

ODIGRAVANJE

PRI

BRIDŽU

BRIDGE ZVEZA SLOVENIJE
PRIROČNIK ZA INTERNO UPORABO
tretja izdaja

OPOMBE:

- Prvo izdajo Odigravanje pri bridžu (izšlo oktobra 1982) je za Bridge zvezo Slovenije pripravil Bato Protega.
- Drugo izdajo je na podlagi prve izdaje priredil in pripravil Ljubomir Kostrevec (izšlo aprila 2004).
- Tretja izdaja je zgolj lektorsko in oblikovno popravljena druga izdaja (popravil Ljubomir Kostrevec, izšlo julija 2008).

A. OSNOVE IGRE Z VISOKIMI KARTAMI

1. Absolutna moč kart

Pri bridžu so karte v posamezni barvi razvrščene po moči od najmočnejše do najšibkejše takole: as, kralj, dama, fant, in nato od desetke navzdol po številkah do najšibkejše dvojke. Poslikane karte, asa, kralja, damo in fanta imenujemo figure, v igri pa imata figurni pomen tudi desetka in devetka.

As kot najmočnejša karta predstavlja zanesljiv vzetek v barvi. Kralj kot drugi po moči pobere vzetek samo v 50 % primerov - kadar leži as pri nasprotniku pred njim. Asa zato ovrednotimo z enim t. i. **figurnim vzetkom** in kralja s pol figurnega vzetka. Šibkejše figure ovrednotimo še ustrezno nižje.

2. Dejanska moč kart

Moč neke karte v igri ni absolutna, ampak se spremeni po vsakem odigranem vzetku v tej barvi. Po odigranju asa postane na primer najmočnejša karta kralj, potem ko v barvi pade dvanaest kart, postane najmočnejša karta preostala trinajsta karta, četudi dvojka.

V naslednjem zgledu igrate kot South, West na potezi pa je odigral ♠Q. V diagramih bodo igralci oz. njihove karte vedno postavljene kot je prikazano na desni, South spodaj, North zgoraj, West levo in East desno.

	♠ K76		N
♠ Q54	♠ A983	W	E
♠ J102		S	

Odigrano ♠Q ste na mizi pokrili s kraljem in vzetek je pobral East z asom. Vaš ♠J v roki se je tako v eni potezi povzdignil iz četrtega na prvo mesto po moči v piku.

3. Razvijanje barv

V igri je nemogoče spremljati vseh trinajst kart v vseh štirih barvah - kar pa tudi ni potrebno. V praksi je dovolj, da se osredotočimo na (recimo) štiri najmočnejše karte v vsaki barvi. Pri tem ima posebno veljavo igralčeva dolga barva. Potem ko v njej izbije nasprotniku vse njihove karte, postanejo vse njegove preostale karte v tej barvi zanesljivi vzetki. Takšni barvi pravimo, da je **razvita** ali **vzpostavljena**.

4. Kaj je kontrola

Kontrolo imenujemo najvišjo še neodigrano karto v izbrani barvi, v začetku igre so to na primer vsi štirje asi. Asa zaradi njegove absolutne premoči nad drugimi kartami imenujemo prva kontrola, kralj je druga kontrola in dama tretja. Igralec svojih figurnih kontrol ne zapravlja po nepotrebnem, ampak jih odigrava samo, kadar ima za to dober razlog. V igri z aduti so kontrole tudi kratkosti (v stranskih barvah). Kjer imamo praznino, nam vzetka ne more pobrati niti nasprotnikov as (ker bi ga rezali), zato imenujemo praznino prva kontrola. Podobno je enojec druga kontrola in dvojec tretja kontrola.

5. Moč karte v odvisnosti od njenega mesta

Moč karte je v igri odvisna tudi od tega, na katerem mestu v vzetku bo odigrana - ali na prvem, drugem, tretjem ali četrtem. Igralec, ki mora na primer sam odigrati iz kombinacije ♠K32, nima nobene možnosti za vzetek, saj bi odigranega kralja pobral nasprotnikov as. Če pa, nasprotno, to barvo odpre nasprotnik na njegovi levi, postane kralj zanesljiv vzetek. Očitno je, da raste moč šibkejših kartnih kombinacij s čimpoznejšim položajem v vzetku. V praksi to pomeni, da igralec praviloma odigrava kartne kombinacije vedno **od šibkejših kart proti močnejšim**.

6. Impasiranje

V igralni praksi imamo v barvi le redko vse najvišje karte (AKQJ), ko ni pomembno, v katerem vrstnem redu jih odigravamo. S šibkejšimi figurnimi kombinacijami, na primer KQx, AQ, KJ, pa je uspešnost kombinacij odvisna od tega, kako jih odigravamo. Splošno pravilo je, da takšnih kombinacij ne **odpiramo** (začenjamo igrati) s strani, kjer so figure, temveč z nasprotne strani, iz lista z nizkimi kartami.

Igra **proti figuram** izkaže svojo uspešnost, kadar leži nasprotnikova preteča figura pred našo figurno kombinacijo. Tej tehniki igranja pravimo **impasiranje** - "igranje mimo" nasprotnikove figure. V naslednjem zgledu je Southova naloga dobiti dva vzetka v piku. Kako ju dobiti?

♠ AQ (miza)

♠ 43 (roka)

Prikazana kombinacija omogoča s pravilno igro dobiti dva vzetka, kadarkoli je to le mogoče - kadar bo namreč ♠K pri Westu. Pravilna igra izvajalca je ♠3 iz roke proti figuram na mizi. Če bi West zdaj odigral nizko karto, bi izvajalec z mize odigral ♠Q, ki bi dobila vzetek, pozneje pa bi dobil vzetek še z asom. Če bi West po drugi strani na ♠3 vstavil svojega ♠K (kar je zelo slaba igra), bi izvajalec kralja prevzel z asom, pozneje pa bi dobil vzetek še z damo.

Če bi v zgledu ♠K ležal pri Eastu, opisana igra ne bi prinesla dveh vzetrov - ne bi pa tudi naredila nobene škode. V tem primeru dveh vzetrov pač ne bi bilo mogoče dobiti na noben način. Kadar je pri impasiranju nasprotnikova figura za nas ugodno postavljena, pravimo, da **leži** ali tudi, da je **v impasu**.

Kartne kombinacije, ki jih je treba odigrati z impasiranjem, so številne. V naslednjih treh kombinacijah lahko dobimo v piku vse vzetke - kadar bo ♠K ležal pri Westu (in kadar ga bomo seveda impasirali).

♠ AQJ	♠ A32	♠ A852
♠ 732	♠ QJ10	♠ QJ109

Impasiranje kralja (pri Westu) omogočajo tudi naslednje prikazane kartne kombinacije.

♠ AJ2	♠ AQ3	♠ AJ10
♠ Q103	♠ J102	♠ Q32

V teh primerih bomo odigrali iz roke najvišjo karto (to si lahko privoščimo, kadar imamo v barvi množico figur). Če West naše figure ne bi pokrtil s kraljem, bomo z mize odigrali najnižjo karto (pravimo, da figuro **spustimo**).

V poznejši fazi igre, ko popadajo visoke karte, lahko pride tudi do impasiranja z nižjimi kartami. V naslednjem zgledu je prikazan impas nasprotnikove petke. Na ♠2 iz roke in na Westovo ♠3 bomo na mizi dobili vzetek s ♠4!

♠ 53	♠ 64
	♠ 2

Pri impasiranju igralčev prvi namen ni pobiti figuro pri nasprotniku, temveč dobiti vzetek s svojo nižjo figuro. V naših prikazanih primerih tako nismo imeli namena pobiti nasprotnikovega kralja (West ga ne bo nikoli odigral prostovoljno), temveč dobiti vzetek z damo.

V naslednji kartni kombinaciji, ki je tudi primer impasa, pa pobiti nasprotnikovega kralja na primer sploh ni mogoče.

♠ A32	♠ (K)
♠ Q54	

Da lahko dobimo vzetek z damo, bi moral nasprotnikov kralj ležati pred damo - se pravi pri Eastu! Pravilna igra je zato ♠2 z mize proti ♠Q v roki.

East je proti taki igri nemočen - kralja res lahko pobere, kadar hoče, toda dama za njim bo v vsakem primeru prišla do vzetka. Če igra nizko, bo dama takoj dobila vzetek, če vstavi kralja, pa bo dama narasla v poznejši zanesljivi vzetek. Dodati je treba, da bi lahko izvajalec po želji tudi najprej pobral vzetek z asom in impasiral v drugi potezi.

Za boljšo razjasnitev si oglejmo dve možni razporeditvi preostalih kart:

♠ K109	♠ A32	♠ J876	♠ J876	♠ A32	♠ K109
	♠ Q54			♠ Q54	

V prvi porazdelitvi je kralj postavljen za nas neugodno - ker leži za damo. V tem primeru z damo pač ni mogoče dobiti vzetka, kakorkoli že igramo. Če nas zamika iz roke odigrati damo (t. i. "butalski impas"), bo West damo pokrtil s kraljem, na mizi bomo vzeli z asom in to bo tudi naš edini vzetek v tej barvi!

V drugi porazdelitvi je kralj postavljen za nas ugodno - ker leži pred damo. "Butalski impas" bo tukaj enako neuspešen kot pri prvi porazdelitvi - pravilna igra je nizka karta z mize proti dami v roki.

7. Dvojni in kombinirani impas

Pri **dvojnem impasiranju** lovimo oz. se izogibamo dvema nasprotnikovima figurama - s kombinacijo AQ10, na primer, kralju in fantu. Naslednji prikazi prikazujejo štiri možne razporeditve manjkajočih figur pri nasprotnikoma. Koliko vzetrov bo izvajalec pobral (enega, dva ali celo vse tri), je odvisno od tega, kje ležita manjkajoči figuri.

♠ AQ10	♠ AQ10	♠ AQ10	♠ AQ10
♠ KJ3	♠ 9842	♠ K32	♠ J984
♠ 765		♠ J984	♠ K32
		♠ 765	♠ 984
		♠ 765	♠ KJ32
			♠ 765

Pravilna igra je, kot vedno, nizka karta proti "šibki" figuri. V našem primeru na primer ♠5 iz roke proti ♠Q ali ♠10 na mizi, in potem še enkrat iz roke proti preostali nižji figuri. A katero figuro bomo vstavili v prvi potezi, ♠Q ali ♠10? Prav zato pa imamo prikazane vse možne razporeditve fanta in kralja. Pri drugi, tretji in četrti postavitvi je očitno vseeno, kaj igramo najprej, in kaj pozneje.

Pri prvi postavitvi pa pride do razlike - če v prvem krogu igramo desetko in v drugem damo, bomo pobrali tri vzetke(!), a če v prvi potezi odigramo damo, s preostalo desetko ne bomo več mogli dobiti vzetka.

Dvojni impas potemtakem igramo pravilno tako, da **v prvi potezi igramo proti nižji figuri** - v našem primeru ♠5 proti ♣J. Za izvajalca je najneugodnejša druga razporeditev (K pri Westu, J pri Eastu). V tem primeru se bo moral izvajalec (potem ko zgubi proti ♣J) vrniti v roko in vdrugo impasirati iz roke proti dami.

Priporočena igra prinese izvajalcu statistično tri vzetke v eni četrtini postavitvev (prvi zgled), dva vzetka v eni polovici postavitvev (drugi in tretji zgled) in en vzetek (se pravi nobenega dodatnega) v eni četrtini postavitvev (četrti zgled).

Kadar je od dveh manjkajočih figur ena pri enem nasprotniku in druga pri drugem (drugi in tretji zgled), pravimo, da sta figuri deljeni. Ker je to statistično najverjetnejša razporeditev, izvajalec pogosto igra **igro na deljeni figuri**.

Kombinirani impas imenujemo impasiranje z naslednjo kartno kombinacijo.

♠ AJ10

♠ 432

Ker nama manjkata dama in kralj, ki nasprotnikoma omogočata zanesljiv vzetek, s to kombinacijo očitno ne bomo mogli dobiti treh vzetkov, ampak si bomo za cilj zastavili dva. Dobili ju bomo, kadarkoli bo vsaj ena izmed manjkajočih figur pri Westu (tudi tu gre za načelo deljenih figur).

Pravilna igra je ♠2 iz roke proti ♠10 na mizi. Ta vzetek bomo skoraj zagotovo izgubili (saj igramo na deljeni figuri), proti kralju ali dami. To nas ne sme odvrniti od ponovitve impasa! Pozneje, ko bomo spet v roki, bomo igrali nizko karto proti ♣J na mizi. Opisana igra prinese izvajalcu dva vzetka v 75 % primerov (neuspešna je zgolj v primeru, kadar bi bili obe manjkajoči figuri pri Eastu).

8. Impasiranje dame

V naslednjih dveh zgledih bomo impasirali nasprotnikovo damo - se pravi poskusili dobiti vzetek s fantom.

♠ AJ7

♠ AJ10

♠ K65

♠ K65

S prvo kombinacijo kart je damo mogoče loviti samo pri Westu ("iščemo" damo pred fantom), zato je pravilna igra ♠5 iz roke proti ♣J na mizi.

Druga kombinacija je močnejša, saj vsebuje tudi desetko, kar nam omogoča damo loviti tako pri Westu kot pri Eastu. Igramo lahko ali ♠5 iz roke proti ♣J na mizi (kot s prvo kombinacijo) ali pa ♣J z mize, ki ga v roki spustimo (odigramo nizko karto).

Impas z ene ali z druge strani omogoča tudi naslednja kombinacija kart.

♠ K102

♠ AJ5

Kje pa v takih primerih "iščemo" damo, na levi ali na desni? Odgovora na to ne daje tehnika odigravanja. Ključ za iskanje lahko dobimo iz licitacije, iz poprejšnjega poteka igre ali pa se odločimo na slepo srečo.

V naslednjih kombinacijah manjka poleg dame tudi as! Tehnika impasiranja ostane ne glede na to enaka - usmerjena je k "lovljenju" dame - nasprotnikov as je v vsakem primeru zanesljiv vzetek.

♠ K102

♠ KJ2

♠ J93

♠ 1093

Ker je damo mogoče loviti samo s kraljem, je očitno, da bomo damo "iskali" pri Westu. V obeh primerih bomo igrali figuro iz roke (♣J oz. ♠10). Igranje figure za impas si lahko privoščimo samo, kadar imamo obilico figur (v našem primeru štiri). Iz roke odigrano figuro bomo na mizi spustili. Če naša figura slučajno zadrži vzetek, smo še vedno v roki in lahko impas ponovimo.

Impasiranje dame prikazujeta tudi naslednja dva zgleđa, vendar zaradi večjega skupnega števila kart (sedem oz. osem) z malce spremenjenim postopkom.

♠ AK43

♠ AKJ5

♠ J102

♠ 6432

Preden impasiramo damo, lahko namreč z gornjima kombinacijama prej pobremo z eno visoko figuro (asom ali kraljem). S tako igro impasnega položaja ne pokvarimo, lahko pa imamo srečo in zajamemo damo, kadar bi jo nasprotnik imel v enoju!

9. Kdaj ne impasiramo

Manjkajočega **kralja ne impasiramo**, kadar imamo v barvi **enajst kart**. V tem primeru odigramo asa - s 67 % verjetnostjo, da bo kralj padel pod asom. Zgled prikazuje eno takih kartnih kombinacij.

♠ 6543

♠ AQJ10987

Kadar ima izvajalec v barvi skupaj devet kart, in mu manjka dama, kot v naslednjem zgledu, se je treba vnaprej odločiti, pri katerem nasprotniku bomo damo iskali in najprej pobrati visoko figuro (A oz. K) pred njim.

♠ A1098

♠ KJ765

Tako si možnosti za uspeh rahlo dvignemo, saj bi bila lahko dama pri nasprotniku v enojcu. Če dama v prvem krogu ne bi padla, se moramo v drugem krogu odločiti na slepo srečo - 50 % možnosti je, da bi uspel impas dame in 50 % možnosti je, da bi dama padla pod drugo visoko figuro.

V naslednji kombinaciji manjkata izvajalcu as in dama, torej gre spet za impasiranje dame - toda v barvi imamo skupaj devet kart! Impas na desetko na mizi bi nam prav lahko pobrala Eastova solo dama - ko bi bila zmagovita igra kralja!

♠ K10987

♠ (A32)

♠ (Q)

♠ J654

Teorija ne daje prednost nobeni od opisanih iger - odločite se na srečo.

S samo osmimi kartami v barvi pa teorija daje prav impasiranju dame - na nizko karto iz roke bomo z mize odigrali desetko.

10. Prehodi

Da izvedemo impas, moramo biti po potrebi na pravem mestu - bodisi v roki bodisi na mizi. Da lahko "tja" pridemo, pa moramo "tam" imeti kako visoko karto, ki nam tako pozicioniranje omogoči. Take ustrezne karte imenujemo **vhodi** oziroma **prehodi**. Zanesljivi vhod predstavlja karta, ki je tisti trenutek najmočnejša v barvi.

V naslednjima zgledoma bi izvajalec želel impasirati ♠K (pri Westu), vendar pa je v obema primeroma v roki. Zato mora na nek način priti na mizo.

♠ 65
♥ A3
♠ 84
♥ K7
♠ AQ
♥ 42

♠ K7
♥ Q6

♠ 65
♥ K3

♠ 84
♥ A7

♠ K7
♥ Q6

♠ AQ
♥ 42

V prvem primeru bo na mizo zanesljivo prešel s ♥A, v drugem pa zanesljivega prehoda nima. V tem primeru bo igral pač na potencialni vhod, na ♥K. Za to mu mora ležati ♥A. Če mu ♥A morebiti ne bi ležal, izvajalec ne bi mogel na mizo, da bi izvedel impasiranje v piku.

Sledi še nekaj zgledov impasiranja, v katerih izvajalcu ne primanjkuje vhodov. Razreši naj jih bralec sam.

♠ AQJ
♥ 75
♠ K32
♥ Q43
♠ 865
♥ AK
♠ AQ10
♥ 432
♠ KJ4
♥ A65
♠ 876
♥ KJ10

♠ 1097
♥ 62

♠ 532
♥ Q87

♠ AQJ10
♥ 32

♠ K43
♥ J109

♠ 98
♥ 8765

♠ 765
♥ AKQ

♠ KQ2
♥ 432

♠ A76
♥ K76

♠ J109
♥ Q98

♠ 543
♥ AJ10

V naslednjem zgledu želi izvajalec impasirati v piku, za kar mora igrati z mize. Na mizo bo prišel s ♥A.

