

## Načrtovanje brezadutne igre

### Izvor vzetrov v brezadutni igri

Načrtovanje izvedbe brezadutnega kontrakta ni nič drugega kot preštevanje vzetrov, ki jih je mogoče pobrati s figurami obeh listov. Pri tem obravnavamo vsako barvo posebej, tako da v njih preštejemo pričakovane vzetke - ki so lahko dveh vrst:

1.) **Vrhnji** vzetki

2.) **Potencialni** vzetki - ki jih je treba v (vrhnje) šele **vzpostaviti**; to lahko storimo na dva načina:

- z zbijanjem nasprotnikovega asa oz. kralja (ali obeh)
- z impasiranjem

### Vrhnji vzetki

**Prva in najpomembnejša stvar, ki jo mora opraviti izvajalec, preden se poloti igre, je da prešteje svoje vzetke.**

To je videti enostavno, kajne? Kaj mu prinaša na primer v naslednjem zgledu pik?

♠ A32 (miza)

♠ K65 (roka)

• Dva vzetka, enega z A in enega s K. Preveč enostavno? Lahko da res, toda če pred igro ne opravimo tega preprostega postopka, **se ne bomo nikoli naučili igrati**. Na enak način bomo vzetke prešteli v vseh štirih barvah.

• In kako bomo to kombinacijo kart odigrali? Recimo, da smo na potezi v roki. Poberemo lahko K, ali pa odigramo 5, ki jo na mizi vzamemo z A. Če smo na potezi na mizi, pa lahko poberemo A, ali pa odigramo 2 in jo poberemo s K v roki. Kakšna huda znanost, kaj? Povedati želim, da A in K nista samo **zanesljiva vzetka**, ampak sta tudi **zanesljiva prehoda**. Prehod je karta, s katero lahko zanesljivo dostopimo na njeno stran lista. V zgledu imamo en prehod na mizo in enega v roko. Ker sta A in K po moči **enakovredni figuri**, bi ju lahko med seboj zamenjali, pa se ne bi nič zares spremenilo. Kaj pa če bi bila A in K oba v roki? -Število vzetrov se seveda ne bi spremenilo, prehodi pa bi se - do mize v piku pač ne bi mogli dostopiti.

• Predpostavimo, da je nasprotnik na naši levi napadel naš brezadutni kontrakt prav s pikom, s ♠7. Kaj lahko še storimo razen jemanja s ♠A oz. ♠K? Ali res obstaja tretja možnost?

-Res obstaja, a je igralec začetnik ne bo nikoli našel! Z mize lahko odigramo ♠2 in iz roke ♠5! Da bi prepustili vzetek nasprotniku v barvi, v kateri imamo asa in kralja? Nepojmljivo!

(In vendar bo dober izvajalec s prikazano kombinacijo kart vzetek prepustil obrambi skoraj brez razmisleka. Opisani potezi pravimo **prepuščanje**. Da bi razumeli funkcijo prepuščanja, bo treba prej pojedsti še kar nekaj bridž žgancev. Za zdaj se s tem ne obremenjujte. Lepo razmislite, kje bi bilo koristneje zeti, v roki ali na mizi, in to storite. Seveda pa prej preštejte vzetke!)

Dva vzetka iz prvega zgleda, ki smo ju tako natančno obdelali, imenujemo **vrhnja**. Vrhnji vzetki se **začnejo vedno z asom**. Če imamo v barvi asa, je to en vrhnji vzetek; če imamo v barvi kralja, je to nič vrhnjih vzetrov. Drugače je seveda, če bi imeli obe figuri v isti barvi. Takole:

As v barvi	A	= 1 vrhnji vzetek.
Kadar imamo v tej barvi <b>tudi</b> kralja	A+K	= 2 vrhnja vzetka.
Kadar imamo v tej barvi <b>še</b> damo	A+K+Q	= 3 vrhnji vzetki.
Kadar imamo v tej barvi <b>še</b> fanta	A+K+Q+J	= 4 vrhnji vzetki.
Kadar imamo v tej barvi <b>še</b> 10	A+K+Q+J+10	= 5 vrhnjih vzetrov.

Vrhnji vzetki so - tisti "naši" vzetki. Poberemo jih lahko v vsakem trenutku igre (ko seveda pridemo na potezo). Figure, ki tvorijo vrhnje vzetke, pa seveda smejo biti tudi "razmetane", ne vse v enem listu. S tem se število vrhnjih vzetrov ne spremeni, ampak le prehodi. V vseh naslednjih kombinacijah imamo tri vrhnje figure:

♠ AKQ AK2 AQ2 KQ2 A32 K32 Q32  
♠ 654 Q65 K65 A65 KQ6 AQ6 AK6

Ker so vrhnje figure po moči enakovredne, je **vrstni red** poljuben in prepuščen potrebam izvajalca. To pa velja samo v primeru, da imamo v roki in na mizi enako število kart! Če bi bilo število kart v obeh listih različno, se situacija korenito spremeni.

