

# Był sobie szlemik ...

Rozdanie 4

	<b>Q1098</b>	
	<b>63</b>	
	<b>J1053</b>	
	<b>843</b>	
<b>K75</b>		<b>AJ32</b>
<b>AJ10852</b>		<b>K94</b>
<b>Q7</b>		<b>AK6</b>
<b>J10</b>		<b>K92</b>
	<b>64</b>	
	<b>Q7</b>	
	<b>9842</b>	
	<b>AQ765</b>	

Kontrakt 6 kier z ręki W po wiście W karo.

Szlemik nie jest najlepszym kontraktem, musi się dużo udać. Na razie zabiłem damą i zagrałem dwa razy kiery z góry. (Nie mamy singla na ręce E i W więc szansa podziału kierów po 2 rośnie) Przy stole znalazłem dwie koncepcje dalszej rozgrywki:

**Pierwsza** – na asa i króla karo wyrzucamy trefla i impasujemy damę pik – rozgrywka na 50% szans

**Druga** – na asa i króla karo wyrzucamy pika, gramy króla i asa pik i przebijamy trzeciego pika – jeżeli dama pik jest druga lub trzecia u dowolnego obrońcy to wyrobi się walet pik na stole do którego będzie dojdzie 9 kier i będziemy mogli pozbyć się trefla. Jeżeli dama jest czwarta pozostaje szansa trafienia trefli. W sumie rozgrywka na około 75% szans.

Zagrałem tak jak w drugiej koncepcji i przegrałem – dama była czwarta, a trefli nie dało się trafić ...

Wstając od stołu zobaczyłem trzeci sposób rozgrywki – na asa i króla karo wyrzucamy trefla, przechodzimy do ręki królem pik i gramy trefla na impas. Jeżeli impas się powiedzie na króla trefl wyrzucamy przegrywającego pika. Jeżeli gracz S zabije damą trefl to będzie miał kłopoty z wyjściem w następnej lewie – kierów nie ma wyjście w karo jest wyjściem w podwójny renons – z reki wyrzucimy pika i przebijemy na stole, wyjście w asa trefl wyrabia króla na stole na którego wyrzucimy pika. Zostaje wyjście w małego trefla, które nie jest łatwe do

wymyślenia – po tym odejściu możemy od razu wyrzucić pika zakładając że było to wyjście spod asa, albo przebić i zaimpasować damę pik. Teoretycznie rozgrywka również na 75%, ale po pierwsze jeśli as trefl jest u zawodnika N może nim wskoczyć bojąc się straty lewy, no i gracz S nie musi znaleźć odejścia spod asa trefl jeśli go posiada.

Oglądając rozdania na spokojnie, znalazłem jeszcze jedna rozgrywkę – po ściągnięciu kierów przeciwnikom, gramy asa i króla karo wyrzucając trefla i gramy trefla spod króla. Zawodnik S mając tylko damę może mieć kłopoty z jej położeniem, mając asa i damę trefl może szybko położyć damę zdradzając tym samym że ma także asa. No i może uznać że gramy do przebitki w rękę i nie położyć figury 😊 Posiadając asa z damą trefl, po położeniu damy ma takie same problemy z odejściem jak w poprzedniej koncepcji, ale wzrasta szansa na odejście w pika – ostatecznie to partner może dzierżyć króla z dziesiątka i dziewiątka pik.

Jan Pudlik