♠ J103
♥ A54
♠ 84
♥ K82
♠ AK92
♥ 93

♠ Q765
♥ Q76

Pri igranju z mize pa mora biti previden. Če bi odigral ♠3 in iz roke primaknil ♠9, bi vzetek sicer dobil, vendar nasprotnikova ♠Q še ne bi bila ujeta, on pa ne bi imel s čim na mizo, da bi impas ponovil! Pravilna igra v tem primeru je ♠J z mize. V primeru, da East fanta ne bi pokrtil z damo, ostane izvajalec na mizi in lahko impasiranje ponovi.

B. OSNOVE IGRANJA BREZADUTNIH IGER

Brezadutno in adutno igro obravnavamo ločeno, saj se igralna načela v njih precej razlikujejo (ne glede na to, da v obojih uporabljamo številne skupne tehnike). Obravnava brezadutne igre je preprostejša od igre z aduti, saj v njej ni rezanja. To pomeni, da so v brezadutni igri vse barve enako pomembne, in da najvišja karta v barvi vedno predstavlja zanesljiv vzetek (medtem ko je lahko v igri z aduti tudi porezana).

V igri brez adutov so za pridobivanje vzetrok odločilne visoke karte in dolge barve. Ker velja to tako za izvajalca kot za obrambo, se nasprotniki v brezadutni igri praviloma borijo za to, komu bo prej uspelo razviti dolgo barvo.

1. Razvijanje dolge barve pred pobiranjem visokih vzetrok

V naslednji igri mora izvajalec opraviti igro 6B (B je oznaka za brezadutno igro), igro za dvanajst vzetrok. West je napadel s ♠7.

♠ Q105		
♥ AK2		
♦ AQ5		
♣ Q763		
♠ J987		♠ 632
♥ 9874		♥ J105
♦ 1076		♦ J943
♣ A2		♣ 854
♠ AK4		
♥ Q63		
♦ K82		
♣ KJ109		

Ko izvajalec brezadutnega kontrakta načrtuje svojo igro, najprej prešteje zanesljive vzetke, to je vzetke z najvišjimi kartami. Našteje lahko tri v piku, tri v srcu in tri v karu, skupaj torej devet vzetrok. Manjkajoče tri vzetke lahko očitno pridobi samo v križu. To ne bi smelo biti težko, saj je njegov križ dovolj dolg, in v njem mu manjka samo as.

A pomemben je vrstni red igranja. Če bi izvajalec na primer najprej pobral vse visoke vzetke v piku, srcu in karu, in potem odigral križ, bi West vzal s ♣A in pobral še preostali karti v piku in srcu, ki sta s tako nespametno igro izvajalca postali visoki.

Iz opisanega preprostega zgleada sledi igralno načelo, da je pred pobiranjem visokih vzetrok treba razviti nerazvite barve. V zgledu je torej pravilno najprej igrati križ, vse dokler v njem ne izbijemo nasprotnikovega asa.

2. Razvijanje dolge barve pred zbitjem vhoda

V naslednji igri mora izvajalec opraviti igro 6B. West je napadel s ♠5.

	♠ 83	
	♥ QJ76	
	♦ KQJ85	
	♣ 92	
♠ Q1075		♠ J94
♥ 1092		♥ 853
♦ 62		♦ A73
♣ J643		♣ Q1075
♠ AK62		
♥ AK4		
♦ 1094		
♣ AK8		

Izvajalec lahko našteje osem visokih vzetrok, dva v piku, štiri v srcu in dva v križu.

Manjkajoče vzetke bo očitno poiskal v karu - potem ko nasprotnikoma v tej barvi izbije asa. A enako kot prej ne sme pobrati vzetrok v drugih barvah - kar še posebej velja za srce.

Pa predpostavimo, da je izvajalec storil prav to - pobral štiri vzetke v srcu in potem odigral karo. Ker z igranjem srca za obrambo ni razvil nobenega vzetroka (nasprotnikoma jih je zmanjkalo), na prvi pogled ni videti, kaj bi lahko šlo narobe.

Dobra obramba! East svojega ♦A ne bo pobral v prvem krogu, in ne tudi na drugi odigrani karo, ampak šele na tretjega.

Izvajalec bo tako ostal odrezan od dveh karovih vzetrok na mizi - da bi ju lahko pobral, bi moral imeti prehod do mize. Edina prehoda, ♥Q in ♥J pa je zapravil z igranjem srca. V igri je torej bistveno, da do razvite barve ohranimo prehod.

3. Izbira med barvami za razvijanje

Izvajalec mora pri izbiri barve, ki jo bo razvijal, upoštevati več činiteljev. Med različno dolgimi se praviloma odloči za daljšo (posebej če mu krajša ne prinese potrebnega števila vzetkov). Med različno močnimi se praviloma odloči za močnejšo - taka se dâ ponavadi razviti v manj korakih. Ob tem pa so za razvijanje potrebni še ustrezni prehodi.

V naslednjem zgledu igra izvajalec 3B, igro za devet vzetkov. West je napadel s ♠Q.

♠ A6	♠ 8542
♥ A4	♥ 10765
♦ QJ98	♦ 54
♣ QJ743	♣ 952
♠ QJ1073	
♥ J98	
♦ A32	
♣ A6	
♠ K9	
♥ KQ32	
♦ K1076	
♣ K108	

Izvajalec razpolaga s petimi visokimi vzetki, dvema v piku in tremi v srcu, torej mu za izpolnitev igre manjkajo štiri vzetki. Ker lahko manjkajoče štiri vzetke prinese samo petkarna križeva barva (ne pa tudi štirikartna karova), je pravilna odločitev razvijanje križa. Potem ko pobere prvi pik, mora izvajalec takoj odigrati križ. Igra ga toliko časa, dokler West ne vzame svojega ♣A. Potem ko West pobere ♣A, je najbolje, da nadaljuje s pikom, saj ga bo s tem razvil - da bodo nared, ko bo na potezo slejkoprej prišel s ♦A.

V dosedanjih zgledih nam je v barvi, ki smo jo razvijali, manjkal samo as, tako da smo jo lahko razvili v enem koraku. V naslednjem zgledu pa bomo morali pri razvijanju barve v njej oddati dva vzetka. Izvajalec igra 3B in je za napad dobil ♠J.

♠ 76	♠ 542
♥ KQ85	♥ J10432
♦ AK75	♦ Q6
♣ 984	♣ 532
♠ J10983	
♥ 96	
♦ 10932	
♣ AK	
♠ AKQ	
♥ A7	
♦ J84	
♣ QJ1076	

Izvajalec lahko našteje v piku, srcu in karu skupaj osem visokih vzetkov in potrebuje za izpolnitev svojega kontrakta le en sam križev vzetek (čeprav jih križ teoretično nudi tri). Za vzetek v križu pa mora izvajalec prej izbiti asa in kralja, kar pomeni, da bo moral nasprotnika dvakrat spustiti na potezo. A to mu na srečo ni nevarno, ker ima v vseh preostalih barvah po dva **zadržka** (visoke karte, ki zanesljivo ali pa potencialno zadržijo nasprotnikov napad, imenujemo zadržki).

4. Pomen časa v razvijanju barve

Kadar je izvajalec pri razvijanju svoje dolge barve prisiljen potezo (eno ali pa tudi več) prepustiti nasprotnikom, jima s tem ponuja priložnost, da sama razvijata svojo dolgo barvo. V taki dirki zmaga tisti, ki mu barvo uspe razviti prej.

V naslednjem zgledu mora izvajalec opraviti igro 3B. West je napadel s ♠Q.

♠ 76	♠ 542
♥ KQ85	♥ J10432
♦ AK75	♦ J62
♣ 984	♣ 53
♠ QJ10983	
♥ 96	
♦ 1093	
♣ AK	
♠ AK	
♥ A7	
♦ Q84	
♣ QJ10762	

Zgled se od prejšnjega razlikuje le v tem, da ima izvajalec zdaj v piku namesto treh samo dva zadržka.

Če bi South, kot prej, takoj odigral križ, bi West vzela, odigral drugi pik in tako izvajalcu izbil zadnji pikov zadržek. Ko bi West v nadaljevanju spet prišel na potezo s ♠K, bi pobral svoje štiri visoke pike. To dirko bi dobila obramba.

Ker načrt z razvijanjem križa v prikazani igri ne more uspeti, mora izvajalec poiskati drugi načrt. Tako možnost ponuja zgolj karova barva. Če bi bil karo pri nasprotnikom razdeljen 3-3 (oznaka 3-3 pomeni 3 karte pri enem in 3 karte pri drugem nasprotniku), bi izvajalcu prinesel štiri vzetke. Pravilna izvajalčeva igra je torej pobrati prvi pikov vzetek in takoj odigrati karo.

Zadnja zgleda sta prikazovala dvojce pomembnih načel pri razvijanju dolge barve:

- Dolgo barvo se lotimo razvijati samo, kadar imamo dovolj zadržkov v preostalih barvah.
- Kadar je očitno, da bo obramba prej razvila svojo dolgo barvo (ker v njej nimamo dovolj zadržkov), moramo svoje možnosti iskati v drugih barvah. V njih lahko igramo na ugodno razporeditev nasprotnikovih kart oziroma na uspešno impasiranje.

5. Razvijanje barve z impasiranjem

V naslednjem primeru mora izvajalec opraviti igro 4B, West je napadel s ♠Q.

♠ A6	
♥ K5	
♦ AQ1085	
♣ 7632	
♠ J2	♠ Q10984
♥ 10873	♥ QJ9
♦ K96	♦ J7
♣ QJ109	♣ 854
♠ K753	
♥ A642	
♦ 432	
♣ AK	

Ob po dveh zanesljivih vzetkov v piku, srcu in križu lahko izvajalec dobi manjkajoče štiri vzetke samo z razvijanjem kara. Ker pa v njem nima po moči zaporednih figur, ga ne bo mogel razvijati s preprostim izbijanjem nasprotnikovih figur, ampak bo moral impasirati.

Po vzetju križa v roki bo odigral nizki karo iz roke proti ♦10 na mizi.

East bo ta vzetek dobil s fantom in vrnil križ. Izvajalec ga bo vzel v roki in ponovil karov impas - iz roke ♦3 proti ♦Q.

Opisana igra bo uspešna v primeru, da bi bili manjkajoči figuri ena pri Westu in druga pri Eastu (deljeni) ali pa obe pri Westu, za kar obstaja dokaj visoka statistična verjetnost.

Impasiranje na desetko je pravilno, kadar imamo v barvi skupaj osem kart. V primeru devetih pa je teoretično pravilna igra impasiranje dame v prvem krogu.

6. Varovanje prehoda za drugi impas

Kadar nam v barvi, ki jo razvijamo, manjkata dve figuri, moramo v njej dvakrat impasirati. Za to pa moramo imeti na drugi strani dva vhoda - pazimo, da ju ohranimo.

V naslednjem zgledu je West proti igri 3B napadel s ♥7.

♠ 976	
♥ 8532	
♦ 532	
♣ AK5	
♠ QJ8	♠ 10543
♥ KJ97	♥ 1064
♦ A6	♦ Q87
♣ 9832	♣ 1076
♠ AK2	
♥ AQ	
♦ KJ1094	
♣ QJ4	

Potem ko smo prvi vzetek pobrali s ♥Q, se bomo lotili razvijanja kara. Impasiranje kara zahteva dvakratno igranje kara z mize, za kar imamo na mizi dva vhoda, ♠A in ♣K.

Po ♥Q bomo torej odigrali križ do ♣A in potem nizki karo proti ♦J v roki. Ta vzetek bo West pobral z asom (iz tega sklepamo, da nima dame, saj bi sicer pobral z njo) in spet odigral srce.

Srce bomo pobrali z asom in odigrali križ do ♣K ter še enkrat impasirali mimo Eastove ♦Q. Opisana igra ne bi bila mogoča, če na mizi ne bi imeli dveh prehodov.

C. POSEBNE TAKTIČNE POTEZE V BREZADUTNI IGRI

1. Zadržanje (angl. hold - up)

Razvijanje nasprotnikove dolge barve, s katero je napadalec napadel naš brezadutni kontrakt, lahko pogosto zaustavimo tako, da svojega zadržka ne poberemo takoj. Tej tehniki pravimo zadržanje jemanja ali na kratko **zadržanje**. Namen zadržanja je prekinitev komunikacije med Westom in Eastom.

V naslednjem zgledu je West proti igri 3B napadel s ♠8.

♠ K65	♠ J982
♥ A84	♥ 1093
♦ KJ1083	♦ A65
♣ 53	♣ Q102
♠ 1073	♠ AQ4
♥ QJ65	♥ K72
♦ 9	♦ Q742
♣ KJ984	♣ A76

Izvajalec lahko našteje tri zanesljive vzetke v piku, dva v srcu in enega v križu, skupaj šest.

Očitno je, da bomo manjkajoče vzetke iskali v karu. Toda kako? Če v prvi potezi poberemo s ♠A in izbijemo ♦A, bo East nadaljeval s križem in obramba bo v njem pobrala še štiri vzetke!

Ali lahko na kak način preprečimo Eastu, da potem ko pride na potezo s ♦A, ne vrne križa? Lahko - tako, da križ prepuščamo toliko časa, dokler Eastu križev ne zmanjka.

Prvega križa potemtakem ne bomo vzeli, in prav tako ne tudi drugega, ampak šele tretjega. In potem odigrali karo. East bo prišel na potezo s ♦A, a bo brez križa! Odigrati bo moral katero izmed drugih barv, ki pa jih mi vse zanesljivo zadržujemo - karo pa je že razvit.

Opisani igralni postopek imenujemo **zadržanje** (angl. hold up) in je standardni postopek pri napadu v barvi, v kateri imamo samo en zadržek. Zadržanja se lahko poslužimo s katerikoli zadržkom v napadeni barvi, na primer z Axx, Kxx, KQx, QJxx. Kolikokrat bomo zadržali, pa je odvisno od tega, proti kateri porazdelitvi kart pri nasprotnikoma se borimo. Svoj zadržek odigramo na zadnjo karto nasprotnika, ki ima v tej barvi manj kart.

V posebnih primerih - ko bomo morali v igri nasprotnikoma potezo oddati dvakrat - pa bomo zavrnili jemanje prvega vzetka, tudi kadar bomo imeli v napadeni barvi celo dva zadržka.

Sledijo zgledi. V nekaterih zgledih (tak je spodnji levi prikaz) bodo nizke, za igro nepomembne karte, označene z oznako x. V obeh prikazanih zgledih igra izvajalec igro 3B.

♠ xx	♠ xx	♠ J105	♠ 9873
♥ KJx	♥ xxxx	♥ 10762	♥ 985
♦ AQJxx	♦ Kxx	♦ 8	♦ K76
♣ Kxx	♣ J10xx	♣ Q10963	♣ AJ4
♠ AJ10xxx	♠ KQx	♠ A64	
♥ xxx	♥ AQx	♥ KQJ	
♦ xx	♦ xxx	♦ 10943	
♣ xx	♣ AQxx	♣ K75	
			♠ KQ2
			♥ A43
			♦ AQJ52
			♣ 82

V prvem primeru je West napadel s ♠J. Izvajalec mora poskrbeti, da East, potem ko bo prišel na potezo s ♦K, ne bo imel več pikov! Pika torej izvajalec ne sme vzeti v prvem krogu, ampak šele v drugem.

V drugem primeru je West napadel s ♠6, ki jo je East pobral s ♠A in vrnil ♠J. Izvajalec tega ne sme vzeti, saj bi East, ko bi pozneje prišel na potezo s ♦K, vrnil svoj zadnji križ in potopil izvajalčevo barko. A če izvajalec ♠J ne vzame, in pobere ♠K šele v tretjem krogu, s tem pretrga križevno komunikacijo med Eastom in Westom.

V naslednjem zgledu je West proti igri 3B napadel z nizkim pikom.

	♠ x	
	♥ AQxxx	
	♦ KJx	
	♣ AQxx	
♠ A109xx		♠ Kxx
♥ xxx		♥ Kx
♦ xxx		♦ xxxx
♣ xx		♣ J10xx
	♠ QJxx	
	♥ Jxx	
	♦ AQx	
	♣ Kxx	

East je odigral ♠K in nadaljeval s pikom. South zdaj ne sme odigrati pikove figure, saj odigrani pik ni Eastov zadnji!
Če bi izvajalec na primer odigral ♠Q, West ne bi pobral z asom, ampak bi odigral nizki pik - tu bi imeli opravka z zadržanjem v obrambi! In ko bi East pozneje prišel na potezo s ♥K, bi imel še en pik, ki bi ga odigral skozi izvajalčeva ♠Jx proti Westovim ♠A9x za tri dodatne vzetke za obrambo.

South torej na drugi pik ne sme igrati figure. Obramba bo tako v piku pobrala začetne tri vzetke, potem pa bo pik vzel izvajalec in odigral srčev impas. A po ♥K East ne bo imel več pika, da bi ga vrnil - zmaga za South.

Čeprav je zadržanje osnovna taktična poteza pri napadu naše brezadutne igre, pa zadržanja v posebnih okoliščinah tudi ne uporabimo. Oglejmo si nekaj takih primerov.

West je v prvem zgledu napadel s ♠6.

	♠ J4	
♠ K9762		♠ Q85
	♠ A103	

Z mize bomo odigrali nizko karto in ko bo East odigral damo, bomo to seveda vzeli z asom! Igranje nizke karte (zadržanje) bi nas v piku prikrajšalo za en vzetek.

Poseben razlog za nezadržanje nastopi, kadar ima izvajalec na mizi ali v roki kombinacijo A10xx v napadeni barvi. V tem primeru je treba nemudoma vzeti z asom, saj preostanek barve zanesljivo zadrži nadaljnji napad. V naslednjih zgledih je West napadel s ♠4.

	♠ 93		♠ A1082	
♠ KQ74		♠ J65	♠ KQ74	♠ J65
	♠ A1082		♠ 93	

V prvem primeru bomo z mize igrali ♠3 in Eastovega fanta pobrali z asom. V drugem primeru je pravilno z mize igrati kar asa! Ko bo namreč East v tretjem krogu pobral s ♠J, pika ne bo mogel več vrniti.

Poglejmo pravilno igro v prvem vzetku še z nekaterimi kartnimi kombinacijami. V vseh naslednjih primerih predpostavimo, da je West napadel s ♠4.