♠ AQJ2 **AQ2** QJ1032 AQJ102  
♠ **K5** KJ65 **AK5** K65

Preštejmo vrhnje vzetke. Imamo jih po vrsti 4, 4, 5 in 5. In kako jih poberemo?

**Z različnima dolžinama v obeh listih praviloma najprej poberemo s figuro (figurami) v krajšem listu.**

Figure, ki jih poberemo najprej, so v zgledih označene krepko. S pobiranjem vzetrov **najprej v krajšem listu** omogočimo "gladko" jemanje, in **preprečujemo blokado barve**. Poglejmo napačno jemanje: V prvem zgledu poberimo najprej ♠A. Zdaj je ostal v roki samotni ♠K, in ko ga poberemo, potrebujemo dodaten prehod na mizo v drugi barvi, da poberemo še ♠Q in ♠J. Tega nikar ne počnite. Če ste v roki, odigrajte kralja. In če ste na mizi, odigrajte ♠2 in jo prevzemite s kraljem. In se potem s ♠5 podajte do preostalih treh vzetrov na mizi.

Včasih pa nam vrhnje figure ne bodo dale tudi polnega števila "vrhnjih" vzetrov. To se zgodi, kadar v nobenem izmed listov nimamo toliko kart, kot imamo vrhnjih figur. Naslednje kombinacije vrhnjih figur ne bodo dale polnega števila vzetrov:

Ax	AKQ
KQ	Jxx
(2 vzetka namesto 3)	(3 vzetke namesto 4)

V naslednjem zgledu igramo kontrakt 3B, ki ga je nasprotnik napadel s ♠K. Prvi korak pri načrtovanju brezadutne igre je preštetje vrhnjih vzetkov v vseh štirih barvah:

♠ A32	
♥ K2	vrhnji vzetki v štirih barvah:
♦ J432	v ♠: A = 1
♣ AKQ2	v ♥: A+K+Q = 3
♠ 654	v ♦: A = 1
♥ AQ4	v ♣: A+K+Q+J = 4
♦ A654	9 (skupaj)
♣ J65	

Našteli smo 9 vrhnjih vzetkov, ki jih bo v tej igri treba tudi takoj pobrati, saj nas je v piku nasprotnik že "prebil". Bodite pozorni na vrstni red jemanja vrhnjih vzetkov v barvah, v katerih nimamo enakega števila kart na mizi in v roki. V srcu bomo pobrali najprej s ♥K, in v križu najprej s ♣J.

Preštejte vrhnje vzetke v naslednjih dveh razdelitvah:

♠ A32		♠ K432	
♥ KQ		♥ KQJ	
♦ AKQ	v ♠: 3	♦ KQ32	v ♠: 0
♣ AJ432	v ♥: 2	♣ 32	v ♥: 0
♠ KQ5	v ♦: 5	♠ QJ109	v ♦: 0
♥ A7	v ♣: 2	♥ 765	v ♣: 0
♦ J10765	12 (skupaj)	♦ J109	0 (skupaj)
♣ K76		♣ KQJ	

### Vzpostavlanje vzetkov z zbijanem nasprotnikovih visokih figur

V zadnjem zgledu imamo v štirih barvah prav vse figure - razen asov. Po osnovni računici imamo torej nič vrhnjih vzetkov, po drugi strani pa je očitno, da bo zbitje vsakega izmed asov povzdignilo to barvo v številne vrhnje vzetke. V piku bomo tako po zbitju asa ostali s tremi vrhnjimi vzetki!

♠ K432

♠ QJ109 (0 vrhnjih vzetkov, 3 potencialni vzetki)

Zbijanje asa začnemo z igranjem katerekoli izmed (enakovrednih) figur, odigramo na primer ♠K. Nasprotnik, ki ima asa, ga lahko pobere ali pa tudi ne. Če ga ne bi, ostanemo pri osnovnem načrtu (ki je, da v piku dobimo tri vzetke) in nadaljujemo z igranjem ♠Q. Če nasprotnik asa ne bi vzel tudi tokrat, odigramo še ♠J. Če nasprotnik asa ne bi vzel tudi tokrat (za to mora imeti v piku Axxx), bomo z igranjem pika prenehali, saj smo svoj načrt v njem (3 vzetke) izpolnili.

