

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

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

<sup>2</sup> można wejść 1♠, szczególnie przed partią i po

pasie partnera

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

<sup>2</sup> Drury

<sup>3</sup> wejście minimalne

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

<sup>2</sup> kontra bi – co najmniej jeden longer w kolorze starszym

<sup>3</sup> własne piki

W tym interesującym, choć tylko częściówkowym rozdaniu licytacja może się rozwinąć na wiele sposobów, m.in. tak, jak pokazałem to wyżej. W każdym racie – gdyby gracz N utrzymał się w kontrakcie 1BA, wzięłyby najprawdopodobniej pięć lew (np. karową – po pierwszym wiście w ten kolor, trzy kierowe oraz treflową; bądź trzy kierowe i dwie treflowe), czyli wpadłby bez dwóch, za 100. Tymczasem strona WE sama może wziąć osiem lew, grając w kara, piki oraz w bez atu. A wówczas – zapisze sobie 90, 110 albo 120 punktów. Najpopularniejsze – jak sądzę, będą częściówki pikowe, gdyż wielu graczy W wejdzie tym kolorem do licytacji po otwarciu S 1♣. A tam, gdzie E zdecyduje się na pierwszoręczne otwarcie 1♣, to po odpowiedzi partnera 1♠ będzie musiał zgłosić rebid 1BA – i stanie się rozgrywającym tej gry. Nie powinien mieć wówczas problemów z wzięciem ośmiu lew: czterech pikowych, trzech karowych i treflowej – na króla w tym kolorze.

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

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 września 2006

## Rozdanie 18; rozdawał E, po partii NS.

18

<p>♠ J10632 ♥ 108 ♦ 7 ♣ 96432</p>	<p>♠ AK7 ♥ QJ7643 ♦ J10 ♣ J8</p>	<p>♠ 98 ♥ AK52 ♦ 962 ♣ AKQ5</p>
---	--	---

<p>♠ Q54 ♥ 9 ♦ AKQ8543 ♣ 107</p>	
--	--

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

<sup>1</sup> wskazania teoretyczne każą z taką ręką po otwarciu przeciwnika z prawej 1BA pasować (łatwy wist przeciwko kontraktowi 1 BA!)

<sup>2</sup> transfer na piki

<sup>3</sup> kontra kierowa

<sup>4</sup> przyjęcie transferu mówiłoby o co najmniej trzykartowym ficie pikowym (przynajmniej według wskazań klasycznych)

W ten czy inny sposób gracz S powinien w rozdaniu tym stać się rozgrywającym komfortowej częściówki karowej. Obrońcy dostaną dwa trefle i kiera, reszta lew będzie już należała do rozgrywającego. Wprawdzie WE mogliby 3 ♦ strony przeciwnej opłacalnie przelicytować *czterema treflami* (bez jednej przed partią), ale raczej tego czynić nie będą. Ponadto gracz S i tak będzie w stanie postawić na swoim – jego 4 ♦ są przecież nie do ruszenia...

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

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

♣ – 9 (WE);

♦ – 10 (NS);

♥ – 8 (NS);

♠ – 7 (WE);

BA – 6 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 września 2006

Rozdanie 19; rozdawał S, po partii WE.

19

<p>♠ - ♥ Q10642 ♦ AQ73 ♣ A1042</p>	<p>♠ QJ852 ♥ A73 ♦ K62 ♣ K5</p>	<p>♠ K7643 ♥ J985 ♦ 95 ♣ 96</p>
--	---	---

	N	
W		E
	S	

<p>♠ A109 ♥ K ♦ J1084 ♣ QJ873</p>
---

albo:

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

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

<sup>1</sup> Drury

<sup>2</sup> wejście niepodlimitowe

<sup>1</sup> Drury

<sup>2</sup> wejście niepodlimitowe

<sup>3</sup> jeszcze jeden krok do przodu, układ zrównoważony, propozycja alternatywnej gry w bez atu