♠ Q8	♠ Q85	♠ Q105	♠ Q109
♠ A73	♠ A73	♠ A73	♠ A73

1. V prvem primeru lahko dobi izvajalec dva vzetka (in dvakrat zadrži napad) samo v primeru, ko bi imel kralja West, zato je pravilna igra ♠Q. Če bi zdaj kralja vendar izkazal West, bi mu moral izvajalec ta vzetek prepustiti in prav tako tudi naslednjega ter z asom pobrati šele v tretjem krogu.
2. V drugem primeru ima izvajalec na mizi karto več in zato lahko igra z mize nizko karto. Če zdaj East odigra ♠9, ♠10 ali ♠J, bo izvajalec to pobral z asom, in v nadaljevanju igral tako, da West ne pride na potezo (ker bi lahko igral skozi kombinacijo Q8 na mizi proti Eastovemu kralju).
3. V tretjem primeru je miza še močnejša. Z mize je treba odigrati ♠10, da bi od Easta izvabili morebitnega kralja. Če pa bi se East zdaj izkazal s ♠J, pridemo do enakega položaja kot v drugem primeru.
4. Četrta kombinacija izvajalcu v vsakem primeru zagotavlja dva vzetka, a pri določeni razporeditvi in nepravilni igri obrambe lahko celo tri! East na odigrano ♠9 z mize, v primeru da ima ♠K, tega ne sme igrati! Če bi to storil, bi izvajalec kralja pobral z asom, in impasiral Westovega fanta (igral bi ♠7 proti ♠Q10 na mizi). Celotni raspored kart prikazuje spodnji prikaz.

	♠ Q109	
♠ J654		♠ K82
	♠ A73	

V naslednjih zgledih imamo kombinacije s kraljem in damo. West je v vseh primerih napadel s ♠4.

♠ Q85	♠ Q8	♠ Q105
♠ K73	♠ K73	♠ K73

1. V prvem primeru nam takojšnje igranje dame z mize ne more prinesiti koristi. East bi z morebitnim asom damo prevzel, tako da bi izvajalcu ostal v piku samo en zadržek. Če pa East ne bi imel asa in bi dama uspela zadržati vzetek, bi East pozneje odigral ♠9, ♠10 ali ♠J skozi Southovo kombinacijo ♠K7 in obramba bi pobrala vse preostale vzetke v tej barvi.
Edina prava igra za morebitna dva vzetka je nizka karta z mize. Če bi East takoj vzel z asom, bi s tem izvajalcu dal dva vzetka, če pa bi odigral nižjo figuro, bi izvajalec vzetek pobral s kraljem, in v nadaljevanju poskušal igrati tako, da West ne pride na potezo.
2. V drugem zgledu je dama v dvojcu in jo je zato treba nemudoma odigrati. Če bi jo East prevzel z asom, in nadaljeval z igranjem pika, mora izvajalec svojega kralja zadržati do tretjega kroga. Če pa bi dama zadržala vzetek, je v nadaljevanju treba igrati tako, da na potezo ne pride East (da ne bi igral skozi izvajalčevega kralja).
3. Tretji zgled je podoben prejšnjemu tretjemu zgledu. Pravilno je igrati ♠10; če je West napadel od fanta, bo desetka izbila Eastovega asa in izvajalec bo v piku dobil dva vzetka. Če pa bi se East izkazal s ♠J, ostane ♠Q na mizi kot potencialni zadržek (kot v prvem zgledu).

Pri igranju zadnjih kartnih kombinacij občasno enega ali drugega igralca nismo smeli pustiti na potezo, kar pomeni, da mu nismo smeli dopustiti, da pride do vzetka. Tudi tako "izločanje iz igre" je ena osnovnih tehnik izvajalčeve igre (tako v brezadutnih kot tudi adutnih igrah). Poglejmo dva zgleda.

Izvajalec igra igro 3B, West pa je napadel s ♠5. Iz prejšnjih zgledov vemo, da je z mize pravilno odigrati damo. Potem ko je ♠Q zadržala vzetek, je izvajalcu v roki ostala kombinacija ♠K7, kar pomeni, da v nadaljevanju ne sme dopustiti Eastu, da pride na potezo (medtem ko mu West ni nevaren).

	♠ Q8	
	♥ K75	
	♦ QJ32	
	♣ A863	
♠ AJ654		♠ 1092
♥ J84		♥ Q1093
♦ K8		♦ 76
♣ Q95		♣ J1074
	♠ K73	
	♥ A62	
	♦ A10954	
	♣ K2	

Ker bo pri razvijanju kara potrebno obrambi najbrž oddati en vzetek, je treba poskrbeti, da ga ne dobi "nevarni" East.
Igra, ki to zagotavlja, je ♦Q z mize in nizki karo iz roke. Ko West pobere vzetek s ♦K, lahko le še pobere vzetek s ♠A, vendar ne more ujeti izvajalčevega ♠K.

Naslednji primer kaže na videz presenetljivo zadržanje, čeprav ima izvajalec v napadeni barvi dva zanesljiva zadržka. Izvajalec igra 3B, West pa je napadel s ♥10.

	♠ J63	
	♥ A62	
	♦ J10983	
	♣ AK	
♠ 10854		♠ Q97
♥ Q10985		♥ J7
♦ A5		♦ K42
♣ 76		♣ QJ1085
	♠ AK2	
	♥ K43	
	♦ Q76	
	♣ J432	

Izvajalec ima dva vzetka v piku, dva v srcu in dva v križu, tako da potrebuje tri karove vzetke.
Pri razvijanju kara bo moral obrambo dvakrat pustiti na potezo (s ♦A in s ♦K). Toda po ♦A bo obramba igrala srce in izbila zadnji izvajalčev srčev zadržek, in potem po ♦K použila še tri srčeve vzetke!
To lahko izvajalec prepreči samo tako, da ne vzame prvega srca, ampak šele drugega!
Izvajalec bo na ta način izčrpal Eastovo srčevo barvo, in ta, ko pride na potezo s ♦K, ne bo mogel igrati srca!
Bistvo zadržanja je v tem primeru - kot tudi nasploh - prekinitvev komunikacije v napadeni barvi ali preprosteje povedano preprečitev vrnitve napadene barve.

2. Deblokiranje

Blokada ali blokiranje imenujemo v bridžu položaj, ko igralec ne more pobrati vzetrov s svojimi visokimi kartami, ker do njih ne more priti. Deblokiranje pa je igra, s katero blokiranje preprečimo. Naslednji zgledi kažejo, kako se izognemo blokiranju pri odigravanju oz. razvijanju barve.

♠ KQJ102	♠ AQJ102	♠ AKJ102
♠ A8	♠ K8	♠ Q8

V vseh prikazanih kombinacijah imamo pet najvišjih kart, tako da imamo zagotovljenih pet vzetrov - a le, če igramo pravilno. Nepravilna igra v vseh primerih bi bila pobrati najprej na mizi in potem v roki. Tako bi nam na mizi ostale tri visoke karte, ki pa jih ne bi mogli pobrati (razen če ne bi imeli prehoda do mize v kateri drugi barvi). Z opisanimi in podobnimi kombinacijami se izognemo blokiranju tako, da **najprej odigramo figure v krajši roki**.

Če bi v opisanih zgledih imeli v roki solo figuro, kot kaže naslednji prikaz, bi bila prva kombinacija nerešljivo zablokirana, medtem ko bi drugo in tretjo kombinacijo odblokirali tako, da bi solo figuro iz roke prevzeli na mizi z asom.

♠ KQJ102	♠ AQJ102	♠ AKJ102
♠ A	♠ K	♠ Q

V naslednjem zgledu smo v roki, naloga pa je razviti srčevo barvo. To storimo tako, da ♥Q iz roke prevzamemo s ♥K in nadaljujemo z igranjem srca toliko časa, dokler nasprotnik ne odigra svojega asa. Do preostalih visokih src na mizi potem pridemo s ♠A.

♠ A
♥ KJ10963
♠ 2
♥ Q

Na morebitne "skrite" blokade mora biti igralec pozoren že ob nasprotnikovem napadu, in jih po možnosti poskusiti preprečiti. V naslednjem zgledu mora izvajalec opraviti igro 3B, za napad pa je prejel ♠10.

<p style="margin-left: 40px;">♠ QJ ♥ 876 ♦ KQJ874 ♣ 83</p> <p>♠ 109876 ♠ 543 ♥ KJ4 ♥ Q109 ♦ 93 ♦ 10652 ♣ AQ10 ♣ 975</p> <p style="margin-left: 40px;">♠ AK2 ♥ A532 ♦ A ♣ KJ642</p>	
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Izvajalec ima zdaj priložnost storiti usodno napako že v svojem prvem vzetku. Z mize bo odigral pikovo figuro, toda če je v roki ne prevzame z asom (ampak odigra ♠2), pozneje ne bo mogel na mizo, da bi pobral karove vzetrove.

V naslednjem zgledu mora izvajalec opraviti igro 3B, za napad pa je prejel ♠J. Očitno je, da mora izvajalec za uspešno igro poleg treh stranskih asov pospraviti vseh šest karovih vzetrov. Te lahko dobi le tako, da brez impasiranja odigra ♦A in potem še ♦K in upa na razporeditev 2-2 pri nasprotnikoma.

<p style="margin-left: 40px;">♠ 875 ♥ 92 ♦ AK8743 ♣ 84</p> <p>♠ J1096 ♠ KQ3 ♥ KJ53 ♥ Q876 ♦ Q6 ♦ J5 ♣ Q63 ♣ K1092</p> <p style="margin-left: 40px;">♠ A42 ♥ A104 ♦ 1092 ♣ AJ75</p>	
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Toda pri igranju kara mora biti previden - če v prvem vzetku iz roke proti mizi neprevidno odigra ♦2, mu bo po jemanju z asom in kraljem v roki ostala ♦10, s katero ne bo mogel do ♦8743 na mizi. Opisani blokadi se lahko izogne le tako, da v prvih dveh vzetkih odigra iz roke ♦10 in ♦9.

Igralec lahko s primernim deblokiranjem v barvi tudi ustvari dodatni prehod, kot v naslednjih dveh zgledih.

♠ K874	♠ Q543
♠ AQ92	♠ AKJ2

S prikazanimi kombinacijah kart lahko izvajalec pride na mizo praviloma samo enkrat, z visoko figuro (♠K oz. ♠Q). A obstajajo tudi skrite možnosti. Če bi na odigrani dve visoki figuri iz roke oba nasprotnika obakrat sledila (to se statistično zgodi v 68 % primerov), bi miza dobila še dodatni pikov prehod. To bi postali še preostali nizki karti na mizi - do katerega bi dostopili s ♠2 iz roke.

3. Prepuščanje

Prepuščanje imenujemo zavestno prepuščanje enega ali dveh vzetrov pri razvijanju svoje dolge barve. Namen tega postopka je ohranitev visoke figure v tej barvi za prehod do tako razvitih vzetrov. Idejo predstavlja naslednji zgled. Ali je s to barvo teoretično mogoče pobrati štiri vzetke, če na mizi nimamo nobenega dodatnega prehoda?

	♥ AK875	
♥ (QJ10)		♥ (962)
	♥ 43	

Očitno je, da nam bo zadana naloga uspela le, kadar bo nasprotnikovih šest src razdeljenih enakomerno, pri vsakem tri. Toda tudi če bi bil ta pogoj izpolnjen, je treba pravilno odigrati. Če odigramo asa, kralja in še eno srce, nam na mizi ostaneta visoka ♥7 in ♥5, do katerih ne moremo več dostopiti.

Pravilna igra je, da prvi vzetek v srcu prepustimo nasprotnikom. Iz roke bomo odigrali ♥3 in z mize odigrali ♥5. Ta vzetek bo nasprotnikov, a ko pozneje pridemo na potezo, naša srca "vlečejo". Po asu in kralju bomo ostali na mizi in lahko použili še preostala dva vzpostavljena srca.

V naslednjem zgledu je treba opraviti igro 3B, West je napadel s ♥5. Igro začnemo tako, da prvi in drugi vzetek v srcu prepustimo nasprotnikom (zadržanje!) in asa pobremo v tretjem krogu. Kako naprej?

	♠ 97	
	♥ 832	
	♦ 765	
	♣ AK1082	
♠ 105		♠ QJ642
♥ K975		♥ QJ6
♦ 10843		♦ QJ9
♣ 965		♣ QJ
	♠ AK83	
	♥ A104	
	♦ AK2	
	♣ 743	

Izvajalec računa na dva zanesljiva vzetka v piku, enega v srcu in dva v karu, skupaj torej pet. Križeva barva mu mora potemtakem prinesiti štiri vzetke. Če bi izvajalec poškilil v nasprotnikove karte, bi v prikazanem primeru preprosto pobral križevega asa in kralja in nato s ♣10 prišel do preostalih visokih križev na mizi!

To je res, a če bi East imel v križu ♣QJ5, bi bila taka igra pogubna, saj bi ga Eastova ♣Q v tretjem krogu odrezala od visokih križev na mizi. Križ odigramo pravilno tako, da najprej pobremo eno visoko figuro (na primer ♣A), se vrnemo v roko (na primer s ♦K) in iz roke odigramo nizki križ ter nanj tudi z mize odigrati nizko karto! Ta vzetek bo dobil East (v tem primeru malo nezasluženo), vendar pa je križ na mizi zdaj vzpostavljen in vsebuje tudi prehod.

V naslednjem zgledu bo treba v naši udarni barvi, zato da jo razvijemo in ohranimo prehod do nje, nasprotnikom prepustiti celo dva vzetka. Igramo igro 3B, West je napadel s ♦Q.

	♠ 975	
	♥ A9654	
	♦ 53	
	♣ J52	
♠ J43		♠ 10862
♥ J72		♥ KQ
♦ QJ1086		♦ 94
♣ 86		♣ A10743
	♠ AKQ	
	♥ 1083	
	♦ AK72	
	♣ KQ9	

Izvajalec lahko našteje tri zanesljive vzetke v piku, dva v karu in dva v križu (potem ko pade as), tako da potrebuje od srčeve barve poleg asa vsaj še en vzetek. Pri predpostavki, da so preostala srca pri nasprotnikom razdeljena 3-2, srce razvijemo in pri tem ohranimo asa na mizi kot vhod edino tako, da v njem dvakrat prepustimo vzetek nasprotnikom.

Igra bo potekala takole. Prvi karo prepustimo nasprotnikom, vzamemo drugega, in iz roke odigramo ♥3 in z mize ♥4. Ko pridemo naslednjič na potezo, postopek ponovimo - nizko srce iz roke in nizko srce z mize.

Preostala srca na mizi nam bodo zdaj prinesla tri vzetke, pri čemer do njih pridemo s ♥A. Opisani način igranja bo seveda uspel samo takrat, kadar bodo srca pri nasprotnikom razporejena 3-2 (za kar velja 68% verjetnost), vendar je edini, ki nas lahko do uspeha sploh pripelje.

Naslednja kartna kombinacija je tako šibka, da zagotavlja zgolj en vzetek, a če moramo iz nje na primer dobiti štiri vzetke, bomo na njej uporabili tehniko prepuščanja (in potem impasiranja).

♠ AQ863

♠ 42

Za štiri vzetke izvajalca morajo biti nasprotnikove karte v tej barvi razporejene 3-3, pri čemer mora kralj ležati pri Westu. V prvi potezi bomo igrali ♠2 iz roke in ♠3 z mize - to je tehnika prepuščanja. Ko bomo naslednjič v roki, bomo igrali ♠4 iz roke proti ♠Q na mizi (impasiranje kralja). Če je bil ♠K res pri Westu in če so bili piki pri nasprotnikoma res 3-3, bo v naslednji potezi naš ♠A nasprotnikoma izpulil preostala pika in povzdignil v vzetka še preostala dva pika na mizi.

V naslednjem zgledu mora izvajalec opraviti igro 3B, West je napadel s ♦4. East je karo prevzel z asom, in vrnil karo, ki ga je izvajalec v roki pobral s kraljem. Zanesljivi vzetki so: dva v srcu, dva v karu in en v križu, tako da moramo iz pika iztržiti štiri vzetke.

♠ A8764	
♥ 732	
♦ 98	
♣ 1064	
♠ K105	♠ 93
♥ 1096	♥ QJ84
♦ J10542	♦ A76
♣ KJ	♣ Q852
♠ QJ2	
♥ AK5	
♦ KQ3	
♣ A973	

Zdaj že vemo, da moramo za zanesljiv razvoj pika - ker do njega nimamo stranskega prehoda - en pikov vzetek prepustiti nasprotnikoma in asa na mizi prihraniti za prehod.

Igro bomo začeli s ♠Q iz roke. Damo bo West pokrtil s kraljem. Nastopil je ključni trenutek igre - tisti, ki misli, da mora vsakega kralja pobiti z asom, bo to igro izgubil. Izvajalec se mora držati svojega prvotnega načrta in vzetek prepustiti nasprotniku.

West na potezi bo odigral karo. Izvajalec ga bo v roki prevzel s svojo preostalo figuro in pobral ♠J. Ko bosta nanj sledila oba nasprotnika, je igra narejena - s ♠2 pridemo do ♠A87 na mizi in pobereмо tri pikove vzetke.

Napačna igra - prebitje Westovega kralja z asom v prvi potezi - nas odreže od pikov na mizi.

Podobno kot v prejšnjem zgledu bi igrali pik tudi z naslednjo kombinacijo. Če na ♠Q iz roke West odigra kralja, moramo ta vzetek prepustiti Westu, sicer pride do blokade barve.

♠ A8764

♠ QJ10

Katero karto pa odigramo z mize z naslednjo kombinacijo, ko na ♠7 iz roke West odigra kralja?

♠ AQ10432

♠ 765

Če je bil ♠K pri Westu v enojcu, ima East v tej barvi J98. Igrati bo treba previdno, sicer lahko ostane izvajalec z zgolj dvema vzetkoma v tej barvi. Pravilna igra je prevzem Westovega kralja z asom na mizi, vrnitev v roko in vnovično igranje pika proti mizi. Če se West zdaj izkaže s ♠J (če je izvorno imel ♠KJ), nam bo barva prinesla vseh šest vzetkov. Če pa West drugemu piku ne bi več sledil, bo treba ta vzetek prepustiti Eastovemu ♠J in ♠Q prihraniti za prehod do preostalih razvitih pikov na mizi.

Prepuščanje vzetka je pravilna tehnika tudi z naslednjo kombinacijo, v kateri imamo v barvi asa in kralja, če ne bi imeli stranskega prehoda do mize.

	♠ K98764	
♠ QJ10		♠ 3
	♠ A52	

D. ODIGRAVANJE ADUTNE BARVE V BARVNI IGRI

Barvna igra (to je izraz za igro, v kateri je napovedan adut) se od igre brez adutov razlikuje po tem, da je v njej mogoče stranske barve rezati, pri čemer pa prej naštete in opisane tehnike brezadutne igre ohranijo vso svojo veljavo. Soigralca se za igro z aduti odločita, kadar imata v neki barvi dolžinsko prevlado - vsaj osem kart (oziroma nasprotnika največ pet kart).