Neizkušeni igralci - ki so navajeni ob prvi priložnosti "navaliti" na vzetek z asom - se bodo morda vprašali, zakaj bi obrambni igralec sploh odlašal z jemanjem svojega asa. Razlog, zakaj, najdemo v srčevi barvi - recimo, da smo namesto pikove začeli razvijati najprej njo. Glejte spodnji prvi prikaz, v oklepajih so nakazane nasprotnikove karte:

	♥ KQJ		♥ J
(♥ A1098)	(♥ 432)	(♥ A10)	(♥ 4)
	♥ 765		♥ 7

Barvo bomo, tako kot prej, začeli z igranjem visoke figure, ♥K, in če nasprotnik ne bi pobral svojega asa, še z igranjem ♥Q. Recimo, da nasprotnik z asom ne vzame tudi tokrat. Desni prikaz prikazuje preostale karte v srcu. Kot vidimo, ima nasprotnik, ki ima asa, ob njem še desetko - ki predstavlja zanesljiv vzetek (ta karta bi bila zanesljiv vzetek, tudi če bi bila dvojka). Ko bosta bodisi on bodisi njegov soigralec na potezi, bo pobral v srcu 2 vzetka!

Kaj se je zgodilo? -Srčevo barvo smo razvijali zase, a ob tem smo jo nehoti razvili tudi nasprotniku. Razlog za to je, da imamo v srcu samo 3 in 3 karte (v roki in na mizi), in bo postala preostala trinajsta karta v barvi hočeš nočeš zanesljiv vzetek za obrambo - kar je tudi poglobitveni razlog za nasprotnikovo dvakratno zadržanje njegovega asa. Ali je izvajalčevi igri kaj očitati? -Ne, le to, da se v primeru razvijanja več barv, polotimo najprej tiste, v kateri smo daljši (v kateri imamo vsaj na eni strani štiri ali več kart). V našem primeru torej pika in kara.

V praksi bomo včasih morali zbiti celo dve nasprotnikovi najvišji figuri - asa in kralja (in zelo zelo redko celo vse tri). Kakšnega vrstnega reda igranja svojih figur se držimo pri razvijanju barve z zbijanem? -Enako kot pri pobiranju vrhnjih vzetkov:

**razvijanje barve začnemo z igranjem figur iz lista, v katerem imamo manj kart.**

Koliko "razvitih" vzetkov nam obetajo naslednje kartne kombinacije, in katere figure bomo v njih odigrali najprej:

	QJ102	KQ2	K2	J32	QJ1092
Št. potencialnih vzetkov:	K5 (3)	J5 (2)	QJ1095 (4)	Q105 (1)	A5 (3)

Najprej odigrane figure so označene krepko in so v listih z manj kartami. Enako velja tudi za zadnji zgled, v katerem imamo en vrhnji vzetek (asa), ob njem pa bomo razvili še 3 vzetke, potem ko zbijemo kralja.

## Osnovni načrt igre = vrhnji + razviti vzetki

Vrnimo se k naši osnovni nalogi, načrtovanju izvedbe brezadutnega kontrakta. V naslednjem zgledu igramo igro 6B in napadalec je napadel s ♥Q. Temelj načrtovanju brezadutne igre je preštetej vrhnjih in razvitih vzetkov:

♠ KQJ10			
♥ AK4		vrhnji:	razviti:
♦ 543	v ♠:	0	3
♣ K82	v ♥:	2	-
♠ 765	v ♦:	3	-
♥ 853	v ♣:	4	-
♦ AKQ			
♣ AQJ7			

Licitirali smo kontrakt za 12 vzetkov. Vrhnjih vzetkov imamo 9 in 3 potencialne - ko razvijemo pik. Po osnovni računici bi morali naš kontrakt uspešno izpeljati - vprašanje je le, kako to storimo v praksi. Ali bomo najprej pobrali svoje vrhnje vzetke ali bomo najprej razvili svoje potencialne vzetke? Odgovor na to dilemo ne dopušča izjem:

### Preden pobremo svoje vrhnje vzetke, moramo razviti svoje potencialne vzetke.

Ker je prekmalu jemanje vrhnjih vzetkov ena najpogostejših napak neizkušenih igralcev v igri, bomo z vpogledom v vse štiri liste pogledali, kakšnim tveganjem se izvajalec izpostavi, če se najprej poloti pobiranja vrhnjih vzetkov.

Udarno karto, ♥Q, smo torej na mizi pobrali z asom. Čeprav se igranju pika v tej igri ne moremo izogniti, bomo "za vajo" storili "začetniško" napako in najprej pobrali svoje vrhnje vzetke v eni od drugih barv (po vrsti v srcu, karu oz. križu).

♠ KQJ10			
♥ AK4			
♦ 543			
♣ K82			
♠ 98432	♠ A		
♥ QJ109	♥ 762		
♦ 762	♦ J1098		
♣ 3	♣ 109654		
♠ 765			
♥ 853			
♦ AKQ			
♣ AQJ7			

1.) Odigramo ♥K (in potem ♠K). Vzete bo pobral East, in odigral srce, v katerem bo West pobral še 2 vzetka. Dva padca.