<sup>4</sup> przy grze w bez atu ♥K w ręce S nabiera pełnej wartości

Generalnie, pary NS będą w tym rozdaniu grały częściówki i końcówki w piki oraz – od czasu do czasu – końcówki w bez atu. Gra w piki – ze względu na podział atutów 5–0 – zawsze powinna zostać ograniczona do dziewięciu lew – broniący wezmą dwa asy w młodszych kolorach, króla pik oraz dodatkową lewę atutową (najszybciej – w postaci przebitki karowej). Także dziewięć lew można jednak wziąć, grając w bez atu, tu podział pików 5–0 nie będzie bowiem aż tak wielką przeszkodą. Rozgrywający musi jednak poruszać się zrećnie, a po wzięciu pierwszej lewy na ♥K na stole – koniecznie wyjść stamtąd błotką trefl (!). Obrońca W nie będzie mógł wówczas wskoczyć asem (gdyż dałoby to przeciwnikowi łatwe dziewięć lew: cztery treflowe, trzy pikowe – po impasie króla, oraz dwie kierowe), rozgrywający weźmie więc tę lewę ♣K w ręce, po czym wykona impas dziewiątką pik na stole. Broniący W pozbędzie się wówczas kiera (po zrzuceniu przezeń trefla bądź kara N wyrobiłby sobie bowiem łatwo odpowiedni kolor), a rozgrywający będzie kontynuował ze stołu ♦W. Ponieważ od E leci druga ♦9, N zdobędzie (co najmniej) dwie lewy w tym kolorze oraz dwa trefle, dwa kiery i trzy piki. Po otwarciu licytacji przez gracza W oraz szybkim ujawnieniu się w jego ręce renonsu pikowego zwycięska rozgrywka kontraktu bezatutowego na szczeblu dogranej nie powinna być zbyt trudna.

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

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 września 2006

Rozdanie 20; rozdawał W, obie po partii.

20

<p>♠ 65 ♥ QJ72 ♦ 832 ♣ AQ74</p>		<p>♠ Q4 ♥ AK8 ♦ 1095 ♣ K10865</p>
---	--	---

♠ AJ103  
 ♥ 43  
 ♦ AJ76  
 ♣ 932  
 ♠ K9872  
 ♥ 10965  
 ♦ KQ4  
 ♣ J

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

<sup>1</sup> kontra sputnik

<sup>2</sup> kolor karowy i fit pikowy; zasadniczo brakuje na tę zapowiedź jednej karty w karach, ale i tak odzywka ta dużo lepiej oddaje prawdę o ręce N aniżeli alternatywna, bardziej enigmatyczna, konwencja *Drury*...

<sup>3</sup> ... jest też (*konwencja kolor plus fit*) jedyną racjonalną drogą do osiągnięcia w tym rozdaniu bardzo dobrej końcówki pikowej wiodącą

Rzeczywiście, przy grze w piki do oddania są dwa kiery i trefl, wystarczy zatem, aby rozgrywający zagrał zgodnie z matematycznymi wskazaniem kolor atutowy (tzn. asa i króla z góry), a dziesięć lew wypadnie z ręki.

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 10 (NS);

♥ – 7 (WE);

♠ – 10 (NS);

BA – 4 (NS, WE!).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 września 2006

## Rozdanie 21; rozdawał N, po partii NS.

21

<p>♠ K6 ♥ AKJ54 ♦ Q7 ♣ 10872</p>	<p>♠ 10982 ♥ 9862 ♦ KJ92 ♣ K</p>	<p>♠ Q ♥ 3 ♦ A1086543 ♣ QJ54</p>
--	--	--

<p>♠ AJ7543 ♥ Q107 ♦ - ♣ A963</p>
---

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

<sup>1</sup> w zasadzie blokujące, niemniej w tych

założeniach nie może to być karta zerowa

<sup>2</sup> w atako-obronie; S ma tylko 11 PC, ale też wie, że wraz z partnerem posiadają na linii (co najmniej) dziesięć pików

