

Mega słaba analiza – autor: Krzysztof Kleinrok

Poniższe rozdanie winno być już znane z tekstu Jacka Hermana, ale powtarzamy diagram dla wygody czytelników i ułatwienia analizy.

♠ W7	
♥ AW1073	
♦ D9	
♣ 9872	
♠ D1085432	♠ 9
♥ D5	♥ 98
♦ A85	♦ K432
♣ K	♣ ADW1043
♠ AK6	
♥ K642	
♦ W1076	
♣ 65	

Należałoby pocieszyć Jacka Hermana, gdyż niepotrzebnie się zamartwia. Kontraktu cztery pik granego z ręki W po wiście damą karo – **nie da się wygrać nigdy!**... Nawet po wzięciu pierwszej lewy karowej asem w ręce. Jeżeli rozgrywający zagra zgodnie z sugestią Autora, króla trefl, przejmie go asem w dziadku, na damę trefl wyrzuci kiera i zagra waleta trefl to?... Zarówno przebiecie trzeciego trefla przez S, szóstką jak i spektakularne! – przebiecie figurą pik - prowadzi przy dalszej poprawnej obronie do obłożenia końcówki pikowej. Istnieje kilka wariantów, zarówno obrony jak i rozgrywki, ale obrona zawsze będzie górą. Nie chcę zanudzać czytelników analizą – sami mogą to sprawdzić.

150-rozdaniowy turniej (naprawdę grano 102 rozdania - red.) musiał być rzeczywiście wyczerpujący skoro Autor artykułu nie otrząsnął się ze zmęczenia, nawet parę dni po jego zakończeniu. Wobec chybionej analizy przedstawionego rozdania, trzeba się zastanowić, czy pozostałe tezy Jego artykułu są słuszne.

Krzysztof Kleinrok

Po przeczytaniu tekstu przesłanego przez Krzysztofa, zainteresowałem się bliżej powyższym rozdaniem i uznałem, że rozdanie jest na tyle ciekawe,

że jednak warto pokusić się o przedstawienie (tak wiem - długiej!) szczegółowej analizy, na co uzyskałem zgodę Autora.

(Drogi Leszku! Krzysztof, choć nie ma dyplomu profesjonalnego nauczyciela brydża to notabene, ma coś ciekawego, interesującego, merytorycznego - do przekazania - i wygląda na to, że nawet od „takich zwykłych brydżystów, bez dyplomu nauczyciela brydża” - też można się czegoś nauczyć! - Zapamiętaj)

Zapraszam do lektury:

Obrona – wariant 1.

Po wyrzuceniu kiera na damę trefl, rozgrywający gra waleta trefl, którego przebijamy szóstką pik.

Jeżeli rozgrywający wyrzuci kolejnego kiera, to gramy waleta karo. Następnie w odpowiednim momencie bijemy królem pik i grając karo promujemy waleta pik u partnera. Obrona bierze asa, króla, szóstkę pik i waleta pik.

Obrona – wariant 2.

Po wyrzuceniu kiera na damę trefl, rozgrywający gra waleta trefl, którego przebijamy szóstką pik.

Rozgrywający tym razem nadbija pika ósemką, dochodzi królem karo do dziadka (zachowana komunikacja!) i gra dziesiątkę trefl. Przebijamy figurą atu i odpowiednio do tego, co w tej lewie wyrzuci rozgrywający (znamy ilościowy rozkład kar!) odbieramy lewę w kolorze czerwonym (kierową królem, lub karową waletem!) i gramy karo na promocję waleta pik. Obrona bierze asa, króla i waleta pik plus lewę w kolorze czerwonym.

Obrona – wariant 3.

Po wyrzuceniu kiera na damę trefl, rozgrywający gra waleta trefl, którego przebijamy szóstką pik.

Rozgrywający nadbija pika ósemką i gra w atu. Bierzymy lewę na króla pik i możemy: albo odebrać lewę na króla kier natychmiast i zagrać waleta karo, albo nawet zagrać teraz waleta karo. Gdy rozgrywający weźmie lewę karową królem w dziadku i zagra kolejną fortę trefl, to przebijamy asem atu i odbieramy lewę w kolorze czerwonym (znamy ilościowy układ kar!) a kolejne zagranie w karo – promuje waleta pik.

Rozgrywający nie ma szybkiego dojścia do ręki, aby kolejny raz połączyć atuty! Obrona zdąży wziąć atuty (asa i waleta) – oddzielnie.

Obrona bierze asa, króla i waleta pik plus lewę w kolorze czerwonym.

Obrona – wariant 4A, 4B.

Po wyrzuceniu kiera na damę trefl, rozgrywający gra waleta trefl, którego spektakularnie przebijamy asem pik! Rozgrywający nie może wyrzucić kara, bo odbierzemy lewę kierową i grając w kara, ustawimy promocję waleta pik.

Rozgrywający wyrzuca więc drugiego kiera. Po asie pik, gramy w karo.

Rozgrywający bierze lewę w dziadku i gra kolejną fortę trefl. Tym razem przebijamy (ekonomicznie!) szóstką pik i teraz - gdy rozgrywający:

- A) *Nadbije, - to odda jeszcze lewę na dziesiątkę karo oraz na króla i waleta pik (znowu promocja!). Obrona bierze asa, króla, waleta pik oraz dziesiątkę karo.*
- B) *Wyrzuci karo – bierzemy lewę na szóstkę atu i gramy w karo. Co prawda rozgrywający może teraz przebić damą pik, ale wtedy mamy cztery „naturalne” lewy atutowe, może też przebić małym pikiem, – ale wtedy nasz partner nadbije waletem. – Znowu bez jednej*

Tym, którzy doczytali do końca - gratuluję! Krzysztofowi dziękuję za to, że zorganizował mi sporą dawkę intelektualnej rozrywki podczas bezrobocia, zgadzając się na „mój dopisek” - do Jego przebojowego tekstu. Sprawił mi tym nie tylko radość, ale dał też możliwość, aby podczas dokonywania szczegółowej analizy - nauczyć się czegoś więcej o technice obrony.

Tak na marginesie, każdy pierwszy wist z wyjątkiem treflowego – kładzie. Tylko treflowy wypuszcza! Trzeba jedynie pierwszego trefla zabić asem, bo ... Sorry – zagalopowałem się.

.

Z.S.