2.) Odigramo ♦A, ♦K in ♦Q (in potem ♠K). East bo vzel s ♠A in pobral še ♦J. En padec.

3.) Odigramo ♣A, ♣K, ♣Q in ♣J (in potem ♠K). East bo vzel s ♠A in pobral še ♣10. Res imamo smolo. En padec.

Če bi namesto v eni barvi pobrali svoje vrhnje vzetke v dveh ali pa celo v vseh treh barvah, bi rezultat bil še toliko slabši, saj bi obrambi razvili vzetej v še eni oziroma celo v vseh treh barvah.

### Svoje vrhnje vzetke pobremo šele potem, ko smo razvili svoje potencialne vzetke.

Pravilna igra (po ♥A) je torej ♠K. West bo pobral s svojim ♠A, in izvajalcu 3 potencialne vzetke v piku spremenil v 3 vrhnje vzetke - za skupnih 12 vzetkov. East je tokrat moral s ♠A pobrati takoj, saj ga ima v enojcu, nič pa mu ne bi pomagalo, tudi če bi ga lahko zadržal enkrat, dvakrat ali tudi trikrat (če bi ga zadržal trikrat, bi izvajalec po treh odigranih pikih s pikom odnehal in pobral svoje vrhnje vzetke v drugih barvah).

## Načrtovanje brezadutnega kontrakta - zgledi

Četudi bo izvedba naslednjih brezadutnih kontraktov morebiti zahtevala še kakšen dodatni razmislek, načrtovanje teh iger vendar vedno začnemo z osnovnim postopkom - preštetejem vrhnjih in potencialnih vzetkov. Naj se vam to ne zdi odveč - načrtovanje kontrakta začnejo na tak "primitiven" način tudi največji mojstri bridža - saj se drugače ne dâ.

V naslednji igri igramo igro 6B. West je kontrakt napadel s ♣J. Naredite načrt igre.

♠ Q432			
♥ K2		vrhnji:	razviti:
♦ A5432	v ♠:	0	4 (pobožne želje)
♣ AK	v ♥:	3	-
♠ K8765	v ♦:	3	-
♥ AQ3	v ♣:	2	-
♦ KQ8			
♣ Q5			

Ker imamo v napadenem križu samo še en zadržek, je nujno takojšnje razvitje pika, ki je naš edini izvor manjkajočih vzetkov (pa če nam jih bo dal ali ne). Žal je naš pik tako šibek, da bo treba računati na "čudežno" razporeditev 2-2 preostalih štirih kart v tej barvi. Po prevzetju napada s ♣A bomo odigrali pik (na primer damo). Nasprotnik jo bo vzel z asom in nadaljeval s križem. Pobrali bomo s ♠K in (z zaprtimi očmi) odigrali ♠K. Če sta pod kraljem padla preostala pika, so preostali vzetej vrhnji in - naši.

V naslednji igri igramo igro 3B. West je kontrakt napadel s ♣Q. Naredite načrt igre.

♠ AKQ3			
♥ KQJ3		vrhnji:	razviti:
♦ 32	v ♠:	4	-
♣ A32	v ♥:	0	2
♠ J10	v ♦:	0	4
♥ 76	v ♣:	2	-
♦ QJ10987			
♣ K76			

Ker samo z vrhnjimi vzetki (imamo jih samo 6) kontrakta ne bomo mogli opraviti, bomo morali razviti svoje potencialne vzetke. Ker nam karo sam nudi dovolj vzetkov za izpolnitev kontrakta, srca v tej igri sploh ne bomo razvijali. Pred razvitjem kara ne bomo smeli pobrati prav nobenega pika, saj ♠J oz. ♠10 predstavljata pomemben prehod do roke, potem ko bomo razvili karo. Prvi vzetek bomo pobrali s ♣A (pomembno) in takoj odigrali karo. Nasprotnik bo pobral s ♦A in odigral naslednji križ, ki ga bomo vzeli v roki s ♣K in odigrali naslednji karo. Ko ga bo nasprotnik vzel s ♦K, bo pobral preostale križe (če je začel s petimi, bo pobral 3 vzetke). Nasprotnikoma pripada v tej igri le še vzetek s ♥A - recimo, da ga takoj ne vzameta, ampak odigrata pik. Tega bomo vzeli v roki (s ♠J oz. ♠10), pobrali 4 vzetke v razvitem karu in se s pikom podali na mizo po še 3 vzetke v piku. (Opomba: dober izvajalec - spomnite se prepuščanja - bo prvi križev vzetek prepustil nasprotnikoma.)

V naslednji igri igramo igro 3B. West je kontrakt napadel s ♠7, East je ta vzetek pobral s ♠A in vrnil pik, ki smo ga v roki pobrali s ♠Q. Naredite načrt igre.