Ogólnie rzecz biorąc, w takiej sytuacji, w jakiej znalazł się tu gracz S, kunktatorstwo nie popłaca. To rozdanie jest jednak wyjątkiem, NS mają w nim do wygrania dokładnie 3♠, przeciwnikom nie wychodzi zaś żadna wyższa gra. Ale przeciwko 4♠ (S) gracz W musi wyjść ♥A, ♥K i kierem, którego jego partner przebije. A potem W dostanie kładącą grę wziętkę na króla atu. Jest to jedyna obrona, po której 4♠ (S) zostaną położone. Po każdej innej rozgrywający będzie w stanie albo wyrobić sobie lewę na ♦W (zagrywając w którymś momencie z dziadka ♦K) i pozbyć się na nią z ręki kiera, albo wyeliminować lewemu obrońcy trefle oraz kara i wpuścić go na ♠K (aby wyrobiłby mu on lewę na ♥D). Np. jeśli po utrzymaniu się w pierwszej lewie ♥A W wyjdzie w trefla, rozgrywający utrzyma się ♣K w dziadku, przebije w ręce karo, zgra ♣A, pozbywając się ze stołu kiera (lub kara), przebije w dziadku trefla, przebije w ręce karo, przebije trefla i przebije karo. A jeżeli W ostatniej z tych lew nie nadbije – S wpuści go na ♠K, wymuszając korzystne dla siebie (i dla kontraktu 4♠) zagranie w kiery.

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 8 (WE);

♥ – 6 (NS, WE!);

♠ – 9 (NS);

BA – 7 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 września 2006

Rozdanie 22; rozdawał E, po partii WE.

22

<p>♠ J105 ♥ 7 ♦ KQ1074 ♣ 10875</p>	<p>♠ A64 ♥ AJ86 ♦ AJ865 ♣ 4</p>	<p>♠ KQ72 ♥ 109532 ♦ - ♣ AQ92</p>
--	---	---

<p>♠ 983 ♥ KQ4 ♦ 932 ♣ KJ63</p>
---

W	N	E	S
–	–	1 ♥ <sup>1</sup>	pas
1 BA <sup>2</sup>	pas	2 ♣ <sup>3</sup>	pas
pas	ktr.	pas	pas/2 ♦/2 BA <sup>4</sup>
pas	(pas)	(pas)	

<sup>1</sup> tylko 11 PC i słabe kiery, ale interesujący układ, otwarcie jest zatem jak najbardziej dopuszczalne

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

<sup>3</sup> we *Wspólnym Języku* naturalne, w *Naszym Systemie* dwuznaczne: trefle albo nieminimum w składzie zrównoważonym

<sup>4</sup> trudna decyzja – patrz niżej

Jeśli S spróbuje zaaplikować swoim przeciwnikom *pocałunek śmierci*, nie odniesie sukcesu; 2♣ (E) muszą bowiem zostać zrealizowane. Rozgrywający zdobędzie bez trudu dwa piki, karo oraz pięć wziętek atutowych, a to przede wszystkim z tego powodu, że obrońca S nie będzie w stanie efektywnie połączyć atutów. Kontrakt 2♣ (W) zostałby już natomiast położony po pierwszym wiście w trefla. Zresztą trefle gracza S nie są odpowiednie na pasa na wznawiającą kontrę partnera, pozostanie mu ją więc odnieść na 2♦ albo na 2BA. Ten pierwszy kontrakt natrafi niestety na podział atutów 5–0 i powinien zostać obłożony bez jednej. Zwycięskie będzie natomiast 2BA, na który to kontrakt gracz S może bez trudu wziąć pika, cztery kiery, dwa kara oraz lewą treflową. A obrońcy dostaną jedynie trzy lewy pikowe, karową oraz treflową.

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

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

♣ – 8 (E!);

♦ – 7 (NS);

♥ – 7 (NS);

♠ – 6 (NS, WE!);

**BA – 8 (NS).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

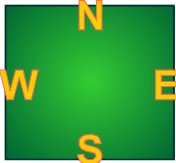
Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 września 2006

Rozdanie 23; rozdawał S, obie po partii.