1. Kdaj povleči adute

Povleči adute ali tudi **adutirati** pomeni toliko časa igrati adut, dokler adutov obema nasprotnikoma ne zmanjka. Opisani postopek je načeloma prva stvar, ki jo v barvni igri opravi izvajalec - razen v primeru nekaj izjem, ki jih bomo opisali pozneje. Namen adutiranja je nasprotnikoma prepričati, da bi s svojimi (manj številnimi) aduti rezali izvajalčeve visoke karte v stranskih barvah. Poleg tega pa aduti, ki po adutiranju kot višek ostanejo izvajalcu, preprečujejo da bi obramba "prebila" katero izmed stranskih barv (v igri brez adutov so to funkcijo imele samo visoke karte).

V naslednjem zgledu mora izvajalec opraviti igro 4♠, za napad pa je dobil ♣K. West je pobral ♣K in potem še ♣A in nadaljeval s tretjim križem. Le-tega je izvajalec rezal v roki. Kako nadaljevati?

♠ J832	♠ 75
♥ 765	♥ J10983
♦ AQJ	♦ 104
♣ 932	♣ Q1065
♠ Q10	♠ AK964
♥ 42	♥ AKQ
♦ K9863	♦ 752
♣ AKJ7	♣ 84

V adutu manjkajo izvajalcu štiri karte skupaj z damo, kar pomeni, da bo v adutu morebiti en vzetek zgubil. V srcu ima same visoke figure, medtem ko mu v karu manjka kralj. Ker je izvajalec že oddal dva vzetka, sme v nadaljevanju oddati zgolj še enega, pikovega ali karovega.

Eden izmed pogojev za adutiranje je, da imamo zadržke v stranskih barvah, kar je v tej igri izpolnjeno, tako da izvajalec lahko začne adutirati. Iz roke povlečemo ♠A in potem še ♠K, pod katerega uslužno pade ♠Q. Ker nasprotnika nimata več adutov, bomo prenehali adutirati in se posvetili vzetkom v stranskih barvah. Iz roke odigramo ♦2 proti ♦Q na mizi. Ko dama zadrži vzetek, se vrnemo v roko s ♥A in karov impas ponovimo. Igro bomo končali z enajstimi vzetki v malhi.

V opisanem zgledu smo nasprotnikoma zbili vse njune adute, vendar pa ima adutiranje tudi svoje izjeme. Če bi bili aduti pri nasprotnikoma razdeljeni 3-1, kot v naslednjem prvem prikazu, bi West po dveh krogih adutov ostal z visoko ♠Q, kot kaže drugi prikaz.

♠ J832	♠ 7	♠ Q	♠ J8
♠ Q105	♠ AK964	♠ 964	♠

Kadar pri nasprotniku po adutiranju ostane visoki adut, ki mu prinese vzetek po naravni poti (ker je pač najvišji), izvajalec takšnega aduta praviloma ne izbija, saj bi moral za to porabiti dva svoja aduta. Njegova najboljša taktika v takem primeru je, da igra svojo stransko dolgo barvo, ki jo bo moral nasprotnik slejkoprej rezati s svojim visokim adutom. V primeru, da nasprotniku ostane samo še nizki adut, pa je največkrat pravilno potegniti še tega - za njegovo izničenje porabi izvajalec sicer svoja dva aduta, vendar s tem prepriča, da bi mu nasprotnik pozneje z nizkim adutom rezal zanesljivi vzetek z visoko karto.

Izjemo k pravilu o nezbijanju nasprotnikovega preostalega visokega aduta prikazuje naslednji zgled. Potem, ko je izvajalec povlekel asa in kralja, sta nasprotnikoma v roki ostala ♠Q in ♠J - dve najvišji figuri v adutu.

♠ 92	♠ J63
♠ Q107	♠ AK854

V tem primeru mora izvajalec igrati adut še enkrat. Če bi namreč bili obe figuri pri enem nasprotniku, izvajalec z igranjem aduta ne bi ničesar zgubil, če pa bi bili figuri ena pri enem in druga pri drugem nasprotniku (kot v našem prikazu), bi z enim svojim adutom izbil nasprotnikova dva. Če tega ne bi storil, obstaja nevarnost, da bi v nadaljevanju nasprotnika dobila dva vzetka (enega z rezanjem)!

2. Kdaj ne adutiramo takoj

V naslednji igri sta South in North z nezadostno točkovno močjo napovedala igro 4♠. West je v napadu pobral ♦A in ♦K in nadaljeval s ♦5, ki jo je izvajalec v roki rezal.

♠ J73	♠ K92
♥ AQ103	♥ K62
♦ 942	♦ QJ76
♣ K62	♣ Q105
♠ 65	♠ AQ1084
♥ J85	♥ 974
♦ AK105	♦ 83
♣ J973	♣ A84

Ker izvajalec nima problemov v stranskih barvah, bo adutiral. Ker ima v roki ♠AQ10, bo poskusil uloviti ♠K (če bi bil ta morebiti pri Eastu). Izvajalec ima na mizi dva prehoda, ♣K in ♥A, vendar ne more uporabiti ne prvega ne drugega. V primeru, da bi šel na mizo s ♣K, in adutni impas izgubil, bi obramba vrnila križ in v nadaljevanju prišla do križevega vzetka. Z igranjem ♥A pa bi izvajalec takoj povzdignil nasprotnikovega ♥K.

Opisani problem lahko izvajalec reši tako, da za prehod na mizo uporabi potencialna vhoda ♥Q ali ♥10. Iz roke bo odigral ♥4 in z mize ♥10 (dvojni impas). Vzetek bo pobral East s ♥K in odigral križ. Izvajalec bo križ vzel na mizi s kraljem in odigral ♠J. East lahko fanta pokrije ali ne (s kraljem), vendar v adutu ne more dobiti vzetka. Trinajsti vzetek bo (srečnemu) izvajalcu prineslo trinajsto, visoko srce.

Opisana igra vsebuje dve pomembni prvini:

- 1.) Na mizi imajo prednost nezanesljivi prehodi pred zanesljivimi, če ti predstavljajo pomembno kontrolo v stranski barvi (v zgledu nezanesljiv srčev vhod pred zanesljivim križevim).
- 2.) Impasiranje s figuro (♠J z mize in nizka iz roke in ne ♠3 z mize do ♠10 v roki) omogoča, da impas po potrebi ponovimo, ne da bi zato potrebovali dodatni prehod.

3. Rezanje

Prednost adutne igre v primerjavi z brezadutno je možnost rezanja barv, v katerih smo v enem od listov kratki. Pri vrednotenju lista zato po odkritju adutnega skladja figurne točke oplemenitimo še s točkami za kratkosti v stranskih barvah: eno za dvojca, tri za enojca in pet za praznino.

Ker izvajalec pri adutiranju pobira tudi svoje adute na mizi, je eden od razlogov za odložitev adutiranja potreba po rezanju na mizi. V naslednjem zgledu mora izvajalec opraviti igro 7♠, za napad je prejel ♥K.

♠ 975	♠ J42
♥ 3	♥ 9765
♦ K8762	♦ Q1054
♣ K963	♣ 87
♠ 106	♠ AKQ83
♥ KQJ10	♥ A842
♦ J93	♦ A
♣ QJ54	♣ A102

Izvajalec ima v roki štiri zgubitne karte, tri srca in en križ. Križ bo lahko odvrnel na ♦K, tako da bo moral za izpolnitev igre na mizi trikrat rezati srce. To mu lahko uspe samo v primeru, da so preostala srca razdeljena 4-4. Ker ima na mizi samo tri adute, ne bo smel adut povleči niti enkrat. Pravilna igra je prevzem prvega vzetka s ♥A in takojšnje rezanje srca na mizi. V roko se vrnemo s ♣A in na mizi režemo drugo srce. Tretjič se vrnemo v roko s ♦A in na mizi porežemo še zadnje srce. Zdaj na mizi ne smemo pozabiti pobrati s ♦K in nanj iz roke odvreči križ. Zdaj je nujno priti v roko, da končno poberemo nasprotnikove adute. To storimo z rezanjem kara (in pri tem upamo, da nasprotnika kara ne bosta nadrezala).

Če imamo na mizi več adutov, kot jih potrebujemo za rezanje, lahko pred rezanjem adut povlečemo tolikokrat, kolikor "nerabnih" adutov imamo na mizi. Izvajalec igra v naslednjem zgledu igro 4♠, za napad pa je dobil ♥10.

♠ J1074	♠ 93
♥ 43	♥ QJ
♦ A962	♦ Q10873
♣ K52	♣ J964
♠ 52	
♥ K109876	
♦ J4	
♣ A87	
♠ AKQ86	
♥ A52	
♦ K5	
♣ Q103	

Izvajalec lahko oceni, da ima dva zgubitna srca in enega ali dva zgubitna križa. Izvajalec pa ima seveda možnost enega od zgubitnih src rezati. Ker potrebuje na mizi za rezanje samo en adut, sme adute (če bi to bilo potrebno) povleči tudi trikrat.

Izvajalec bo torej prvi vzetek pobral s ♥A, povlekel dva aduta (in s tem nasprotnikoma pobral vse preostale adute), ter igral iz roke in mize nizko srce ter si tako pripravil rezanje tretjega srca na mizi.

Oglejmo si še, kako izvajalec v zadnji igri za čim boljši učinek odigra križovo barvo. Njegov cilj v križu je ne oddati več od enega vzetka, kar pomeni, da mu obramba njegove ♣10 ne sme pobrati s ♣J.

♣ K52
♣ Q103

Kombinacijo na levi igramo pravilno tako, da igramo nizko iz roke proti kralju na mizi. Če bi kralj dobil vzetek, bi nato z mize impasirali proti ♣10 v roki. Na prvi pogled je videti, da vrstni red igranja ni pomemben - da bi lahko tudi najprej impasirali desetko in pozneje igrali proti kralju (ali pa da je ta potek celo še boljši).

Pri analizi nas ne sme zavesti konkretna razdelitev kart pri nasprotnikoma. V igri bi namreč lahko ♣J tudi ne ležal ugodno za izvajalca. V tem primeru bi izvajalec s takojšnjim igranjem na ♣10 izgubil vzetek, pri čemer bi imel nasprotnik v ♣A še drugi hitri in zanesljivi prehod. Spustiti nasprotnika dvakrat na potezo pa tudi pomeni dati nasprotniku dve priložnosti za napad na izvajalčeve šibke barve. Z igranjem proti ♣K na mizi se tudi zavarujemo, kadar bi West imel solo ♣J ali pa dvojec ♣AJ. Opisano analizo lahko strnemo v praktično pravilo: z dvema figurama v enem listu in z eno v drugem igramo **najprej proti osamljeni figuri**.

Naslednja kombinacija se od prejšnje razlikuje samo po tem, da lahko ♣J lovimo tako pri Eastu kot pri Westu, kar pomeni, da lahko v prvem vzetku igramo bodisi proti ♣K na mizi bodisi proti ♣Q v roki.

♣ K92
♣ Q103

V naslednjem zgledu igra izvajalec igro 5♦, za napad pa je prejel ♠3.

♠ 7642	♠ J10985
♥ 32	♥ J64
♦ A4	♦ 62
♣ 98762	♣ AK10
♠ 3	
♥ Q10987	
♦ 8753	
♣ QJ3	
♠ AKQ	
♥ AK5	
♦ KQJ109	
♣ 54	

Izvajalec ima deset visokih vzetkov, enajstega pa bo dobil z rezanjem tretjega srca na mizi.

Po prevzetju pika bo potemtakem odigral ♥A in ♥K in nato še ♥5 za rezanje na mizi. Pri tem pa ne sme storiti usodne napake in rezati s ♦2! Če bi to storil, ne bi več imel zanesljivega prehoda do roke, da bi nasprotnika zadutiral. Srce mora porezati s ♦A (to je deblokiranje v adutu), in si ♦4 pustiti za prehod do adutov v roki.

Glede rezanja je treba posebej poudariti, da izvajalcu **rezanje v roki ne prinese dodatnih vzetkov** (v zgledu nam rezanje s kartami iz ♦KQJ109 ne prinese nobenega dodatnega vzetka, saj lahko te karte tudi enostavno "povlečemo"). **Dodatne vzetke prinašajo samo rezanja na mizi** (oziroma v listu s krajšim adutom). Aduti v roki služijo za adutiranje, za zaustavljanje nasprotnikovih napadov v kratkih barvah v roki in za prehajanje z mize v roko.

4. Kdaj še ne adutiramo takoj

Osnovni razlog za odložitev adutiranja je potreba za rezanji z aduti na mizi, s čimer ostvarimo dodatne vzetke. Drugi razlog za odlog adutiranja pa je poprejšnji urgentni odmet zgubitnih kart v kateri izmed stranskih barv. Če v drugem primeru v adutu ne bi imeli vseh visokih figur, bi nasprotnik, ko bi dobil vzetek z adutom, pobral te naše zgubitne karte. V naslednjem zgledu igra izvajalec igro 6♣. West je napadel s ♦K.

♠ 6	♠ KQ753	♠ A
♥ KJ76	♥ 5	♥ Q10943
♦ KQ92	♦ A765	♦ J103
♣ 10754	♣ KQ9	♣ J863
	♠ J109842	
	♥ A82	
	♦ 84	
	♣ A2	

Analiza izvajalčevih kart nam pokaže, da mora izvajalec oddati vzetek adutnemu asu, poleg njega pa lahko nasprotnika takoj, ko bosta na potezi z adutnim asom, pobereta še svoj visoki karo. Dva zgubitna srca pa bo izvajalec lahko porezal.

Ker pa ima izvajalec v križu tri najvišje figure, v roki pa samo dva križa, lahko na tretji visoki križ iz roke odmeče zgubitni karo. Očitno je, da mora to storiti takoj, še preden se liti adutiranja.

V naslednjem zgledu igra izvajalec igro 4♣, ki jo je West napadel s ♥Q. Izvajalec bo zanesljivo oddal vzetek adutnemu asu, ob njem pa lahko zgubi še dva srca in en križ. Tri najvišje figure v karu pa mu ob tem omogočajo iz roke odvreči eno od naštetih zgubitnih kart.

♠ 54	♠ Q983	♠ A6
♥ QJ104	♥ 753	♥ K98
♦ 652	♦ KQ94	♦ J1083
♣ KJ83	♣ 76	♣ Q1054
	♠ KJ1072	
	♥ A62	
	♦ A7	
	♣ A92	

Ker imajo nasprotniki najvišjega aduta, adutiranje ne pride v poštev, saj bi nasprotnika po prevzemu z adutnim asom takoj pobrala še dva srca in pozneje še križ.

Izvajalec mora torej takoj igrati na odmet zgubitne karte na tretji visoki karo. Katera karta v roki pa je zgubitna, srce ali križ? Odgovor je srce, saj tretji križ, ki ga lahko iz roke odmeče, ni zgubitna karta, ker jo lahko na mizi reže.

Pravilni vrstni red igranja je torej ♥A, ♦A, ♦K in ♦Q z odmetom ♥2. Po odmetu ♥2 lahko izvajalec varno začne z adutiranjem.

V primeru, da bi eden od nasprotnikov imel samo dva kara, igre ni mogoče opraviti (ker bi nam tretji karo rezal).

V naslednjem zgledu igra izvajalec igro 4♣, ki jo je West napadel s ♣Q. Tudi v tej igri mora izvajalec za izpolnitev svojega kontrakta igrati na odmet zgubitne karte (tretjega križa) iz roke. Križ bo odmetal na visoko srce, ki pa ga je visokega šele treba narediti, saj imata nasprotnika imata ♥A.

♠ AK	♠ 7653	♠ 42
♥ 10943	♥ KQ8	♥ A765
♦ 1085	♦ A62	♦ J973
♣ QJ104	♣ 983	♣ 765
	♠ QJ1098	
	♥ J2	
	♦ KQ4	
	♣ AK2	

Po prevzemu križa mora izvajalec takoj odigrati ♥J. Potem ko bo East srce prevzel z asom (ali takoj ali v drugem krogu), bo vrnil križ. V križu zija zdaj zgubitna karta, vendar se je bo izvajalec kmalu znebil - odigral bo karo do ♦A na mizi in nato povlekel visoka ♥K in ♥Q, ter na damo odmetal iz roke zgubitni križ. Šele zdaj se lahko izvajalec loti adutiranja.

5. Razvijanje stranske barve v barvni igri

V igri brez adutov so izvor izvajalčevih vzetrov visoke figure ter razvite dolge barve. V igri z aduti so izvor izvajalčevih vzetrov visoke figure in rezanja kratkih barv (na mizi), občasno pa tudi nizke karte dolgih barv, ki pa jih je treba za ta namen šele razviti. V tem razdelku se bomo ukvarjali z razvijanjem dolgih barv v barvni igri.

V naslednjem zgledu igra izvajalec igro 4♠. West je igro napadel s tremi najvišjimi srci, tretjega je South rezal.

♠ Q95	
♥ 7654	
♦ 8	
♣ KQJ43	
♠ 42	♠ J107
♥ AKQ10	♥ J83
♦ Q1064	♦ KJ75
♣ 987	♣ A65
♠ AK863	
♥ 92	
♦ A932	
♣ 102	

Pri predpostavki, da so manjkajoči aduti razdeljeni 3-2, so obeti za igro dobri, izvajalec lahko računa na pet adutnih vzetrov, štiri križeve (potem ko izbiže ♣A) in ♦A. Edina težava, ki bi jo lahko imel, je da ne bi mogel pobrati razvite križeve barve na mizi. Ker je adutna dama edini zanesljivi prehod do mize, je zato nikakor ne sme prej porabiti za adutiranje.

Pravilna igra izvajalca je takojšnje razvijanje križa, odigrati mora ♣10, nato ♣K in naprej križ z mize, vse dokler nasprotnik ne pobere svojega asa. Pikova dama predstavlja zdaj zanesljivi prehod do preostalih visokih križev na mizi.

Izvajalec bi lahko pred razvijanjem križa pobral adutnega asa in kralja, pogubno pa bi bilo, če bi na primer igral ♦A in rezal en karo na mizi.

Tudi v naslednjem zgledu bo izvajalec igral na razvijanje svoje dolge barve. Izvajalec igra 4♣. West je pobral prva dva vzetka s ♠A in ♠K in nato odigral ♣2. East je odigral ♣9, ki jo je izvajalec v roki prevzel s figuro.