♠ K65432			
♥ QJ10		vrhnji:	razviti:
♦ 432	v ♠:	1 (teoretično 2, toda do K na mizi nimamo prehoda)	
♣ 2	v ♥:	0	1 (teoretično 2, toda do drugega na mizi ne bomo imeli prehoda)
♠ Q7	v ♦:	3	-
♥ K6	v ♣:	3	1
♦ AKQ5			
♣ AKQ109			

Računica se na prvi pogled izide, saj imamo ob 7 vrhnjih vzetkih na mizi razvitega ♠K, po zbitju ♥A pa celo še 2 vzetka v srcu. Toda - do ♠K ne moremo priti. In če bi iz roke odigrali ♥K, ga nasprotnik z asom ne bi vzel - tako nas bo "odrezal" od mize. Ker nam pik, srce in karo dajo skupaj zgolj 8 vzetkov, bo torej treba razvijati križ.

Iz roke bomo torej odigrali ♣A, ♣K in ♣Q. Če v treh krogih ne pade ♣J, bomo odigrali pač še ♣10. Vrhnjih vzetkov imamo zdaj 8, devetega pa bomo razvili z igranjem srca. Ko nasprotnik pobere svojega ♣J, nima vrnitve, ki bi nam lahko škodila. Če bi odigral pik, bi nam s tem unovčil "odrezanega" ♠K na mizi. Še najslabše je, če odigra ♥A - nanj bomo iz roke odvrgli ♥K in si tako naredili prehod do dveh vzetkov v srcu kot tudi do ♠K. Recimo, da bo odigral križ - vzeli ga bomo s ♣9 in odigrali ♥K, in s tem v srcu razvili deveti vzetek.

### Pridobivanje vzetka z impasiranjem

Razvijanje barve z zbijanjem nasprotnikovih vrhnjih figur je mogoče samo, kadar imamo v barvi po moči zaporedne figure: ali kralja in damo (K-Q) ali damo, fanta in desetko (Q-J-10). Pri tem ni pomembno, ali so figure v enem listu ali so porazdeljene med oba. Vsaka morebitna dodatna zaporedna figura (KQ+J+10, QJ10+9) v teh kombinacijah prinese izvajalcu seveda dodatni vzetek. (Po moči zaporednim figuram v barvi - posebej kadar so v istem listu - pravimo sicer **sekvenca**.)

Kaj pa, če figure ne pripadajo sekvenci, kot v naslednjih zgledih a, b in c?

(a)	(b)	(c)	(d)	(e)
♠ 432	432	K32	432	KQ2
♠ K76	KJ7	J76	KQ7	765

Figure, ki nima "sekvenčne" sosede, seveda ne moremo razviti v vzetek tako, da jo preprosto odigramo. Poglejmo:

- Če iz roke odigramo K, ga bo nasprotnik vzel z A, in s tem nismo razvili nobenega vzetka (ker nimamo Q).
- Figuri K-J nista sekvenčni. Če bomo iz roke odigrali J, ga bo vzela nasprotnikova Q. Če potem odigramo še K, ga bo vzel nasprotnikov A. Rezultat: nič vzetkov. Enako bo, če odigramo najprej K in potem J.
- Zdaj sta K in J v nasprotnih listih. Če iz roke odigramo J, ga bo vzela Q. Če bomo pozneje na mizi, in od tam odigrali K, ga bo vzel A. Rezultat bo kot prej: nič vzetkov.
- Ta primer že poznamo: figuri K-Q sta sekvenčni in če K "žrtvujemo" asu, bo Q bo promovirana v vzetek.

Zdaj pa nekaj popolnoma novega:

- Zadnji primer je enak predzadnjemu, le da smo kombinacijo K-Q prestavili na mizo. Ker smo v roki, odigramo ♠5 in z mize pristavimo ♠K. Ne pozabimo, da smo se kralja namenili žrtvovati asu. Z mize torej odigramo ♠K, toda... Toda desni nasprotnik ga ne prevzame z asom. Zakaj ne? -Razlog je preprost: nima ga, as je tokrat pri njegovem soigralcu, pri igralcu na naši levi.

Ugotovitev? -Če je nasprotnikov as postavljen pred kraljem, kralju ni nevaren. In potemtakem ne more biti nevaren tudi dami, zato lahko manever ponovimo. Ko bomo pozneje v roki, odigramo ♠6. Nasprotnik na levi (ki ima ♠A), nam ne more nič. Če bo asa pobral zdaj, bomo z mize odigrali nizko karto in naša ♠Q bo povzdignjena v vzetek (ki ga bomo vzeli pozneje), če odigra nizko, pa bomo odigrali ♠Q in tako pridobili še drugi vzetek.