23

<p>♠ A10864 ♥ KJ82 ♦ Q7 ♣ 64</p>	<p>♠ K95 ♥ Q105 ♦ J9 ♣ AQ832</p> 	<p>♠ Q732 ♥ 9 ♦ K1053 ♣ K975</p>
	<p>♠ J ♥ A7643 ♦ A8642 ♣ J10</p>	

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

<sup>1</sup> ręka nieodpowiednia na otwarciu dwukolorowe: słabe longery, dwa asy w karcie

<sup>2</sup> po 1BA przeciwnika N powinna to być zapowiedź z bilansu, w części układowego (z silną ręką w składzie zrównoważonym E skontrolowały)

albo:

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

<sup>1</sup> ręka nieodpowiednia na otwarciu zaporowe: słabe longery, dwa asy w karcie

<sup>2</sup> bilansowe podniesienie do 3♠ (a la licytacja w kolor przeciwnika)

Tak czy inaczej strona WE nie powinna mieć problemów zarówno z przelicytowaniem przeciwników pikami, jak zatrzymaniu się na szczeblu trzech (zły singleton!). I kontrakt ten zostanie wygrany – rozgrywający odda tylko lewą atutową oraz po jednej w każdym z kolorów bocznych.

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 7 (NS);

♥ – 8 (NS);

♠ – 9 (WE);

BA – 6 (NS, WE!).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 września 2006

Rozdanie 24; rozdawał W, obie przed partią.

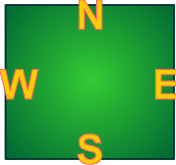
24

♠ 654  
♥ AJ96  
♦ 10  
♣ A9854

♠ A  
♥ 74  
♦ AKQJ75  
♣ J1073

♠ KQ7  
♥ Q1083  
♦ 9862  
♣ Q6

♠ J109832  
♥ K52  
♦ 43  
♣ K2



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

<sup>1</sup> inwit do 3BA w oparciu o solidnego longera w karach

Gdyby dano mu na to szansę, E podniósłby partera do 3BA i gra ta zostałaby łatwo zrealizowana (sześć lew karowych i trzy piki, a do oddania tylko dwa trefle i dwa kiery). Nic jednak dziwnego, że w założeniach przedpartyjnych to N jako pierwszy przewencyjnie podniósł kolor bloku partnera do szczebla czterech. Obrona *czterema pikami* okaże się zresztą jak najbardziej opłacalna – rozgrywający odda tylko trzy piki, karo oraz kiera, wpadnie więc bez dwóch – z kontrą za 300, i doścignie teoretycznego minimaksa rozdania.

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 9 (WE);

♥ – 6 (NS, WE!);

♠ – 8 (NS);

BA – 9 (WE).



# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 września 2006

## Rozdanie 25; rozdawał N, po partii WE.

25

<p>♠ Q2 ♥ K5 ♦ K10954 ♣ 9864</p>	<p>♠ J109543 ♥ Q3 ♦ AQ832 ♣ -</p>	<p>♠ K87 ♥ 108764 ♦ J6 ♣ J53</p>
--	---	--