♠ Q5	
♥ 76	
♦ KJ10842	
♣ A73	
♠ AKJ63	♠ 9842
♥ AJ9	♥ Q1032
♦ 95	♦ Q76
♣ 1062	♣ 95
♠ 107	
♥ K854	
♦ A3	
♣ KQJ84	

Edina izvajalčeva igra, ki obeta deset vzetrov, je razvijanje kara. Toda pri tem ga mora odigrati tako, da ne odda vzetka Eastu. East bi namreč v tem primeru odigral srce skozi izvajalčevega kralja in obramba bi v srcu takoj pobrala dva vzetka in zrušila kontrakt.

Zato si izvajalec ne more privoščiti karovega impasa, ampak bo odigral v karu najprej asa, nato kralja in nato fanta z mize. Ko bo East na fanta odigral svojo damo, mora izvajalec rezati z adutno figuro. West namreč karov nima več in bi lahko nizki adut nadrezal.

V opisanem načrtu lahko izvajalec pride do razvitih karov na mizi samo prek ♣A, ki ga zato nikakor ne sme predhodno porabiti za adutiranje. Po visokem rezanju kara bo izvajalec zdaj odigral dva visoka aduta iz roke in nato nizki adut do ♣A in treh visokih karov na mizi (in nanje odmetal tri zgubitna srca). Obramba bo na koncu pobrala samo še en vzetek v srcu.

V naslednjem zgledu bomo adutiranje odložili zaradi dveh razlogov - razvijanja dolge barve in rezanja na mizi. Izvajalec igra igro 4♥, za napad je prejel ♠K.

♠ Q974	
♥ Q106	
♦ KQJ9	
♣ 64	
♠ J3	♠ 10865
♥ 9874	♥ 32
♦ A7	♦ 85432
♣ KQJ105	♣ 87
♠ AK2	
♥ AKJ5	
♦ 106	
♣ A932	

V tej malo nenavadni igri ima izvajalec samo sedem adutov. Ker pa ima v vseh barvah visoke figure, ta primanjkljaj ne bo tako kritičen.

Po Westovem napadu lahko takoj uvidimo, da takojšnje adutiranje ne pride v poštev, saj potrebujemo adute na mizi za zaustavitev križa. Zato je pravilno takoj začeti razvijati karo. Ko se bo West odločil pobrati s ♦A, bo pobral še en križ, in to je tudi vse, kar bo obramba pobrala. Rezanja križa na mizi izvajalec sploh ne potrebuje (kot dodatni vzetek), saj ima zagotovljenih enajst vzetrov z visokimi figurami. Križ bi moral rezati na mizi (in to z visokim ♥10) le v primeru, da bi obramba odigrala še tretji križ.

V naslednjem zgledu igra izvajalec igro 4♣. Na napad s ♣5 je East odigral damo in South asa. Tudi v tem zgledu bo izvajalec razvijal svojo dolgo barvo (karovo), in spet se bo treba odločiti, ali si lahko pred tem privoščiti adutirati ali ne.

♠ J764	
♥ 765	
♦ AK953	
♣ 8	
♠ 85	♠ 102
♥ KQ10	♥ J932
♦ Q86	♦ J104
♣ KJ954	♣ Q763
♠ AKQ93	
♥ A84	
♦ 72	
♣ A102	

Izvajalec lahko našteje devet visokih vzetrov in dva rezanja križa, tako da ima zagotovljenih enajst vzetrov, kar pomeni, da lahko takoj začne z adutiranjem. Ker pa pri bridžu šteje vsak vzetek, lahko izvajalec razmišlja še o dodatnem vzetku, ki bi ga lahko pridobil z razvitjem dolge karove barve.

Če bi bil karo pri nasprotnikoma razporejen 3-3, bi karo razvil z enim samim rezanjem v roki. V tem primeru bi lahko adute, če bi bilo potrebno, predhodno potegnil tudi trikrat in si na mizi pustil ♠J za prehod do dveh razvitih karov.

Izvajalec torej začne z adutiranjem. V prikazanem zgledu nasprotnikovi aduti padejo v dveh krogih, in karo se razvije z enim rezanjem, tako da bo izvajalec pobral kar vseh trinajst vzetrov.

Če bi se po adutiranju izkazalo, da je karo razporejen 4-2, bi izvajalec rezal karo v roki in nato križ na mizi, pa spet karo v roki in križ na mizi in tako prišel do zadnjega kara na mizi - skupaj bi pobral dvanajst

vzetrov. In končno, če bi se izkazalo, da je karo pri nasprotnikoma razporejen 5-1, bi izvajalec ostal pri svojih osnovnih enajstih vzetkih.

V naslednjem zgledu igra izvajalec igro 4♠, za napad pa je prejel ♦K.

♠ J87	
♥ AK754	
♦ 932	
♣ 73	
♠ 95	♠ 1043
♥ 862	♥ QJ10
♦ KQJ	♦ 10865
♣ K9842	♣ AQJ
♠ AKQ62	
♥ 93	
♦ A74	
♣ 1065	

Obeti za uspeh so majhni, saj lahko izvajalec ob osmih visokih vzetkih dobi dva dodatna samo z razvitjem srčeve barve, pri čemer bi moralo biti srce pri nasprotnikoma porazdeljeno 3-3. Ker so tudi slabe možnosti boljše od nobenih, izvajalec pač igra na opisano možnost.

Izvajalec si bo za prehod do tako razvitih src na mizi pustil ♠J. Osnovno vprašanje adutirati ali ne adutirati je v tej igri brezpredmetno, saj je razporeditev src pri nasprotniku 3-3 edini pogoj za uspeh kontrakta (ta pa adutiranja ne zahteva). Če srce ne bi bila razporejeno 3-3, bi predhodno adutiranje bilo celo slabo, saj v tem primeru izvajalec ne bi uspel porezati enega križa na mizi za skupnih devet vzetrov, ampak bi ostal na osnovnih osmih visokih vzetkih.

V naslednjem zgledu igra izvajalec igro 4♥ (s samo sedmimi aduti), West pa je igro napadel s tremi visokimi pikami.

♠ 863	
♥ QJ6	
♦ AKQJ9	
♣ 73	
♠ AKQ10	♠ J942
♥ 9852	♥ 43
♦ 86	♦ 1074
♣ Q102	♣ KJ95
♠ 75	
♥ AK107	
♦ 532	
♣ A864	

Izvajalec ima zdaj možnost z nepremišljenim rezanjem pika v roki storiti usodno napako že s svojo prvo potezo.

Izvajalec ima sicer še potencialno zgubito karto v križu, sicer pa lahko našteje deset visokih vzetrov. Ali je kaj, kar bi mu jih lahko preprečilo vzeti? Samo razporeditev adutov 4-2 pri nasprotnikoma.

Če bi tretji pik v roki rezal, bi nasprotnik, ki ima štiri adute, prišel do naravnega adutnega vzetrov. Tretjega pika zato izvajalec ne sme rezati, ampak bo nanj iz roke odmetal križ - ki tako ali tako pripada nasprotnikoma.

West bo nadaljeval s pikom, vendar izvajalcu zdaj s tem ne more več škoditi, saj lahko izvajalec pik reže na mizi z visokim adutom, štirikartno srce v roki pa prihrani za štirikratno adutiranje.

V naslednjem zgledu igra izvajalec igro 4♠. West je napadel s ♦K in nato napad nadaljeval s ♣K.

♠ Q103	
♥ A75	
♦ QJ1094	
♣ 85	
♠ 762	♠ 85
♥ KJ9	♥ 10842
♦ AK83	♦ 652
♣ KQ10	♣ J976
♠ AKJ94	
♥ Q63	
♦ 7	
♣ A432	

Izvajalec lahko našteje pet zanesljivih vzetkov v pik, enega v srcu in enega v križu, skupaj torej sedem. Ker lahko križ na mizi reže z visokima adutoma, mu do izpolnjene igre manjka samo en vzetek. Tega bi lahko dobil samo ob ugodno postavljenem ♥K (pri Eastu), kar bi zagotovilo vzetek izvajalčevi ♥Q.

V primeru takšnih ne ravno dobrih obetov za igro izkušeni igralec vedno preveri, ali bi igro lahko morebiti uspešneje odigral tako, "da se preseli na drugo stran mize".

Če se usede na soigralčev stol, lahko našteje tri vzetke v pik, enega v srcu, enega v križu in tri v karu (potem ko preda vzetek še ♦A), skupaj osem. Ko na tri razvita kara potem iz roke odvrže tri srca, s tem omogoči v roki še rezanje dveh zgubitnih src za skupni seštevek desetih vzetkov.

6. Posebne tehnike v barvnih igrah

V naslednjem zgledu igra izvajalec igro 4♥. West je pobral prve tri vzetke s tremi visokimi križi in nato odigral adut, ki ga je izvajalec pobral v roki. V prikazu so odigrane karte prečrtane.

♠ 7	
♥ KQJ3	
♦ A642	
♣ 10842	
♠ K1052	♠ QJ63
♥ 52	♥ 98
♦ Q107	♦ KJ985
♣ AKQJ	♣ 75
♠ A984	
♥ A10762	
♦ 3	
♣ 963	

Izvajalec ima v visokih kartah samo sedem vzetkov, zato lahko manjkajoče pridobi zgolj z rezanjem treh pikov na mizi. Ker potrebuje vse tri adute na mizi za rezanje, ne bo smel predhodno povleči adut niti enkrat. Da bi lahko rezal pik, pa bo moral izvajalec večkrat v roko, kar lahko stori le z rezanjem kara.

Igra se bo torej nadaljevala takole: ♠A in rezanje pika na mizi, ♦A in rezanje kara v roki, nato rezanje drugega pika na mizi in rezanje drugega kara v roki, in nazadnje rezanje zadnjega pika na mizi s ♥K in rezanje kara v roki s ♥7.

Izvajalec je do sedaj pobral dva asa in en adutni vzetek ter opravil šest rezanj, deseti vzetek pa mu bo prinesel še adutni as v roki. Opisani igralni postopek, ko izmenično režemo z aduti na mizi in aduti v roki, imenujemo **navzkrižno rezanje**.

Nasprotnika se proti navzkrižnemu rezanju najuspešneje borita tako, da ob vsaki priložnosti, ko sta na potezi, odigrata adut, saj z vsako tako potezo izvajalca prikrajšata za eno rezanje.

Igra z navzkrižnim rezanjem se lahko za izvajalca konča slabo, kadar ga pri katerem od rezanj nasprotnik nadreže. V prej prikazani igri se mu tega ni bilo treba bati pri rezanju na mizi, saj je imel tam same visoke adute. Nevarnost nadrezanja mu je bolj pretila pri rezanju v roki, kjer je imel nizke adute. Tako bi bilo čisto mogoče, da bi pri tretjem rezanju kara s ♥7 nasprotnik nadrezal s ♥9. Ne glede na tako možnost pa izvajalec ne sme v strahu pred nadrezanjem rezati z visokim adutom, saj bi mu potem na koncu ostal adut nižji od nasprotnikovega.

Kot vidimo iz zgleda, potrebujemo pri navzkrižnem rezanju dve barvi, ki sta dolgi na eni strani mize in kratki na drugi in dovolj adutov za rezanje na obeh straneh mize. Pri tem je ugodno, da niso vsi aduti prav nizki - kajti z vsakim naslednjim rezanjem se večja možnost, da te barve zmanjka tudi nasprotniku, in da bi lahko naše rezanje nadrezal (kadar za to ne bi imeli prav visokega aduta).

Kaj se, medtem ko navzkrižno režemo, dogaja s četrto barvo? Ko bo med navzkrižnim rezanjem nasprotnikoma zmanjkalo barv, ki ju izvajalec reže, bosta začela odmetavati četrto barvo. V njej se lahko toliko "skrajšata", da pozneje izvajalec v njej ne bo mogel pobrati svojih morebitnih visokih zrezkov - ker jih bo rezal kateri od nasprotnikov. Ne pozabimo, da nismo adutirali, in da bodo nasprotnikoma na koncu našega navzkrižnega rezanja ostali v listih še prav vsi njihovi aduti (medtem ko v naših ne bo morebiti ostal niti eden). Zato velja **pri navzkrižnem rezanju za uvod pobrati vse visoke vzetke v četrto barvo** (ali pa jih celo prej razviti in pobrati).

Naslednji zgled je različica prejšnjega. V njem mora izvajalec upoštevati vsa pravila igre z navzkrižnim rezanjem. Izvajalec igra 6♥, za napad pa je dobil ♦10, ki jo je na mizi pobral z asom.

Izvajalec lahko našteje devet visokih vzetkov, kar mu skupaj s tremi rezanji pika dâ zahtevanih dvanajst vzetkov. Pred tem mora - po teoriji - pobrati vzetke v četrti barvi, v našem primeru dva vzetka v križu (East bi lahko v tretjem krogu igranja kara odvrigel križ in izvajalca prikrajšal za drugi vzetek v križu).

Ker potrebuje izvajalec na mizi samo tri rezanja, lahko predhodno povleče en adut. To bo storil tako, da bo čimbolj zmanjšal možnost nadrezanja. Ker ima na mizi samo en nizek adut, ♥3, v roki pa tri, ♥872, bo prvi adut povlekel s figuro na mizi in tako število nizkih rezanj v roki znižal na dva.

♠ 7		
♥ KQJ3		
♦ A6432		
♣ AK8		
♠ K10	♠ QJ6532	
♥ 6	♥ 954	
♦ Q10987	♦ KJ	
♣ Q10742	♣ J5	
♠ A984		
♥ A10872		
♦ 5		
♣ 963		

Igra bo potekala takole. Na mizi pobremo ♠A, ♣K in ♥J (nanj damo iz roke ♥2). Nato vzamemo ♠A ter porežemo pik ♥3, nato porežemo karo v roki s ♥7. Sledilo bo rezanje pika na mizi (na mizi so samo še visoki aduti), ter rezanje tretjega kara s ♥8 v roki (to je zadnje tvegano rezanje z nizkim adutom).

East tretjemu karu ne more slediti, toda - ker igra pred izvajalcem - se tudi z rezanjem ne more okoristiti. Do konca igre ostanejo izvajalcu samo še visoka rezanja.

Opazimo lahko, da pride pri navzkrižnem rezanju ob koncu igre do zanimivega pojava - nasprotnikoma ostane v listih več adutov kot izvajalcu in jih morata v zadnjih vzetkih odmetavati na izvajalčeva visoka rezanja.

Če po adutiranju ostane pri nasprotniku najvišji adut, tega praviloma ne izbijamo, ampak nasprotnika prisilimo, da ga porabi za rezanje naše dolge barve. V naslednji igri, 4♥, bo izvajalec odstopil od tega načela, ker do dobre barve na mizi nima nobenega stranskega prehoda. West je igro napadel s tremi visokimi piki, tretjega je izvajalec rezal v roki.

♠ 842		
♥ 96		
♦ KQJ98		
♣ 543		
♠ AKQ5	♠ J1063	
♥ 105	♥ QJ2	
♦ 10542	♦ 76	
♣ K107	♣ J982	
♠ 97		
♥ AK8743		
♦ A3		
♣ AQ6		

Izvajalec lahko našteje pet vzetkov v adutu (če računa na razporeditev preostalih adutov 3-2) in pet v karu ter še asa v križu, tako da z igro ne bi smel imeti težav.

Toda če bi se držal osnovnega navodila pri adutiranju in adut odigral samo dvakrat ter potem začel igrati visoke kare, bi East rezal tretji krog kara in izvajalca odrezal od dveh visokih karov na mizi.

Pravilna igra je torej ♥A, ♥K in nato še ♥3, da izbijemo nasprotnikovo ♥Q. Ko bo East pobral ta vzetek, bo igral križ, ki ga bo izvajalec pobral z asom (tvegano impasiranje s ♣Q je popolnoma nepotrebno, saj ima izvajalec višek vzetkov). Sedaj se lahko izvajalec končno loti "odvijanja" petih visokih karov.

Naslednji zgled pa prikazuje izjemo, ko nasprotnikoma ostaneta dva visoka aduta. Osnovno priporočilo pravi, da je v tem primeru pravilno odigrati še en adut, da bi preostala dva aduta morebiti padla istočasno. Izvajalec igra 4♥, West pa je napadel s ♠K in ♠A, ki ga je izvajalec rezal v roki.

♠ 942		
♥ 53		
♦ AKJ82		
♣ AQ3		
♠ AK76	♠ QJ1083	
♥ QJ408	♥ 42	
♦ 95	♦ 1076	
♣ 642	♣ 1098	
♠ 5		
♥ AK976		
♦ Q43		
♣ KJ75		

Izvajalec računa poleg vzetkov v adutu še na zanesljivih pet karovih in štiri križeve vzetke, tako da je njegov prvi nagib adutiranje. V zgledu so prečrtane padle karte, potem ko je izvajalec po rezanju pika dvakrat povlekel adut. Ali naj izvajalec odigra še tretji adut?

Igranje še tretjega aduta bi bilo uspešno, če bi bili nasprotnikovi aduti razdeljeni 3-3, vendar je treba biti pripravljen tudi na bolj verjetno razporeditev 4-2. Po igranju tretjega aduta bi nasprotnik, ki bi ta vzetek pobral, s svojim četrtem adutom pobral izvajalčev preostali adut in nato pobral vse preostale visoke pike.

Izvajalec se bo pretnji četrtega nasprotnikovega aduta izognil tako, da bo igral svoje visoke kare. Ko se nasprotnik odloči kara rezati, ostane za en adut krajši od izvajalca. Po rezanju bo odigral pik, ki ga bo moral rezati izvajalec (zdaj sta z nasprotnikom z aduti spet 1:1), vendar bo ta nadaljeval z igranjem visokih karov (in potem še križev), tako da lahko obramba osvoji samo še vzetek z zadnjim visokim adutom.

Naslednji zgled pa prikazuje igro, v kateri ima izvajalec samo sedem adutov in še te zelo šibke. Izvajalec igra igro 4♥, West pa je napadel s ♣Q.

♠ KJ62	♠ 98
♥ 73	♥ A106
♦ QJ10	♦ K9543
♣ A875	♣ 642
♠ Q1075	♠ A43
♥ KQ9	♥ J8542
♦ 87	♦ A62
♣ QJ109	♣ K3

Da bi uspel v tej igri, mora izvajalcu "ležati" kar nekaj impasov. Toda impasi lahko počakajo - ne glede na svoj prešibki in prekratki adut je pravilna izvajalčeva igra adutiranje. S tem bo preprečil, da bi nasprotnika svoje adute izkoristila ločeno - z rezanji v eni in v drugi roki. Potem ko izvajalec prevzame napad s ♣K, odigra iz roke nizek adut. West bo vzetek prevzel s ♥9 in odigral naslednji križ. Izvajalec ga bo na mizi pobral z asom in spet odigral adut (drugič). Tega bo spet pobral West in odigral še tretji križ. Izvajalec ga bo rezal v roki in odigral še tretji adut, na katerega bosta skupaj padla as in kralj. V nadaljevanju je potem potrebno samo še impasirati v stranskih barvah (in računati na ugodno lego figur pri nasprotnikoma). Treba je pripomniti, da bi opisana izvajalčeva igra uspela tudi pri razporeditvi nasprotnikovih adutov 4-2, če le ne bi bil preostali trinajsti križ pri igralcu s štirimi aduti (da bi ga izvajalcu lahko vrnil za rezanje).