Rezultat: s kombinacijo K-Q, ki teoretično obeta samo en vzetek, smo dobili dva vzetka. To se je zgodilo (prvič) zaradi naše izjemno dobre igre in (drugič) zaradi ugodne postavitve nasprotnikove preteče figure (asa). Ne gre za šalo - za tako pridobitev dodatnega vzetka morata biti izpolnjena **oba pogoja**.

Prvič - dobra igra: če bi bili na mizi in od tam odigrali ♠K, bi ga nasprotnik seveda vzel z A in ostali bi samo pri vzetku s ♠Q.

Drugič - ugodna lega nasprotnikovega A: če bi bil ♠A pri nasprotniku na desni, nam tudi naša izjemno dobra igra ne bi nič pomagala - na ♠5 iz roke in ♠K z mize bi le-ta podlegel asu in končni rezultat bi bil spet samo 1 vzetek.

Ne glede na dejanski rezultat naše igre pa smo se dokopali do enega najpomembnejših načel pravilnega igranja.

**Z nevrhno figuro lahko pridobimo vzetek samo tako, da odigramo proti njej nizko karto iz nasprotnega lista.**

**Opisanemu načinu igranja pravimo impasiranje.**

Impasiranje lahko opišemo kot "**igranje mimo**" - namreč mimo nasprotnikove preteče figure. Oglejmo si nekaj osnovnih primerov impasiranja:

(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	(f)
♠ AQ5	Q65	K65	KQ6	AJ10	432
♠ 432	A32	432	432	432	KJ10

- (a) Prvi zgled je "klasični" primer impasa. Iz roke bomo odigrali ♠2 in z mize ♠Q. Č bo ♠K pri igralcu na vaši levi, bo ♠Q dobila vzetek. Rezultat: **2 vzetka namesto 1**. In če ima kralja igralec na naši desni? -V tem primeru nam naš manever ne bo obrodil dodatnega vzetka (žal drugi pogoj - ugodna lega preteče figure - ni bil izpolnjen).
- (b) Drugi zgled je le različica prvega, zato bomo igrali enako kot prej: ♠2 iz roke proti ♠Q na mizi. Primer se razlikuje od prvega je le v tem, da lahko tokrat West takoj "vskoči" s svojim kraljem (in bomo damo pobrali pozneje).
- (c) V tem primeru imamo samo kralja, torej nič zanesljivih vzetkov. Pa vendar, če iz roke odigramo ♠2 in z mize ♠K, in bo ♠A pri igralcu na naši levi, bo ♠K povzdignjen v vzetek. Rezultat: **1 vzetek namesto 0**. Seznanimo se še z izrazoma, ki opredeljujeta lego preteče figure pri impasiranju. Če je postavljena za naš impas ugodno (v našem primeru ♠A na levi), pravimo, da **leži**, in če je postavljena neugodno, (v našem primeru ♠A na desni), pravimo, da **ne leži**.
- (d) Impasiranje proti KQ6 smo že obdelali, vendar zaradi pomembnosti to kombinacijo izpišimo še enkrat. Pravilna igra: ♠2 proti ♠K in pozneje ♠3 proti ♠Q. Rezultat: **2 vzetka namesto 1**.
- (e) Kombinacija AJ10 očitno obeta zgolj vzetek z asom (manjkajoči K bo vzel našega J in manjkajoča Q bo vzela našo 10). Toda ne, če impasiramo (prvi pogoj), in če je vsaj ena izmed manjkajočih figur (K ali Q) pri igralcu na levi (drugi pogoj). Pravilna igra: iz roke odigramo ♠2 in z mize ♠J; vzetek bomo najbrž zgubili - igralec na desni bo pobral s ♠K oz. ♠Q. Naj nas to toliko ne potre, da bi nad razvijanjem vzetka obupali, saj so naše možnosti velike. Ko bomo pozneje v roki, ponovno igravimo impas - ♠3 iz roke proti ♠10 na mizi. Če je druga figura na levi (to je zdaj zelo verjetno), bo impas uspel. Rezultat: **2 vzetka namesto 1**.
- (f) Če kar po domače odigramo ♠K (vzel ga bo ♠A) in potem še ♠J (vzela ga bo ♠Q), nam bo preostala ♠10 dala en zanesljiv vzetek. Kaj pa impasiranje? Igra ♠2 z mize proti ♠K v roki nam dodatnega vzetka ne more prinesiti, tudi če ♠A leži, saj bosta preostala as in dama pri nasprotnikoma dobila dva vzetka. Gre spet za novo načelo: **če nam manjkata dve figuri, impasiramo proti šibkejši** (v našem primeru proti ♠Q). Na ♠2 z mize moramo iz roke odigrati ♠J. Če bo ♠Q ležala (na desni), bo ♠J dobil vzetek. Za poln izkupiček bo impas treba ponoviti - pozneje z mize odigrati ♠3 proti ♠10. As v tej igri ni pomemben, kjerkoli že je - nasprotnik ga lahko pobere, kadar hoče. Rezultat: **2 vzetka namesto 1**. Če ♠Q ne bi ležala, pa ostanemo pri enem zanesljivem vzetku, ki ga imamo že "po naravi".