<p>♠ A6 ♥ AJ92 ♦ 7 ♣ AKQ1072</p>
--

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

<sup>1</sup> dwukolorówka Wilkosza

<sup>2</sup> pytanie

<sup>3</sup> piki i kara

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

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

<sup>2</sup> pytanie

<sup>3</sup> piki i kara

Oczywiście, w obu wypadkach gracza N będzie korciło, aby przenieść na 4♠, nie zrobi zresztą większego błędu, jeżeli nawet tak postąpi. Gra w piki jest bowiem dużo bezpieczniejsza od bezatutowej, a to, że dają one akurat po tyle samo lew to w dużym stopniu sprawa przypadku. Przeciwno 3BA (S) gracz W wyjdzie najprawdopodobniej w karo, a rozgrywający wykona impas damą karo i zagra stamtąd ♥D na impas. W weźmie lewę na ♥K, po czym – optymalnie dla obrony – zagra w trefla, wpuszczając rozgrywającego do ręki. Ten ściągnie teraz wszystkie pozostałe trefle oraz ♥A. W czterokartowej końcówce, do jakiej wówczas dojdzie, W zachowa ♠D x (i dwa kara), a E – ♠K x i ♥10 8. S zgra następnie ♠A i odejdzie pikami. Jeśli lewę tę weźmie gracz W, będzie musiał wyjść w karo – do dobrego stołu (♦A i forta pikowa), jeżeli natomiast padnie ona łupem obrońcy E – pozostanie mu jedynie wyjść ♥8; i gdy rozgrywający zdecyduje się na wstawienie z ręki ♥9, i w tym wypadku zdobędzie lew jedenaście.

Natomiast bez wistw karowego rozgrywający kontrakt bezatutowy z ręki S zawsze będzie w stanie zrobić nielicytowanego (albo nawet licytowanego) szlemika. Atak pikowy pozwoli mu wyrobić sobie ten kolor, a po treflowym – wyjdzie on z ręki blotką kier, zdobędzie więc sześć wziętek treflowych, pikową, trzy kierowe oraz dwie karowe (po impasie przeciwko królowi w tym kolorze). Rzecz jasna, to wszystko także, a może i przede wszystkim, dzięki korzystnej konfiguracji koloru treflowego (sześć pewnych lew!).

Gra w piki jest znacznie prostsza, ale może przynieść co najwyżej jedenaście lew. Np. jeżeli przeciwko 5♠ (N) E wyjdzie w kiera, rozgrywający będzie musiał pobić w dziadku asem, po czym (na przykład, tzn. w tej lub podobnej kolejności) ściągnie ♠A, wejdzie do ręki ♦A (będzie też mógł wykonać impas damą karo, ale przy aktualnym rozkładzie kart nie jest to posunięcie konieczne), przebiję na stole karo i na cztery górne trefle

wyrzuci z ręki kiera oraz trzy kara. Ostatnią z tych lew E przebiję ♠8, potem jednak N połączy atuty i przeciwnikowe dama i król pik spadną w jednej lewie.

A jedynym szlemikiem na linii NS, którego nie są w żaden sposób w stanie położyć obrońcy – jest 6♣! Trzeba tylko zagrać blotkę kier do damy (albo wykonać impas dziewiątką kier w ręce S, aby zdobyć trzy wziętki w tym kolorze) oraz zaimpasować kara damą. To przyniesie dwanaście lew: sześć atutowych, trzy kierowe, dwie karowe oraz pikową.

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

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

♣ – 12 (NS);

♦ – 9 (NS);

♥ – 10 (NS);

♠ – 11 (NS);

BA – 11 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 września 2006

Rozdanie 26; rozdawał E, obie po partii.

26

<p>♠ KJ98 ♥ 7 ♦ 2 ♣ J876543</p>	<p>♠ 765 ♥ AQ5 ♦ Q1054 ♣ A109</p> <div style="text-align: center;"> </div>	<p>♠ A1042 ♥ K9832 ♦ K876 ♣ -</p>
	<p>♠ Q3 ♥ J1064 ♦ AJ93 ♣ KQ2</p>	

W	N	E	S
-	-	pas <sup>1</sup>	1 ♣
pas	2 BA	pas	pas/3 BA
pas	(pas)	(pas)	

<sup>1</sup> pogramicze otwarcia, ale jeszcze nie otwarcie

Niektórzy otwierający dopchną do 3BA (13 PC i dwie wysokie blotki!) i jeżeli nawet nie w teorii, to w praktyce często będą mieli rację: przeciwko 3BA (N) gracz E wyjdzie bowiem najprawdopodobniej blotką kier i dziewięć lew wypadnie z ręki (wystarczy jeszcze tylko zaimpasować ♦K). Po każdym jednak innym ataku broniący musieliby dostać cztery lewy pikowe oraz wziętkę na ♥K.