E. OSNOVE OBRAMBE PROTI BREZADUTNI IGRI

Igro v obrambi štejejo v bridžu za najtežji del igre, saj v njej igralci razpolagajo z najmanj neposrednimi informacijami (za razliko od napovedovanja in izvajanja igre).

Obrambnega igralca, ki odigra prvo karto v igri, imenujemo **napadalec**. Karto, ki jo odigra, imenujemo **udarna karta** ali tudi **ataka**.

1. Izbira udarne karte v brezadutni igri

V prvem razdelku te teme predpostavimo, da naš soigralec ni sodeloval v postopku licitacije (kar je tudi najpogostejši primer).

V brezadutni igri prinašajo izvajalcu vzetke visoke figure, poleg njih pa dolge barve, ki mu jih uspe razviti. Enako velja za obrambo. Ker pa je obramba v figurah šibkejša od izvajalca, je glavno orožje obrambe predvsem razvijanje (ene) dolge barve, pri čemer svoje morebitne visoke figure v drugih barvah hrani za prehod do razvite barve. Ključnega pomena pri razvijanju barve za obrambo je izbira čim boljše udarne karte. Pri tem se obrambni igralec, tako kot izvajalec v svoji igri, izogiba napadov iz barv s tako imenovanimi **vilicami**, to je **po moči nezaporednimi figurami** (npr. KJx, AQx).

V splošnem lahko napade proti brezadutni igri razvrstimo v štiri tipe:

1. napad iz sekvence (**sekvenco** imenujemo kombinacijo po moči **zaporednih figur**)
2. napad iz dolge barve (za tako šteje štirikartna ali daljša)
3. napad iz kratke sekvence figur in
4. napad iz šibke kratke barve

Napad iz sekvence figur v dolgi barvi

Naslov označuje vsaj štirikartno barvo s sekvenco. Taka napadalna sekvenca je lahko dveh vrst: ali **popolna** - tri po moči zaporedne figure (na primer KQJ), ali **nepopolna** - v kateri je najnižja figura za stopnjo nižja (na primer KQ10, QJ9).

Iz sekvence v dolgi barvi, popolne ali nepopolne, napadalec **napade z najvišjo figuro**. To je za njegovega soigralca pomemben **signal**, saj njegova **napadena figura obljublja še dve nižji figuri** (sicer ne bi napadel s figuro). Glede na to informacijo se potem soigralec odloči, kaj bo igral v prvem vzetku, in kako bo svojo igro izvajal pozneje v igri.

Naslednji prikaz prikazuje nekaj sekvenc, v njih je udarna karta podčrtana.

KQJ3 QJ103 J1093 KQ103 QJ93 J1083

Napad iz sekvence figur v dolgi barvi je eden najbolj učinkovitih napadov proti brezadutni igri. Obramba z njim takoj začne z razvijanjem barve in to na najbolj učinkovit način - z napadom na izvajalčeve zadržke v tej barvi. Tak napad je obenem tudi absolutno varen - izvajalca namreč ne obdariti z vzetkom, ki ga sicer sam ne bi mogel dobiti.

Primer: napad K iz KQ10xx z eno potezo razvije barvo, če ima soigralec vsaj J (ali pa se na mizi pokaže dvojec Jx ali AJ).

Iz sekvenc z asom (AKQx, AKJx, AK109) bi napadalec po pravkar razloženem pravilu moral napasti z asom, vendar v tem primeru izjemoma napademo s **kraljem** (ker je napad z asom proti brezadutni igri prihranjen za posebni obrambni postopek). Na dvoumnost - ali "prihaja" kralj iz kombinacije AK ali KQ - si bo moral napadalčev soigralec sam odgovoriti (kar v praksi sploh ni težko).

Naslednji prikaz prikazuje nekaj sekvenc, ki vsebujejo asa - s katerim pa ne napademo, v sekvencah je udarna karta podčrtana.

AKQx AKJx AK109

Kadar napadalec pride v igri do drugega igranja barve, s katero je napadel, odigra iz popolne sekvence tretjo figuro po moči. Tako bo na primer iz KQJx vdrugo igral J, in s tem soigralcu pokazal, da je napadel iz popolne sekvence.

Napad z asom proti brezadutni igri je posebnost med napadi. Zanj se igralec odloči, kadar ima v barvi zelo močne figurne kombinacije - v katerih praviloma manjka samo ena figura, npr. AKJ10x, AQJ10x. V primeru, da bi imel manjkajočo figuro njegov soigralec, je taka barva namreč razvita že s prvo potezo!

Na napad z asom je napadalčev soigralec zato obvezen **odmetati figuro** (K, Q ali J). Če je ne odmeče, pomeni, da je nima. Odmet figure ima za funkcijo preprečiti morebitno blokado v napadeni barvi.

Obvezen odmet se lahko igra tudi na napad z damo (ta ni tako standarden in se morata soigralca dogovoriti, ali ga bosta igrala). Dogovor zahteva na napad z damo odmet fanta, "zgodí" pa se lahko natanko iz ene napadalne kombinacije, namreč KQ109x.

AKJ10x AQJ10x KQ109x (standardno K, po dogovoru Q)

Sekvenco dveh figur, nad katero stoji višja nesekvenčna figura, imenujemo **notranja sekvenca**. Za napad iz notranjih sekvenc obstajajo različni dogovori, standardni je naslednji:

Notranje sekvence odpiramo **standardno** z višjo karto notranje sekvence, kot je označeno v naslednjih zgledih.

AQJ43 AJ102 A10963 K1098 Q10972

Za napad iz notranjih sekvenc obstajajo tudi številni alternativni dogovori. Po enem od njih napademo iz notranjih sekvenc s **tretjo figuro po moči**, kot je označeno v naslednjih zgledih.

AJ102 A10963 K1098 Q10972 AQJ4 (izjemni primer, obravnavan posebej)

Kot lahko opazimo, predstavlja napad po tem dogovoru kvečjemu **devetko ali desetko**. Napad z 10 ali 9 v tem primeru napadalčevemu soigralcu takoj razkrije, da ima soigralec notranjo sekvenco. (Res je, da lahko 10 ali 9 prideta tudi iz kombinacij na primer 1098, 104, 9876, 95, a tako dvoumnost bo napadalčev soigralec zlahka rešil s pogledom v svoje karte in karte na mizi).

Zdaj pa k izjemi. Sekvenca AQJ4 je gotovo tudi notranja sekvenca in bi po gornjem pravilu ("napadi s tretjo") napadli s fantom. A iz te sekvence v brezadutni igri najbrž sploh ne bomo napadli, saj je to lahko škodljivo - oddali bi (nezasluženi) vzetek kralju, ki bi ga imel naš nasprotnik na desni, pri čemer pa si v tej barvi ne moremo obetati več kot tri zvetke. Ker pa "nikoli ne igraj" v bridžu ne obstaja, in se bomo za napad iz te barve vendar kdaj odločili, iz take barve napadimo s četrto karto po moči (o tem govori naslednji razdelek), včasih pa morebiti kar z asom (odvisno od naših namenov v nadaljnji igri).

Za razliko od štirikartne kombinacije AQJx štejejo petkartno kombinacijo AQJxx za zelo obetaven dober napad. Tudi če bi prvi vzetek podarili izvajalcu, ostanejo napadalcu potencialni štirje zvetki, posebno če pride do poteze njegov soigralec. V tem primeru se (glej naslednji razdelek) napademo po pravilu "iz dolge barve", s četrto karto po moči.

Zakaj ne bi iz AQJx napadli kar po pravilu, torej s fantom? Iz dveh razlogov:

(1) Ker bi s tem (v tem sistemu) podrli pravilo, da **s fantom napademo samo iz kombinacij J10x** in iz nobenih drugih.

Pravilo, da napad s fantom lahko pride samo iz kombinacije J10 je zaradi svoje koristi v obrambni igri, dobilo svoje posebno ime, v angleščini "**Jack denies**", po slovensko "**Fant zanika**" (namreč višjo figuro).

(2) Ker bi s tem (v tem sistemu) podrli pravilo, po katerih **napad z 10 ali 9 obljublja notranjo sekvenco** (z zlahka prepoznavnimi izjemami 109x in podobnimi).

Napad iz dolge barve

Tudi iz dolge barve, ki ji ne načelujejo trikartna sekvenca figur, napademo zato, da bi to barvo razvili - v tem primeru pač računamo, da bo kako figuro v njej imel naš soigralec. Če na primer napademo iz QJ832, bomo to storili **z nizko karto** in računali na kralja ali asa pri soigralcu (v primeru, da ju res ima, bo barva razvita že po prvi potezi, v primeru, da ima zgolj desetko, pa po drugi).

Pri napadu iz dolgih barv brez sekvence (lahko tudi z eno samo figuro) izbere napadalec za napad **četrto karto po moči**. V naslednjih zgledih so podčrtane po tem načelu izbrane udarne karte.

QJ832 J932 10763 Q87543 K76532

Napadalčev soigralec naj vsak napad z nizko karto (recimo od 7 navzdol) tretira, da je to četrta karta po moči iz dolge barve. Pri presoji, katere figure ima napadalec, in katere izvajalec, in kako naj nadaljuje, si lahko pomaga tudi s t. i. **pravilom enajst** (ki bo razloženo pozneje).

Kadar ima napadalec dve dolgi barvi, se praviloma odloči napasti **z daljšo**, razen če ima v krajši sekvenco. Po tem načelu poskusimo napasti iz naslednjih dveh listov.

1.)	2.)
♠ KJ86	♠ QJ109
♥ J8763	♥ Q9843
♦ Q5	♦ Q5
♣ 103	♣ 103

Iz prvega lista bo po tem načelu napadalec napadel s srcem, in sicer s ♥6, v drugem pa s pikom, s ♠Q. Iz dveh barv enake dolžine je za napad bolje izbrati močnejšo, pri enako močnih pa tisto, ki vsebuje nižje nizke karte.

V primeru dveh šibkih štirikartnih barv se praviloma odločimo za napad iz šibkejše, da figure v močnejši ohranimo za morebitne prehode v roko, kot v naslednjih dveh zgledih.

♠ A1032	♠ K1065
♥ K9 <u>3</u> 2	♥ J98 <u>3</u>

Pri izbiri med dvema petkartnima barvama pa se nasprotno odločimo napasti iz močnejše, saj tak napad nudi več možnosti za razvitje barve.

Napad iz kratke sekvence

Za kratke sekvence štejemo dve po moči sosednji figuri, v treh ali tudi dveh kartah (na primer QJ2, 1093, QJ, J10, 109). Tako napademo z idejo, da je taka barva po verjetnosti daljša pri soigralcu, velikokrat pa tudi zgolj takrat, kadar bi bili napadi iz drugih barv preveč tvegani.

V naslednjem zgledu ima napadalec v svojih najdaljših barvah (srcu in križu) vilice, zato je najbolje napasti iz kara, s kratko sekvenco figur.

♠ KJ
♥ KJ87
♦ J105
♣ Q1073

Če bi s priporočenim napadom našli soigralca s kombinacijo K9xx, si lahko v tej barvi obetate celo dva vzetka (če je Q na mizi). Izjema k opisanim napadom je dvojec KQ, ki ni dober napad, saj lahko igralcu v igri prinese dva vzetka, kot prikazuje naslednji zgled.

♠ J92
♠ KQ ♠ 8753
♠ A1064

Izvajalec bo prikazano kartno kombinacijo bržkone odigral tako, da bo dvakrat impasiral z mize proti roki, saj mu taka igra statistično prinese najboljše rezultate. Taka igra bo uspešna vedno, kadar bosta manjkajoči figuri razdeljeni ena pri enem in druga pri drugem nasprotniku (tej razdelitvi pravimo **deljeni figuri**).

Napad iz šibke kratke barve

Kadar napadalec nima obetavnih napadalnih kartnih kombinacij (kot so jih prikazovali prejšnji razdelki), se pač mora odločiti za napad iz svoje kratke šibke barve (in pri tem upa, da bo zadel soigralca v njegovo dolgo oz. močno barvo). Razmislimo, kaj bi bilo najbolje napasti z naslednjima dvema listoma.

1.)	2.)
♠ 982	♠ K1084
♥ 754	♥ 97
♦ J86	♦ Q1043
♣ 10732	♣ K62

S prvim prikazanim listom je popolnoma neobetavno napasti z najdaljšo barvo (križem), zato se je treba odločiti za eno izmed majorskih barv (proti brezadutnim kontraktom se v 90 % primerov nasploh napade z majorsko barvo). Med enakovrednima pikom in srcem se igralci po nepisanem pravilu odločajo za napad s pikom, torej bomo s prvim listom napadli s ♠9.

Drugi prikazani primer igralca ne sme zavesti (ker je prikazan v tem razdelku) v napad s ♥9. Tukaj izbiramo napad med dvema štirikartnima barvama, zato se po osnovnih načelih odločimo za šibkejšo barvo, napad bo torej ♦3.

2. Napad v barvi, ki jo je licitiral soigralec

V tem razdelku bomo spregovorili o napadu proti brezadutni igri, pri kateri je v licitaciji sodeloval tudi naš soigralec. V tem primeru vse doslej povedano o napadanju proti brezadutni igri ne velja, saj prevlada drugo načelo - **vedno napadi s soigralčevo barvo** (glej izjeme v naslednjem razdelku). Tako se bo zdaj treba odločati samo o tem, s katero karto napasti.

Iz štiri kart napademo standardno, s četrto po moči, razen kadar bi barvi načelovala sekvenca (tudi samo dvokartna), ko napademo z višjo figuro. Na primer:

10632 97654 9732 11074 KQ32 QJ63

Kadar imamo v soigralčevi barvi tri karte z eno figuro, napademo z najnižjo karto. Naslednji zgled prikazuje, zakaj je tako prav. Morebitni (nepravilni) napad z damo, bi izvajalca obdaril z vzetkom, medtem ko ga napad s ♠6 zadrži pri enem samem vzetku.

♠ 43
♠ Q86 ♠ A10752
♠ KJ9

Kadar imamo v soigralčevi barvi tri nizke karte, napademo standardno, z najvišjo karto. Soigralec bo tako zvedel, da v njegovi barvi nimate figure, in se bo sam odločil, ali je barvo obetavno nadaljevati ali pa se odločiti za spremembo barve.

963 752 1042

Kadar imamo v soigralčevi barvi tri karte z dvema figurama v sekvenci, napademo z višjo figuro. Če pa figuri ne bi bili v sekvenci, napademo z nizko karto.

KQ3 J102 KJ2 Q10Z

3. Izbira med soigralčevo in svojo barvo

O napadu iz svoje barve namesto tiste, ki jo je napovedal soigralec, razmišljamo zgolj takrat, kadar bi v svoji barvi imeli dobro sekvenco figur (npr. KQJ). Vsekakor pa ima prednost soigralčeva barva, kadar imamo v njej štiri ali pet kart ali pa figuro v vsaj trikartni barvi. Napad iz enojca v soigralčevi barvi pa je praviloma vedno slab.

F. IGRANJE TRETJEGA IGRALCA V BREZADUTNI IGRI

Tretjega igralca imenujemo igralca, ki v vzetku igra tretji po vrsti (to je na primer igralec, ki "odgovarja" na udarno karto). V tem poglavju bomo razložili, kako tretji igralec presoja, iz kakšne kombinacije je prišla udarna karta, in kako v luči te presoje odigra svojo prvo karto.

Udarne karte bo največkrat nizka karta, saj se sekvence figur v (obrambnih) listih ne pojavljajo tako pogosto. Osnovno pravilo igranja tretjega igralca lahko strnemo v pravilo **tretja roka visoko**, kar pomeni, da naj bi tretji igralec praviloma odigral svojo najvišjo karto. Seveda pa ima to splošno pravilo tudi svoje izjeme.

1. Pravilo enajst

Pravilo enajst je pravilo, ki napadalčevemu soigralcu pomaga ugotoviti, kakšne karte imata napadalec in izvajalec v napadeni barvi.

Pravilo enajst temelji na preprostem matematičnem izračunu. Če je napadalec v svoji barvi napadel s četrto karto po moči, potem razlika med številom enajst in vrednostjo njegove udarne karte pove število od udarne karte višjih kart izven njegovega lista. Poglejmo zgled:

♠ Q104
♠ 6 ♠ K95
(izvajalec)

Po napadu s šestko izračunamo "11 minus 6 je 5". Rezultat pet pove, da imajo izvajalec, miza in tretji igralec skupaj pet kart, ki so po moči višji od šestke. Tretji igralec vidi na mizi dve taki karti (Q in 10) in pri sebi še dve (K in 9). Iz tega sklepa, da ima izvajalec v roki (ki je seveda ne vidi) natanko eno karto višjo od šestke (A, J, 8 ali 7). Po igranju mize bo potem glede na to informacijo izbral ustrezno karto iz svojega lista.

V naslednjem zgledu nam da pravilo enajst rezultat sedem (11-4=7), kar pomeni, da ima izvajalec samo eno karto višjo od štirke (A, K, J ali 5). Kaj bo potemtakem odigral v luči te informacije, ko izvajalec priloži z mize ♠7?

♠ 1087
♠ 4 ♠ Q96
(izvajalec)

Pravilna igra tretjega igralca je zdaj dama. V primeru, da bi izvajalec imel asa ali kralja, bi po igri dame dobil en vzetek, če pa visoke figure nima, pa sploh nobenega!

Kadar ima tretja roka popolno **sekvenco figur**, igra pri borbi za vzetek vedno **najnižjo figuro**. S tem pomaga soigralcu presoditi, kje so manjkajoče figure v tej barvi (ali pri vas ali pri izvajalcu).

♠ 987
♠ K632 ♠ QJ5
(izvajalec)

Po napadu ♠2 in ♠7 z mize je pravilna igra tretjega igralca ♠J. S to potezo napadalcu takoj sporoči, da nima pikove desetke (ker bi sicer odigral njo), da pa morebiti ima pikovo damo, kar pa se bo razjasnilo takoj po odigrani karti izvajalca. Če izvajalec pobere vzetek z asom, bo napadalec damo "postavil" v Eastov list (ker bi izvajalec z AQ vzetek pobral z Q in ne z A).