Povzemimo nekaj osnovnih ugotovitev v zvezi z impasiranjem:

**Z impasiranjem lahko pridobimo (kvečjemu) en dodatni vzetek.**

**Statistična uspešnost impasiranja je 50-odstotna.**

"Nizka donosnost" impasiranja (en vzetek in še to v samo 50 %), ob tem pa toliko govorjenja o impasiranju, bo bralca morda presenetila. A zavedati se je treba, da našim kontraktom (če so prav izlicirani) do izpolnitve ponavadi ne manjka množica vzetkov, ampak le kakšen. Impasiranje pa je pomembno tudi zaradi tega, ker ga pogosto uporabljamo pri razvoju naših dolgih barv, ki v končnem izkupičku dajo večje število vzetkov. V podkrepitev, kako je treba za en sam dodatni vzetek garati, si oglejmo naslednji primer. V njem bomo za dodatni vzetek morali impasirati kar trikrat. Primer bo poučen tudi za obrambo - posebno za tiste igralce, ki radi takoj poberejo svojega asa.

♥ KQJ2	
(♥ A843)	(♥ 109)
♥ 765	

Prkazane so vse karte v srcu, nasprotnikove karte v oklepajih. Očitno je, da ima izvajalec v tej barvi dva zanesljiva vzetka - eno izmed figur bo žrtvoval nasprotnikovemu asu, preostali dve pa mu bosta prinesli dva vzetka. Vendar pa ugodna lega asa omogoča s to kombinacijo dobiti cele tri vzetke (spomnimo se uvodnega primera, v katerem smo s kombinacijo KQ2 z impasiranjem prišli do dveh vzetkov).

1.) Pravilna igra je torej ♥5 iz roke proti ♥K na mizi. Ali bo nasprotnik na levi vstavil svojega asa? -Samo če ni prebral tega predavanja. Če vstavi ♥A, bo izvajalcu takoj razvil tri vzetke. Ne, odigral bo ♥3, izvajalec bo z mize dal ♥K, ki bo

vzetek dobil. Izvajalec je dobil prvi vzetek, vendar se zavedajmo, da ni še ničesar pridobil - če zdaj z mize nadaljuje s ♥Q, bo ostal pri tem, kar je imel že na začetku.

2.) Impas bo moral ponoviti - v eni izmed preostalih barv bo šel v roko in odigral ♥6. Ali bo nasprotnik na levi zdaj vstavil svojega asa? -Če ga ni prvič, ni nobenega razloga, da ga vstavi tokrat. Odigral bo ♥4 in izvajalec ♥Q, ki bo vzetek dobila. Izvajalec je doslej v srcu pobral dva vzetka, vendar se ni še nič posebej okoristil - zanesljiva dva vzetka ima v tej barvi že od vsega začetka.

3.) Impas bo treba igrati še tretjič. Izvajalec se bo spet moral nekako potruditi v roko in odigrati še preostalo ♥7. Igralec na levi zdaj z zadržanjem svojega asa ne more profitirati (♥J na mizi bi postal izvajalčev tretji vzetek v srcu), zato ga bo pobral.

Postopka je konec in bralec si bo mogoče zastavil kup vprašanj: Zakaj je moral igralec na levi dvakrat zadržati svojega asa, rezultat pa je isti, kot če bi ga vzel že prvič? Mnogo hrupa za nič? -Sploh ne, in zgodbe sploh še ni konec.

Opazili ste lahko, da je izvajalec za opisani manever moral trikrat priti v roko. Za to je moral v roki porabiti tri vrhne figure v drugih barvah. Dobro zanj, če jih je imel. Lahko pa da je z njihovim igranjem oslabil kakšno od drugih barv, ki je zdaj na nemilost odprta obrambi.

Če pa treh vhodov v roko sploh ni imel (če je imel na primer samo dva), je bila njegova računica drugačna: ali da bo "nervozni" nasprotnik že prvič ali drugič vstavil svojega asa ali pa da ima nasprotnik v srcu Ax ali Axx, in svojega asa ne bo mogel dovoljkrat zadržati.

In kot rečeno, zgodbe sploh še ni konec - ♥J na mizi je zdaj res "visok", ni pa še pobran. S srcem do njega ni mogoče priti, saj ga izvajalec v roki več nima. Unovčil ga bo lahko samo, če ima v kakšni od drugih barv zanesljiv prehod do mize.