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 8 (N!);

♥ – 7 (NS);

♠ – 8 (WE);

**BA – 8 (NS).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 września 2006

Rozdanie 27; rozdawał S, obie przed partią.

27

<p>♠ A985 ♥ AK9832 ♦ 84 ♣ 4</p>	<p>♠ KJ1063 ♥ QJ4 ♦ A ♣ 10632</p>	<p>♠ 7 ♥ 10 ♦ Q1092 ♣ AKQJ975</p>
---	---	---

<p>♠ Q42 ♥ 765 ♦ KJ7653 ♣ 8</p>
---

:

*Wspólny Język:*

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

*Nasz System*

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

<sup>1</sup> forsing na jedno okrażenie

<sup>2</sup> wywiad bezatutowy

<sup>3</sup> zatrzymanie pikowe

<sup>1</sup> forsing do końcówki na bardzo dobrym kolorze treflowym (ze słabszymi treflami trzeba by było skontrolować 1 ♠, a dopiero w następnym okrażeniu zaliczować trefle)

I każdy z rozgrywających bardzo popularny, jak sędzę, kontrakt firmowy bez trudu skasuje dziesięć lew: sześć treflowych, dwie kierowe oraz pikową).

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

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

♣ – 10 (WE);

♦ – 6 (NS, WE!);

♥ – 8 (WE);

♠ – 6 (NS, WE!);

**BA – 10 (WE).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 września 2006

Rozdanie 28; rozdawał W, po partii NS.

28

<p>♠ KQJ43 ♥ J2 ♦ KJ3 ♣ KJ3</p>	<p>♠ A1085 ♥ 3 ♦ Q1085 ♣ 8762</p>	<p>♠ 976 ♥ A964 ♦ A97 ♣ 954</p>
---	---	---

<p>♠ 2 ♥ KQ10875 ♦ 642 ♣ AQ10</p>
---

W	N	E	S
1 ♠	pas	2 ♠	pas
pas	pas		

albo:

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

Polecam rozwiązanie pierwsze – taakie piki trzeba w licytacji pokazać! A poza tym 2♠ (WE) zostaną łatwo wygrane: do oddania, i to mimo podziału atutów 4–1, są dwie lewy atutowe, kier, karo oraz trefl. Podział pików może być natomiast przeszkodą nie do przeskoczenia w wypadku wyższych gier bezatutowych, choć gwoli absolutnej ścisłości, kontrakt 2BA (W) kładzie tylko i wyłącznie nierealny wist singlową ♥3, a 2BA (E) – jedynie atak karowy.

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

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

♣ – 7 (S!);

♦ – 7 (S!);

♥ – 7 (NS);

♠ – 8 (WE);

BA – 7 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 września 2006

Rozdanie 29; rozdawał N, obie po partii.

29

<p>♠ 93 ♥ 643 ♦ 103 ♣ KQ10985</p>	<p>♠ 10764 ♥ QJ7 ♦ A985 ♣ 74</p>	<p>♠ AKQJ8 ♥ K1082 ♦ Q6 ♣ 63</p>
---	--	--

♠	N	♠
♥	W	♥
♦	E	♦
♣	S	♣

<p>♠ 52 ♥ A95 ♦ KJ742 ♣ AJ2</p>
---

Nasz System:

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

<sup>1</sup> zbyt słaby kolor na wejście 2♦

<sup>2</sup> półforsujące

Wspólny Język:

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

<sup>1</sup> zbyt słaby kolor na wejście 2♦

Wprawdzie na NS wychodzi wysoki kontrakt 2BA (pięć lew karowych, treflowa i dwie kierowe), ale na wielu stołach strona ta w ogólnie nie wejdzie do licytacji. I ta wygaśnie w 2♠ albo nawet 1♠ (E). Jedyna możliwość zaistnienia graczy NS w licytacji to sekwencja następująca:

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

Lepszy wynik niż 110 za grę w kara czy nawet 120 za grę w bez atu będzie jednak można uzyskać za grę w obronie przeciwko kontraktowi 2♠ (E). Jeśli S zawistuje wówczas w atu (wcześniej można zdjąć jedną lub nawet dwie lewy karowe), a potem broniący skrócą rękę E karami (i nie pozwolą mu wziąć dwóch trefli), to rozgrywający zostanie ograniczony do sześciu wziętek: pięciu atutowych oraz treflowej. Naszsystemowy kontrakt 2♠ zostanie wówczas obłożony bez dwóch, za 200, a wspólnojęzykowy 1♠ – bez jednej, za 100.