V naslednjem zgledu mora tretji igralec na katerokoli karto z mize igrati kralja. S tem zanika, da bi imel damo.

♠ 964
♠ 5 ♠ KJ8
(izvajalec)

2. Kdaj igra tretja roka "ne najvišje"

Najenostavnejši primer, ko tretji igralec ne odigra svoje najvišje karte v napadeni barvi, je, kadar nima višje karte od karte, ki jo je odigrala miza.

Drugi, pomembnejši primer, imenujemo **impasiranje mize**. Prikazuje ga naslednji zgled.

♠ Q73
♠ 4 ♠ KJ10
(izvajalec)

Na napad ♠4 in nizko karto z mize tretji igralec gotovo ne bo igral svoje najvišje karte, kralja, saj lahko damo ujame že z eno izmed nižjih. Pravilna igra je ♠10, najnižja iz sekvence figur.

Tudi v naslednjih zgledih gre za impasiranje mize, vendar rešitve niso tako očitne. Kaj mora na soigralčev napad in nizko karto z mize odigrati East?

♠ Q73	♠ Q73	♠ Q73
♠ 4	♠ 4	♠ 4
♠ K102	♠ K92	♠ K82

Prve iztočnice za presojo, kaj igrati, nam bo dalo pravilo enajst. V vseh treh primerih je odgovor sedem in v vseh treh primerih izračunamo, da ima izvajalec tri od štirke višje karte. Ker East vidi karti 3 in 2, sklepa, da ima napadalec v pikou natanko štiri karte, izvajalec pa natanko tri (in vse so višje od 4).

V vseh treh zgledih zdaj izhajajmo iz osnovnega sklepa, da bi po igranju kralja dama na mizi postala dobitna karta (da igrati kralja torej načeloma ni dobro), in preverimo, kaj nam prinese igranje 10, 9 oz. 8. Če bi izvajalec v prvem zgledu imel fanta (skupaj z asom ali brez njega), ga z igranjem desetke nikakor ne bi obdarili in je zato pravilna igra desetka (kralj pa bo "počaka" damo). Podobno analizo lahko opravimo tudi z drugima dvema zgledoma. Da pa nam ne bo treba vedno znova pri mizi analizirati podobnih kombinacij, dognanja strnimo v pravilo.

Tretji igralec, ki z vilicami preti figuri na mizi, odigra na nizko karto z mize nižjo karto iz vilic, kadar je ta vsaj devetka.

3. Nadaljnja igra obrambe po prvem vzetku

Kadar je obramba napadla z motivom razvijanja svoje dolge barve, je nadaljevanje obrambnih igralcev vnaprej začrtano: ob vsaki priložnosti, ko bosta na potezi, bosta igrala svojo barvo, vse dokler je ne razvijeta, in na koncu v njej ne požanjeta razvitih vzetkov. To načelo prikazuje naslednji zgled.

V njem je izvajalčeva naloga opraviti igro 3B, potem ko je za napad prejel ♠6.

♠ K9 ♥ 873 ♦ AQ1086 ♣ 874 ♠ Q107632 ♥ 54 ♦ 9 ♣ QJ95 ♠ A4 ♥ AJ6 ♦ 7432 ♣ AK32	♠ J85 ♥ KQ1092 ♦ KJ5 ♣ 103
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------

Na ♠9 z mize igra East fanta in izvajalec asa. Potem ko izvajalec impasira karo, in izgubi proti Eastu, mora East najti ustrezno nadaljevanje. Neizkušenega igralca lahko pri tem zamika, da bi "obrnil" na srce (v katerem ima res lepe figure). Seveda pa je takšna igra popolnoma napačna in izvajalca obdari z manšo.

Igranje pika, po drugi strani, v naslednji potezi razvije pikovo barvo, v kateri obramba ob prvi priložnosti, ki se ji ponudi, pobere štiri vzetke. Opisano igro lahko strnemo v pravilo **Vrni napadalčevo barvo**, ki pozna v praksi resnično zelo malo izjem.

Pri vračanju napadalčeve barve ima igralec ponavadi na izbiro več kart. Katero naj vrne? To je pomembno, saj bo prek vrednosti te karte napadalec ugotovil, kakšna je dolžina (in tudi moč) soigralčeve barve, kar je pomembno za pravilno nadaljnje igranje te barve.

Kadar ostane igralec po napadu z dvema kartama (od prvotnih treh) je pravilno vrniti **višjo od dveh preostalih**. Napadalec bo tako sklepal, da je imel soigralec v napadeni barvi tri karte (seveda je vedno možen tudi dvojec). Iz kombinacij z dvema figurama, na primer AQx ali AJx, s tako vrnitvijo tudi preprečimo (po igranju asa v prvem krogu) morebitno blokado te barve. Primer blokade po nepravilni vrnjeni karti kaže naslednji zgled (prikazane so samo za igro pomembne karte).

♦ 95 ♣ ♦ J87642 ♣ A ♦ K8 ♣ KQJ102	♦ AQ3 ♣
--------------------------------------------------	------------

Westov napad s ♦6 pobere East z asom. Če zdaj vrne ♦3 (nepravilno), bo vzetek dobil izvajalčev ♦K. Izvajalec bo odigral križ, ki ga bo dobil West z asom. Ko bo West zdaj odigral karo, bo ta vzetek dobila Eastova ♦Q in to je vse, kar lahko obramba dobi. V Westovem listu so ostali trije visoki kari, do katerih pa obramba ne more (medtem ko je izvajalec že razvil svoj križ). Pravilna vrnitev v drugem vzetku je zato ♦Q, tako da ostane ♦J v Westovem listu kot prehod do vzpostavljenih karov.

Kadar ima igralec v napadalčevi barvi štiri karte, nevarnosti blokade ni. V takem primeru je prva naloga igralca pokazati dolžino v napadeni barvi. V naslednjem zgledu igra izvajalec igro 3B, za napad pa je prejel ♥4.

♠ A10643	
♥ 6	
♦ K76	
♣ A532	
♠ 85	♠ K72
♥ K10742	♥ Q853
♦ 952	♦ J108
♣ QJ6	♣ 1097
♠ QJ9	
♥ AJ9	
♦ AQ43	
♣ K84	

Na ♥6 z mize je East odigral damo, ki jo izvajalec pobral z asom (ker je po pravilu enajst ugotovil, da s prepuščanjem ne bi ničesar pridobil). Izvajalec je zdaj impasiral s ♠Q, ki jo je East pobral s kraljem. Eastova naloga je zdaj vrniti pravo karto iz svojih preostalih src (853).

Če bi vrnil ♥8, bi izvajalec igral ♥9 in napadalec bi vzel s ♥10. Iz Eastove osemke bi sklepal, da je imel East na začetku tri srca (in izvajalec potemtakem štiri), in da bi z nadaljnjim igranjem podaril izvajalčevemu ♥J nezaslužčen vzetek.

V primeru štirih kart v napadeni barvi vrnemo četrto karto po moči.

East bo torej odigral ♥3, kar bo West zlahka razumel kot četrto karto, iz česar sledi, da je imel izvajalec na začetku tri srca. Teoretično bi lahko bila Eastova ♥3 tudi druga karta iz dvojca ♥Q3, vendar bi v tem primeru izvajalec imel pet src, in bi jih gotovo pokazal v licitaciji. West lahko zato varno nadaljuje z igranjem barve, le East mora biti pozoren, da v tretjem krogu deblokira svojo ♥8.

V primeru, da bi imel East v napadeni barvi sekvenco (na primer KQJ2, QJ105, J1096) v drugem krogu seveda ne bi igral četrte karte po moči, ampak bi nadaljeval z najvišjo figuro, da prepreči morebitno blokiranje barve.

4. Zadržanje, deblokiranje in prepuščanje v obrambi

Tako kot uporablja zadržanje, deblokiranje in prepuščanje izvajalec pri izvajanju svoje igre, lahko enake tehnike uporablja tudi obramba v svoji obrambni igri. V naslednjem zgledu je izvajalčeva naloga opraviti igro 3B, potem ko je za napad prejel ♠5.

♠ 76	
♥ 952	
♦ 1092	
♣ KQJ96	
♠ 109853	♠ KJ2
♥ QJ8	♥ K62
♦ Q54	♦ J832
♣ 76	♣ A82
♠ AQ4	
♥ A1074	
♦ AK6	
♣ 1043	

East bo na napad odigral ♠K, ki ga bo izvajalec pobral s ♠A.

Izvajalčeva prva naloga je razviti križevno barvo, zato iz roke odigra ♣10. Ali naj East takoj pobere svojega asa ali naj z jemanjem počaka? In zakaj?

Opazimo lahko, da East odreže izvajalca od križev na mizi tako, da svojega asa vzame natanko v tretjem krogu.

East bo torej v tem primeru v obrambi uporabil tehniko zadržanja (nejemanja). Potem ko East izvajalca odreže od križev na mizi, izvajalec nima nobene igre, ki bi mu prinesla dovolj vzetrov za njegov kontrakt. Eastovo zadržanje pa bi bilo seveda nepotrebno, če bi bil na mizi v kateri od preostalih barv zanesljiv prehod.

Kako pa lahko East v igri ugotovi, kolikokrat mora zadržati svojega asa? To bomo razložili v poglavju o signaliziranju.

Z deblokiranjem v obrambni igri smo se že srečali pri vračanju napadene barve. Osvežimo si spomin z enim od posebnih primerov.

♠ AK3	
♠ 108764	♠ QJ2
♠ 95	

West je napadel s ♠6, ki jo je izvajalec prevzel na mizi s kraljem. Kaj naj odigra East? Odigrati mora damo(!), in na poznejše igranje pika še fanta(!). Tako bo zadržal ♠2 kot prehod do soigralčeve ♠10! Če svojih dveh figur ne odblokira, bo v tretjem krogu igranja pika prisiljen vzeti in bo za vekomaj ostal v svoji roki.

Tudi naslednja dva zgleda prikazujeta napad, na katerega mora East deblokirati svojo visoko karto. To bo v tem primeru storil tako, da bo soigralčevo figuro prevzel s svojo višjo figuro.

♠ QJ1082	♠ A5 (ali K5)	♠ J10963	♠ Q4 (ali K4)
----------	---------------	----------	---------------

Ob pravkar opisanem deblokiranju pa je treba pripomniti, da mora igralec prej razmisliti, ali z deblokiranjem nemara izvajalcu ne podari vzetka. V tem primeru deblokiranja seveda ne izvede. V naslednjem primeru bi East z igranjem kralja na soigralčevo damo povzdignil ♠9 na mizi v vzetek, zato na napad ne sme deblokirati kralja.

♠ 9876	
♠ QJ1032	♠ K5
♠ A4	

Oglejmo si še prepuščanje v obrambni igri. V naslednjem zgledu bo East na napad s ♠6 odigral svojega asa (po pravilu tretja roka visoko) in vrnil ♠10. Izvajalec bo odigral ♠Q, a kaj naj zdaj odigra West?

	♠ 95	
♠ K8763		♠ A102
	♠ QJ4	

Westova odločitev je odvisna od tega, ali ima v svojem listu kakšen stranski prehod. Če ga ima, lahko damo prevzame s kraljem in odigra še en pik - do razvitih pikov bo pozneje prišel s svojim stranskim prehodom. Toda če takšnega prehoda nima, dame ne sme pobrati s kraljem, ampak mora igrati nizko in kralja prihraniti kot prehod do svojih razvitih pikov.

Naslednji zgled je različica prejšnjega. Po napadu s ♠6, Eastovem asu in vrnitvi ♠10 je izvajalec odigral damo. Ali naj jo West prevzame s kraljem ali ne?

	♠ 95	
♠ K876		♠ A104
	♠ QJ32	

Ne! West mora vzetek prepustiti, in sicer zato, da ohrani vilice K8 za izvajalčevo kombinacijo J3. Ko bo pozneje na potezo prišel East, bo odigral svoj zadnji pik in obrambi zagotovil skupno tri pikove vzetke.

5. Odmetavanje v obrambi

V bridžu lahko igralec, ki barvi ne more slediti, odmeče karto poljubne druge barve, kar imenujemo **odmetavanje** (v barvni igri pa lahko po želji tudi reže).

Pri odmetavanju v obrambi se je treba odločiti dvoje: (1.) katero barvo odmetati - gotovo tako, ki je pozneje v igri ne bomo več potrebovali, in (2.) katero karto iz izbrane barve odmetati - ker lahko z višino odmetane karte soigralcu sporočimo pomembne informacije.

Pri standardnem odmetavanju pokažemo zanimanje za barvo tako, da v njej odigramo visoko karto (na primer višjo od 6) in nezanimanje tako, da odigramo najnižjo karto te barve.

Preden pa se lotimo tehnike odmetavanja, pa zapišimo, kako svoje zanimanje oz. nezanimanje za napadeno barvo v brezadutnem kontraktu sporoči napadalčev soigralec v sami napadeni barvi.

Zanimanje oz. nezanimanje za napadeno barvo pokažemo s igranjem visoke oz. nizke karte.

Če tako na primer soigralec napade z damo (ta obljublja fanta), mi pa imamo v tej barvi K84, bomo odigrali vzpodbudno - osemko - saj je očitno, da bo napadena barva razvita v eni potezi. Če bi namesto K84 imeli v tej barvi K32, bi svoje zanimanje pokazali z igranjem trojke. Trojka je sicer po moči nizka karta, vendar v tem primeru kljub temu najvišja, in je zato vzpodbudni signal (za katerega upamo, da ga bo napadalec znal razbrati).

Ker igralec seveda nima vpliva na karte, ki jih ima v svojem listu, je treba signaliziranje visoko-nizko pojmovati relativno: nezanimanje pokažemo z igranjem najnižje karte v tej barvi, medtem ko pokažemo zanimanje v barvi z igranjem najvišje karte, ki so jo lahko v njej privoščimo (pa četudi je to samo 3).

Na udarno karto bomo signalizirali tudi v naslednjem zgledu.

	♠ 6	
♠ QJ932		♠ 1084
	♠ AK75	

Po napadu s ♠Q East pričakuje pri napadalcu ♠J, kar pomeni, da je njegova ♠10 v napadeni barvi dragocena karta, in bo zato signaliziral vzpodbudno, s ♠8.

Signalizirati je treba, tudi kadar se v napadeni barvi na mizi pokaže figura. V naslednjem zgledu mora East na napad s ♠J in nizko karto z mize odigrati vzpodbudni signal - ♠8 (relativno visoka ♠6 pa bi v tem primeru predstavljala nevzpodbudni signal).

	♠ K54	
♠ J10932		♠ A86
	♠ Q7	

Tudi v naslednjem zgledu bo East na soigralčev napad s ♠J signaliziral vzpodbudno, za kar pa ima na razpolago zgolj štirko. Napadalca lahko pri branju signala pomaga tako, da ob prvi naslednji priložnosti odigra (ali pa odmeče) ♠2.

♠ 5	
♠ J10876	♠ Q432
♠ AK9	

V nekaterih primerih je mogoče signalizirati vzpodbudno tudi s figurami, na primer s J iz J103 ali pa s Q iz QJ6 (kadar je K na mizi).

V naslednjem zgledu mora izvajalec opraviti igro 3B, pri čemer je za napad prejel ♠J. Ker napad s fantom praviloma zanika višjo figuro v tej barvi, East ni zainteresiran za nadaljevanje s pikom, zato to sporoči soigralcu z igranjem svoje najnižje karte v barvi, s ♠2.

♠ K76	
♥ AQ10	
♦ 1075	
♣ K763	
♠ J1098	♠ 5432
♥ 76	♥ KJ984
♦ AQJ	♦ 86
♣ J942	♣ 108
♠ AQ	
♥ 532	
♦ K9432	
♣ AQ5	

Potem ko izvajalec pobere prvi vzetek, zaporedoma odigra tri križe.

East tretjemu ne more slediti, zato mora odmetati. To je dobra priložnost, da soigralcu pokaže barvo, za katero je zainteresiran, to je srce. Najvišje srce, ki si ga lahko brez tveganja privoščiti, je ♥9.

Ko bo West prišel prvič na potezo s karom, bo zato uslužno vrnil ♥7. Če miza ne odigra asa, bo vzetek Eastov, in zdaj nima boljšega nadaljevanja od pika. Izvajalec bo slejkoprej moral spet igrati karo, ki ga bo spet pobral West in spet odigral srce, tako da bo izvajalec uspel dobiti zgolj vzetke s svojimi najvišjimi figurami, skupaj sedem.

V naslednji igri se obramba brani proti izvajalčevi igri 6B. Po napadu s ♥6 začne izvajalec s pobiranjem svojih devetih vzetkov v piku in srcu. Tako pobiranje predstavlja za obrambna igralca velik pritisk, saj se morata odločiti, katere štiri karte naj na koncu obdržita. Če se ne dogovorita (s pomočjo dovoljenih signalov), obstaja nevarnost, da odmečeta isto barvo - da na primer oba obdržita karo in odmečeta križ.

♠ J10		♠ -	
♥ AQJ5		♥ -	
♦ 983		♦ 98	
♣ AJ74		♣ AJ	
♠ 62	♠ 9754	♠ -	♠ -
♥ 9632	♥ 87	♥ -	♥ -
♦ Q1062	♦ K95	♦ Q106	♦ K95
♣ K53	♣ Q1062	♣ K	♣ Q
♠ AKQ83		♠ -	
♥ K104		♥ -	
♦ AJ4		♦ AJ	
♣ 98		♣ 98	

Če bi se to zgodilo, bi štiri kroge pred koncem igre imeli v igri položaj, kot ga prikazuje desni prikaz. Izvajalec (ki tudi opazuje nasprotnikove odmete), bi zdaj enostavno odigral križ proti asu na mizi in pobral tri od zadnjih štirih vzetkov.

♠ -	
♥ -	
♦ 98	
♣ AJ	
♠ -	♠ -
♥ -	♥ -
♦ Q102	♦ K
♣ K	♣ Q102
♠ -	
♥ -	
♦ AJ	
♣ 98	

Obramba lahko prepreči tak nesporazum s pravilnim odmetavanjem. Ko bo izvajalec odigral peti pik, bo East nanj odmetal ♠6 (visoko, vzpodbudno karto v križu). West, ki je do tedaj odmetaval srca (od ♥2 navzgor), pa bo na peti pik odmetal ♦6 (visoko, vzpodbudno karto v karu).

East bo zdaj vedel, da bo njegov soigralec obdržal karo, in da lahko sam odmeče vsa kara (razen kralja). West pa bo podobno odmetaval križe (vse do solo kralja) in obdržal karo. Končnica bi bila v tem primeru videti kot na levem prikazu. Izvajalec bo zdaj moral oddati še dva vzetka.

