System PRESER nasuwa mi zawsze analogię z samochodem sportowym. Jeśli siądziemy za jego kierownicą i dotkniemy nawet lekko gazu, to szybko osiągniemy duże przyspieszenie. Pojawia się radość z jazdy, łatwo wyprzedzamy innych. Ale jeśli umiejętności nie dorównają wymaganiom wyczynowej konstrukcji, to bardzo łatwo o wypadek. Podobnie z tym systemem licytacyjnym - aby uzyskiwać dobre wyniki i dalej je poprawiać trzeba go znać i rozumieć, bo sam za nas nie zagra.

* * * * *

Dotychczasowa praktyka nasuwa mi spostrzeżenie, że opanowanie takiego sytemu jak Preser czy Traser jest na tyle trudne dla przeciętnego gracza, że może go łatwo zniechęcać. Chciałbym dotrzeć do tej grupy, chociaż mam również nadzieję, że zawartymi w tych systemach rozwiązaniami zainteresują się i profesjonaliści.

Z myślą o nich m.in. rozpisałem większość sekwencji bardzo szczegółowo. Ale chodziło przede wszystkim o to, aby sprawdzić, czy zastosowanie rozwiązania są kompletne i spójne.

To jednak może zniechęcać, bo wielość szczegółów bardzo utrudnia opanowanie całości materiału. Moim celem nie jest jednak stawianie jakichkolwiek barier. Przeciwnie, zależy mi na tym, aby stawiać jak najmniej ograniczeń dla opanowania systemu.

Licytacja przebiega najczęściej tylko niektórymi szlakami, których opanowanie gwarantuje, że poradzimy sobie bardzo dobrze w zdecydowanej większości sytuacji. W tym przypadku można przywołać prawidłowość znaną pod nazwą "zasady Pareto". W pozostałych, nielicznych w praktyce przypadkach, też nie stoimy na straconej pozycji, bo przy odrobinie rozsądku i doświadczenia jakoś sobie zwykle poradzimy.

Chciałbym pomóc tym, którzy byliby skłonni poeksperymentować, ale system mogą opanować stopniowo, wprowadzając kolejne rozwiązania i testując je w praktyce. Moim zdaniem, to może

być całkiem interesująca droga i spróbuję odpowiednie kroki na niej moim Czytelnikom zaproponować.

Będę zatem stopniowo opisywał rozwiązania, którymi dość łatwo można modyfikować popularne systemy. Niektóre będą miały charakter jedynie dostosowawczy i z punktu widzenia efektu końcowego przejściowy. W bardziej zaawansowanej wersji zostaną one zastąpione docelowymi.

Ale dla niektórych graczy rozwiązania te mogą okazać się już na tyle atrakcyjne, że przy nich pozostaną i będą czerpali satysfakcję z używania nieco podkręconego albo nawet bardziej zmienionego, ale nadal logicznego i spójnego systemu. To byłoby bardzo dobrze, o to mi także chodzi.

Programowi, w któym będę przedstawiał kolejne kroki, nadałem nazwę KONESER - trochę od angielskiego słowa *connect* (lekko spolszczonego), a trochę od docelowego systemu TRASER. W sumie nazwa, która zapowiada spore atrakcje - i oby tak było.