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

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 września 2006

Rozdanie 30; rozdawał E, obie przed partią.

30

<p>♠ QJ5 ♥ K82 ♦ KQJ97 ♣ AQ</p>	<p>♠ K874 ♥ 43 ♦ 32 ♣ J9543</p> <div style="text-align: center;"> </div>	<p>♠ 96 ♥ AQ1076 ♦ A1065 ♣ K8</p>
	<p>♠ A1032 ♥ J95 ♦ 84 ♣ 10762</p>	

W	N	E	S
–	–	1 ♥	pas
2 ♦	pas	2 ♥	pas
2 BA <sup>1</sup>	pas	3 ♦ <sup>2</sup>	pas
3 ♥ <sup>3</sup>	pas	3 BA <sup>4</sup>	pas
4 ♣ <sup>5</sup>	pas	4 ♦ <sup>6</sup>	pas
4 ♥	pas	pas <sup>7</sup>	pas

<sup>1</sup> forsujące

<sup>2</sup> fit karowy, zasadniczo czterokartowy

<sup>3</sup> zachęcające uzgodnienie kierów

<sup>4</sup> ręka bez krótkości (modelowo 2–5–4–2)

<sup>5,6</sup> cue-bidy

<sup>7</sup> najprawdopodobniej także partner nie trzyma pików

Obrońcy mogą zdjąć (i zapewne zdejmą!) tylko dwie lewy pikowe. Nie ma też niestety jak poprawić się na optymalne 5BA (4BA).

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 11 (WE);

♥ – 11 (WE);

♠ – 7 (WE);

**BA – 11 (WE).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 września 2006

Rozdanie 31; rozdawał S, po partii NS.

31

<p>♠ 986 ♥ 6 ♦ AKJ52 ♣ A532</p>	<p>♠ J53 ♥ A975 ♦ 8764 ♣ KQ</p>	<p>♠ A104 ♥ KQ842 ♦ 109 ♣ J94</p>
---	---	---

	N	
W		E
	S	

<p>♠ KQ72 ♥ J103 ♦ Q3 ♣ 10876</p>
---

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

<sup>1</sup> tak zwany *negatywny wybór koloru*, może być tylko dubleton karowy (kiery ręki E są za krótkie i za słabe, aby powtórzyć je na szczeblu dwóch)

A gdy w powyższej sekwencji 2BA gracz E (po 2♣ W) nie forsują, będzie to optymalna zapowiedź odpowiadającego. Najczęściej weźmie on wówczas pięć lew karowych, treflową, pikową i kierową. A gdy przeciwko 2BA (E) padnie wist treflowy i po przepuszczeniu kontynuacji tym kolorem (aby za wszelką cenę wybić dojscie do kar dziadka) – należy zabić ją ♣A i zagrać karo dołem. Wprawdzie obrońca S dostanie wówczas lewę na ♦D, ale rozgrywający i tak zrobi swoje, biorąc cztery lewy karowe, dwie treflowe oraz po jednej w kierach i pikach.

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 9 (WE);

♥ – 7 (WE);

♠ – 7 (WE);

**BA – 8 (WE).**



# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 września 2006

Rozdanie 32; rozdawał W, po partii WE.