In zdaj k primeru. Da ne boste zavedeni z dolgo zgodbo o impasiranju in v naslednji igri iskali samo impase - načrt se še vedno začne s preštevanjem vrhnjih vzetrov! Igramo igro 6B. West je kontrakt napadel s ♠7. Naredite načrt igre.

♠ AQ32

♥ 432

vrhnji: razviti:

♦ 432 v ♠: 1 1 z impasom

♣ AKQ v ♥: 3 -

♠ 76 v ♦: 1 1 z impasom

♥ AKQ v ♣: 5 -

♦ AJ10

♣ J10432

Kot vidimo, bomo morali v tem precej "tankem" slemu za seštevek 12 vzetrov realizirati oba impasa - tako v piku kot v karu - in oba impasa nam bosta tudi morala "ležati" (♠K pri Westu in vsaj ena od figur ♦K in ♦Q pri Eastu). Vprašanje je le, katerega izmed impasov bomo izvedli najprej. Ker za razvitje vzetrov v karu potrebujemo dva impasa, bo prvi na vrsti le-ta. Po ♣A bomo torej takoj igrali ♦2 proti ♦J. Ta vzetek bomo (pričakovano) izgubili proti Westovi ♦Q. Če West vrne križ, ga bomo pobrali na mizi, in z mize ponovno igrali karo proti ♦10 (ki zdaj "mora držati"). Zdaj je na vrsti pikov impas - ♠6 iz roke proti ♠Q na mizi (ki tudi "mora držati"). Če bi West namesto križa vrnil srce, pa bi najprej izvedli pikov in potem drugi karov impas. In če bi vrnil pik? Potem bi bili pač takoj prisiljeni odigrati impas - z mize bi odigrali ♠Q.

Ko smo realizirali oba vzetrov z impasom, lahko pobereмо svoje vrhne vzetke - pazimo le, da najprej na mizi "počistimo" z visokimi križi, da bomo lahko pozneje v roki brez težav pobrali še ♣J in ♣10.

### "Skrivajmo" svoje karte

Recimo, da ste izvajalec v igri 3B in je nasprotnik na vaši levi napadel s ♥6. Vaše karte v srcu prikazuje prvi prikaz (drugih dveh ne glejte). Z mize ste odigrali ♥3, nasprotnik na desni pa je odigral ♥J. Kaj boste odigrali iz roke?

♥ 943	♥ 943	♥ 943
(♥6)	(♥J)	(♥ 10876)
♥ AKQ	♥ AKQ	♥ A5

Predpostavljamo, da ♥Q. To je katastrofalna **NAPAKA!** Vzeti morate z asom! Ne verjamete? Le kakšna je razlika, če vzamemo z asom, ko so pa vse tri figure po moči enakovredne? Prav, pa nadaljujmo. Vzeli ste torej z damo in nadaljevali s svojo igro. V nekem trenutku je na potezo prišel West.

Kaj mislite, ali bo nadaljeval s srcem? Če ste vzeli z damo, nikoli! "Obrnil" bo v eno izmed drugih barv (in vas morebiti v njej "uničil"). In kako bo to vedel? -Zelo enostavno. Če bi imel kralja ali asa v srcu njegov partner, bi ga vendar odigral v prvi potezi. Kako so porazdeljena srca, bo vedel do karte natančno - namreč tako kot prikazuje drugi prikaz.

In zdaj vzemite prvi vzetek z asom. Ko bo West pozneje prišel na potezo, o razporeditvi srca ne bo vedel ničesar - lahko bi bila takšna kot na tretjem prikazu. Obrniti v drugo barvo bi bilo nespametno, zato bo nadaljeval s srcem. Torej:

#### Iz več enakovrednih figur mora **izvajalec** odigrati najvišjo figuro!

Z najvišjo figuro igrate iz vseh kombinacij enakovrednih figur: iz AK s K, iz KQ z Q, iz QJ s J. Opazite lahko, da igrate tako, kot kadar bi s to barvo napadli (in to velja celo za vse sekvence - iz npr. KJ10 boste odigrali J).

Drugo vprašanje. Kaj pa če bi bila kombinacija AKQ **na mizi**, s čim vzamete? **Tudi z asom!** Ali je to kakšna šala? Saj karte na mizi vidijo vsi igralci. Res, toda **jemanje z najvišjo vam mora priti v kri** - zato ga uporabljajte ob vsaki priložnosti.

Toda pozor - povedano velja samo za izvajalca. Obrambni igralec se bo za vzetek potegoval z najnižjo izmed enakovrednih kart. Na odigrano srce bo iz AK, KQ, QJ, QJ10 vedno vstavil najnižjo figuro (tako kot je v tretjem prikazu East odigral ♥J)!