32

<p>♠ A653 ♥ 108 ♦ AKJ82 ♣ K8</p>	<p>♠ - ♥ QJ965 ♦ 654 ♣ J10972</p>	<p>♠ QJ10942 ♥ K4 ♦ 97 ♣ Q54</p>
--	---	--

N
W      E
S

<p>♠ K87 ♥ A732 ♦ Q103 ♣ A63</p>
--

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

<sup>1</sup> niektórzy posiadacze tej ręki zgłoszą – w założeniach korzystnych – dwukolorowe 2BA (kiery i trefle)  
albo:

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

<sup>1</sup> niektórzy posiadacze tej ręki zgłoszą – w założeniach korzystnych – dwukolorowe 2BA (kiery i trefle)

<sup>2</sup> lepiej późno niż wcale! wskazanie dwukolorówki na pozostałych

albo:

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

<sup>1</sup> niektórzy posiadacze tej ręki zgłoszą – w założeniach korzystnych – dwukolorowe 2BA (kiery i trefle)

Także wówczas gdy N wejdzie do licytacji bezpośrednio po otwarciu 1♦, jego strona będzie bronić do wysokości 5♥, a może i 6♥.

Bardzo interesujące, dynamiczne rozdanie, w którym wcześniej czy później powinna się rozwinąć zaciekle licytacja dwustronna. Strona WE może wziąć jedenaście lew w piki, pod warunkiem że rozgrywającym będzie E, co uchroni ♥K przed podegraniem na pierwszym wiście. Opłacalna będzie więc nawet obrona *sześcioma kierami* [czy nawet *sześcioma treflami!*, chociaż wyłącznie z ręki S!; 6♣ (N) położy bowiem bez trzech pierwszy wist karowy]. Myślę, że wiele par NS zapowie po 4♠ (E) – 5♥, na przelicytowanie 5♠ (E) *sześcioma kierami* zdecydują się już jednak tylko nieliczni... Wiele zależy też od tego, jak rozwinie się sekwencja licytacyjna, podane wyżej proszę traktować wyłącznie przykładowo; w tak układowym rozdaniu trudno o twarde reguły.

**Minimaks teoretyczny:** 6♣ (S!) z kontrą, 9 lew albo 6♥ (NS) z kontrą, 9 lew; **500 dla WE.**

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 września 2006

Rozdanie 33; rozdawał N, obie przed partią.

33

<p>♠ KJ9742 ♥ 4 ♦ A62 ♣ 1072</p>	<p>♠ A105 ♥ J632 ♦ J75 ♣ AQ5</p>	<p>♠ 6 ♥ KQ10985 ♦ Q10943 ♣ 6</p>
--	--	---

<p>♠ Q83 ♥ A7 ♦ K8 ♣ KJ9843</p>
---

albo:

W	N	E	S
–	1 ♣	2 ♥ <sup>1</sup>	3 ♣ <sup>2</sup>
pas	3 BA	4 ♦ <sup>3</sup> (!)	ktr.
pas	pas	pas	

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

<sup>1</sup> z tą kartą należy koniecznie skoczyć, nawet gdy – teoretycznie rzecz biorąc – taka zapowiedź przyrzeka rękę jednokolorową

<sup>2</sup> forsing

<sup>1</sup> z tą kartą należy koniecznie skoczyć, nawet gdy – teoretycznie rzecz biorąc – taka zapowiedź przyrzeka rękę jednokolorową

<sup>2</sup> forsing

<sup>3</sup> 3BA przeciwników zostaną zapewne wygrane w oparciu o longera roboczego w treflach, a z ręką E nietrudno o znalezienie opłacalnej obrony (jest przecież pełne wyłączenie treflowe)

Rzeczywiście, 3BA (NS) zostałyby łatwo wygrane, rozgrywający wyrobiłby sobie bowiem dziewiątą wziętkę (oprócz sześciu trefli, kiera i pika) w pikach (blotka do damy, a potem blotka do dziewiątki; nie mówiąc już o rozmaitych możliwościach wpustkowych), mógłby też uzyskać ją w karach (gdyby przeciwnicy zagrali w ten kolor). Tymczasem grając w kara, strona WE niezależnie od zagrań obrońców może wziąć lew osiem, czyli opłacalnie obronić końcówkę przeciwników (przed partią bez dwóch, z kontrą za 300). A tym ostatnim 4BA już nie wychodzą!



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

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

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