6. Posebna odmetavanja

Napad z asom proti brezadutni igri je posebnost, ki od soigralca zahteva odmet najvišje karte v tej barvi. Očitno je, da si napadalec lahko privoščiti tak napad, samo če ima zelo močno barvo. Smisel tega dogovora je poleg ostalega tudi preprečitev morebitne blokade v napadeni barvi, kar kaže naslednji zgled.

♠ J2
♠ AK9854 ♠ 1076
♠ Q3

Na napad s ♠A mora East deblokirati figuro. Ker je nima, bo odigral ♠6 (najnižjo karto iz treh). Ko bo potem soigralec nadaljeval s ♠K, pa mora odigrati ♠10. Če tega ne stori, dobi obramba v piku samo tri vzetke (sicer pa šest).

Po odigranju udarne karte je prva naloga napadalčevega soigralca ugotoviti, ali prihaja udarna karta iz dolge ali iz kratke barve. Pri reševanju tega problema si pomagamo s kartami, ki jih vidimo - s svojimi in s tistimi na mizi (pa tudi s predhodno licitacijo).

Napad s figuro za začetek štejemo, kot da prihaja iz štirikartne barve (razen če se iz vaše dolžine in dolžine mize vidi, da je to nemogoče).

Če bi imeli v napadeni barvi figuro v dvojcu, lahko sklepamo, da je napadalčeva barva dolga, in se moramo odločiti, ali bomo svojo figuro deblokirali.

Če bi imeli v napadeni barvi figuro v trojcu, pa bomo soigralca vzpodbudili z igranjem višje izmed obeh nizkih kart (se pravi srednje). S štirimi ali petimi kartami v napadeni barvi smo verjetno daljši od napadalca in s signaliziranjem ne bomo imeli težav.

Kako pa igralec razloči ali prihaja napad z nizko karto iz samih nizkih kart (npr. 432) ali pa je to četrta karta iz obetavne barve (npr. KJ842)? Ključ za ta odgovor leži večinoma v predhodni licitaciji - ko nas predpostavka "soigralec je napadel iz dolge barve" ali pa "soigralec je napadel iz kratke barve" pripelje do nelogične dolžine napadalčeve barve. Ključ za rešitev je pogosto tudi pravilo enajst - če bomo na primer našteali več višjih kart od rezultata pravila enajst, tak napad potem zagotovo ne prihaja iz štirikartne barve.

7. Obrambna igra drugega igralca

Dругega igralca imenujemo v igri tistega obrambnega igralca, ki mora odigrati drugi po vrsti: ali po odigrani karti z mize ali po odigrani karti od izvajalca. Splošno pravilo za igranje drugega igralca se glasi **Druga roka nizko**, ki pa ima kot vsako pravilo tudi svoje izjeme.

Igrati za izvajalcem ni posebno zahtevno, saj obrambni igralec vidi karte na mizi. Igralec se drži osnovnega navodila "igraj nizko!" - razen če ne bi imel posebnega razloga, da bi igral visoko.

♠ K73
♠ AJ5 ♠ 10842
♠ Q96

Na ♠6 iz izvajalčeve roke bi bilo Westovo igranje ♠J popolna potrata, saj se je izvajalec v vsakem primeru namenil igrati z mize kralja (če odigra nizko, bo vzetek dobila Eastova nizka karta). Pravilna igra je ♠5, vilice AJ pa je treba prihraniti za lovljenje izvajalčeve dame. Če West odigra fanta, ga izvajalec prevzame na mizi s kraljem in igra z mize proti devetki v roki ter v tej barvi iztrži dva vzetka!

V naslednjem zgledu je izvajalec iz roke odigral ♠5. West lahko zlahka vidi, da bi vzetek zadržala že ♠8 z mize in ga lahko zato morda zamika odigrati ♠10.

♠ KJ86 ♠ K8
♠ A1032 ♠ 74 ♠ 103 ♠ -
♠ Q95 ♠ 9

Vendar pa je tako Westovo razmišljanje napačno in bi z igranjem ♠10 izvajalca obdaril z vzetkom. Izvajalec se namreč zaveda, da mu manjka desetka, in zato z mize zagotovo ne bo igral osemke, ampak figuro. Zato mora West brezpogojno igrati nizko! Vzetek bo dobil na primer ♠J, nakar bo izvajalec igral nizki pik proti ♠Q v roki.

Ko bo West damo pobral z asom, nastane v piku položaj, kot ga prikazuje prikaz na desni. Izvajalec še vedno nima ključa za pravilno nadaljevanje. Če bo iz roke odigral ♠9, mora West spet igrati nizko. Če bo izvajalec igral na razporeditev 3-3 in z mize odigral kralja, ostane Westova ♠10 visoka.

Enako nekoristno (in popolnoma napačno) bi bilo na odigrano ♠5 vstaviti asa, saj bi s tem izvajalcu brez truda omogočili razviti barvo. Predvsem začetnik naj si ob tem zgledu zapomni, da je as namenjen jemanju nasprotnikove figure, in da je v igri le redko pravilno, da z njim posekamo "v prazno".

V naslednjem zgledu se West ob pogledu na mizo ne bo počutil prav prijetno, saj miza "lovi" vse njegove tri karte. Zaradi tega se mora takoj in vnaprej odločiti, kaj bo igral, ko bo barvo odprl izvajalec z nizko karto iz svoje roke.

	♠ AQ102	
♠ KJ9		♠ 643
	♠ 875	

Na ♠5 mora West odigrati nizko (druga roka nizko) v upanju, da bo izvajalec igral z mize ♠Q. Z igranjem ♠J ne bi prav ničesar pridobil, temveč bi zgolj razrešil izvajalčevo dilemo, ali naj z mize primakne desetko ali damo.

Izjema k pravilu "druga roka nizko" nastopi, kadar ima West sekvenco figur. V takem primeru nam igra figure (lahko) razvije en vzetek. V naslednjem primeru mora West na ♠2 iz izvajalčeve roke obvezno odigrati ♠J (nižjo od vezanih), saj s tem zagotovi vzetek svoji ♠Q.

	♠ A103	
♠ QJ7		♠ 865
	♠ K942	

Razporeditev zdaj le malo spremenimo. Kaj naj West odigra na ♠4 iz izvajalčeve roke?

	♠ A832	
♠ QJ7		♠ (soigralec)
	♠ 4...	

Ali namerava izvajalec z mize odigrati osemko? Nikakor ne - zato tudi West ne sme vstaviti svoje figure. Njegov soigralec bi lahko imel v listu K, 10, ali 9 (in to morda celo v enojcu).

Naslednji zgled je prava past za začetnike. West vidi, da lahko izvajalec ujame obe njegovi figuri. Toda to vidi samo on (ne pa tudi izvajalec), zato mora na izvajalčevo ♠4 iz roke odigrati ♠7 (in to brez obotavljanja)! Izvajalec bo z mize gotovo odigral visoko figuro.

	♠ AK10	
♠ QJ7		♠ (soigralec)
	♠ 4...	

(Če bi izvajalec bil prisiljen impasirati na ♠10, ker bi mu to bila edina pot k izvedbi igre, bo to storil pač v vsakem primeru in mu pri tem ni treba pomagati.)

Neizkušen igralec je velikokrat v skušnjavi, ko igra izvajalec nizko karto iz roke proti mizi, na kateri so tudi samo nizke karte. V takem primeru je le redko pravilno vskočiti s figuro.

	♠ 102	
♠ Q95		♠ K43
	♠ AJ876	

Če na ♠6 iz roke West vstavi svojo damo, je s tem prodal vzetek. Izvajalec bo pozneje z mize impasiral Eastovega kralja in pobral štiri vzetke v barvi. West mora igrati nizko. Desetko z mize bo pobral Eastov ♠K, pri čemer Westovo ♠Q pozneje čaka še zanesljivi vzetek.

V nadaljevanju bomo spregovorili o **pokrivanju** - s tem izrazom označujemo igranje figure na nasprotnikovo odigrano figuro. Tudi za ta postopek obstaja v bridžu "bazični" izrek, namreč **Igraj figuro na figuro** (ki namiguje, da naj bi vselej, kadar nasprotnik odigra figuro, nanjo odigrali svojo figuro), vendar ima to "pravilo" zelo veliko izjem.

Katero karto naj v naslednjem zgledu odigra West na ♠Q iz izvajalčeve roke? V tem primeru je odgovor enostaven (izvajalčeva igra pa neumna), saj vidi West vse figure v piku, zato je pravilno pokriti s ♠K.

	♠ A73	
♠ KJ10		♠ 9862
	♠ Q43	

V naslednjem zgledu pa Westova igra že ni več tako očitna.

♠ K92	♠ A75	♠ (soigralec)
	♠ <u>Q</u> ...	

Prva predpostavka je, da ima South v roki še fanta - sicer bi bila njegova igra popolnoma nespametna (in če bi začel s fantom, bi predpostavili, da ima damo - ali pa desetko).

Spodaj je poleg izvorne porazdelitve prikazana še porazdelitev, v kateri West nima devetke. Kadar ima devetko (levi prikaz) je izvajalčevo damo pravilno pokriti s kraljem, saj s tem obramba razvije vzetek za devetko oz. desetko.

Pri desni razdelitvi West nima devetke (ki predstavlja tukaj ključno karto), in zato pokriti ni pravilno. Kralja bi izvajalec namreč vzel z asom in z mize igral ♠5 proti svoji ♠9 v roki in tako ulovil Eastovo desetko.

♠ K92	♠ A75	♠ 1043	♠ K32	♠ A654	♠ 1087
	♠ <u>Q</u> J86			♠ <u>Q</u> J9	

Zgleda lahko strnemo v pravilo, da naj West s **K10x ali K9x pokrije izvajalčevo damo** (kot tudi fanta) iz roke, sicer pa ne.

Kdaj pa naj West pokrije izvajalčevega fanta iz roke s svojo damo? Oglejmo si dva zgleда.

♠ Q87	♠ A543	♠ K96	♠ Q87	♠ K532	♠ 62
	♠ <u>J</u> 102			♠ A <u>J</u> 109	

V prvem zgledu bi West s pokritjem razvil izvajalčevo desetko za drugi izvajalčev vzetek, v drugem pa bi razrešil izvajalčevo dilemo, v katero smer impasirati damo. Iz tega lahko zaključimo, da **fanta praviloma ne pokrijemo z damo, kadar je na mizi samo ena figura**.

Za pokrivanje fanta z damo pa ne potrebujemo posebnega razmisleka, kadar so na mizi vilice.

♠ Q83	♠ A102	♠ (soigralec)
	♠ <u>J</u> ...	

V primeru, da West fanta ne bi pokrivil z damo, bi zapravlil vzetek v primeru, da bi imel njegov soigralec K9. Z enako idejo (da ima njegov soigralec v tej barvi vilice K98) mora West pokriti z damo tudi morebitno izvajalčevo izigrano desetko, kot kaže naslednja porazdelitev.

♠ Q75	♠ AJ2	♠ K986
	♠ <u>10</u> 43	

Kadar je na mizi v izigrani barvi samo ena figura, figure iz izvajalčeve roke po pravilu ne pokrijemo, v primeru, da bi bili na mizi dve figuri (naslednja dva zgleда) pa pokrijemo.

♠ <u>K</u> 83	♠ AJ764	♠ Q95	♠ <u>Q</u> 43	♠ K102	♠ A987
	♠ <u>10</u> 2			♠ <u>J</u> 65	

Drugi igralec pa figure nikoli ne pokrije, kadar je očitno, da mu bo zadržanje prineslo vzetek, kot v naslednjem zgledu. West na izvajalčevo damo ne bo odigral kralja, saj ga izvajalec zaradi kratke mize sploh ne more ujeti.

♠ K432	♠ A7	♠ (soigralec)
	♠ <u>Q</u> ...	

Kako pa igramo kot druga roka, kadar igra izvajalec figuro z mize? Praviloma tako, kot smo povedali doslej, le da z več morebitnimi dilemami, saj ne vidimo kombinacije, proti kateri igra izvajalec. Po osnovnem pravilu bomo tako vselej pokrili osamljeno figuro z mize (če na primer odigra J iz J43), medtem ko bomo pri igranju povezanih figur pokrili šele zadnjo (naslednja dva zgleда).

♠ (soigralec)	♠ <u>Q</u> J8	♠ K43	♠ (soigralec)	♠ <u>J</u> 108	♠ K43
	♠ (izvajalec)			♠ (izvajalec)	

East v prvem primeru ne sme pokriti dame, temveč s pokrivanjem počaka na fanta, medtem ko v drugem primeru ne pokrije fanta, ampak pozneje desetko.

Izjema k temu pravilu nastopi, kadar ima obrambni igralec figuro v dvojcu. V tem primeru je seveda treba pokriti že prvo figuro, saj bi lahko v drugem krogu izvajalec igral z mize nizko in bi figura usekala v prazno. V naslednjem zgledu je zato pravilno na damo z mize odigrati kralja.

♠ QJ84

♠ (soigralec) ♠ K2

Pravila o igranju drugega igralca lahko strnemo v naslednje točke:

- Druga roka igra nizko, kadar bi igranje visoke karte očitno izgubilo vzetek.
- Pri vsakem igranju s figuro poskušamo "pojesti" nasprotnikovo figuro.
- Kadar igra izvajalec proti dvojnim vilicam (AQ10, KJ9), igramo vedno nizko.
- Kadar imamo na drugem mestu v roki tri figure, praviloma odigramo figuro.
- Kadar igra izvajalec proti mizi, na kateri so nizke karte, druga roka igra praviloma nizko.
- S K10x ali K9x praviloma pokrijemo Q iz izvajalčeve roke.
- Figuro iz izvajalčeve roke ne pokrijemo, kadar je na mizi ena figura in pokrijemo, kadar sta dve.
- Kadar nam izvajalec ne more "izpuliti" naše figure, z njo ne pokrivamo.
- Vedno pokrijemo solo figuro, odigrano z mize.
- Pri igranju sekvence praviloma pokrijemo zadnjo odigrano karto sekvence (razen kadar imamo figuro v dvojcu).

9. Nadaljevanje obrambne igre

Eno od splošnih načel, ki velja v nadaljevanju obrambne igre je, da je praviloma koristno igrati **proti šibkim barvam na mizi** in **skozi močne barve na mizi**. Naslednji prikazi prikazujejo igranje Westa "skozi močno barvo na mizi".

South: ♠ AQ42 ♠ KJ3 ♠ KJ109
West: ♠ 653 ♠ 1075 ♠ 876

V prvem in drugem zgledu lahko West z igranjem pika povzdigne katero izmed soigralčevih figur, ker igra skozi vilice na mizi. V tretjem zgledu pa takšna igra ni priporočljiva, saj lahko pomagamo izvajalcu (kadar ima asa) ujeti soigralčevo damo. Skozi barvo na mizi nasploh ni dobro igrati, kadar je barva zelo močna (kot v tem zgledu), saj bi jo s tem lahko razvili za izvajalca.

In zdaj še trije zgledi igranja Easta proti šibki mizi. Pravilna karta je podčrtana.

South: ♠ 864 ♠ 654 ♠ 852
East: ♠ QJ5 ♠ J103 ♠ Z64

In še zgled iz igre. West je proti igri 1B napadel s ♠K.

♠ 1087
♥ KJ62
♦ J102
♣ KQ2

♠ AKJ4 ♠ 532
♥ 1093 ♥ AQ8
♦ 864 ♦ 9732
♣ 1065 ♣ 874

♠ Q96
♥ 754
♦ AKQ
♣ AJ93

East je na ♠K odigral nevzpodbudno ♠2 in s tem je zanikal, da bi imel damo, zato je West zamenjal barvo in odigral ♥10, "skozi moč na mizi". Ta vzetek bo dobil East in bo odigral pik, ki ga bo vzel West, ki bo spet odigral srce. In tako naprej. Obramba bo vzela štiri vzetke v piku in tri v srcu in izvajalca zrušila.

Naslednji zgled pa prikazuje izjemo k pravilu "vrni soigralčevo barvo". Igro 3B je West napadel s ♠3.

♠ 854	
♥ 76	
♦ QJ64	
♣ AK105	
♠ Q973	♠ A2
♥ A542	♥ QJ109
♦ 973	♦ 1052
♣ 82	♣ 9763
	♠ KJ106
	♥ K83
	♦ AK8
	♣ QJ4

Izvajalec je na napad s ♠3 z mize odigral ♠4, East asa, izvajalec pa je vzetku primaknil ♠6. Izvajalec potrebuje za izpolnitev igre poleg štirih vzetrov v karu in štirih vzetrov v križu samo še morebitni (podarjeni) vzetek v pikju (toda East tega ne vidi).

Za odločitev ali nadaljevati s pikom ali obrniti na očitno obetavno srce, mora East razmisliti, kako močan pik bi lahko imel West.

Ker ima sam ♠2, lahko sklepa, da je Westov pik štirikarten - kar pomeni, da ima štiri pike tudi izvajalec. Prav tako West v pikju zagotovo nima trikartne sekvence figur - katerekoli trikartne kombinacije iz kart KQJ10 - saj bi sicer napadel s figuro. To pomeni, da lahko ima West v najboljšem primeru v pikju dve figuri. Najmočnejša taka kombinacija bi bila KQ93, izvajalec pa bi imel v tem primeru J1076.

East tako uvidi, da lahko dobi obramba v pikju natanko tri vzetke (enega pa izvajalec), in da je obrat v srčevo barvo upravičen.

O tem, da bi po soigralčevem napadu "obrnili" v drugo barvo, začnemo razmišljati, kadar bi v igri opazili enega izmed naslednjih znakov:

- obramba do razvite barve ne bo imela prehoda;
- lastna barva je močnejša od napadene.

G. OSNOVE OBRAMBE V BARVNI IGRI

V čem se razlikuje obrambna igra v barvni igri od brezadutne igre? Osnovna in najpomembnejša razlika je ta, da v adutni igri obramba ne igra na razvijanje svoje dolge barve. Od razvite barve v adutni igri ne moremo pričakovati vzetrov, saj jo lahko izvajalec kadarkoli reže.

Obramba v adutni igri lahko tako pride do svojih vzetrov predvsem z močjo svojih figur. Dodatna možnost za obrambne vzetrove pa je tudi iskanje možnosti za rezanje - ki pa je omejena predvsem na začetni del igre, preden izvajalec ni obrambi izbil adutov.

Pri izbiri karte, ki jo napadalec izigral iz barve, iz katere se je odločil napasti, se (lahko) drži enakih pravil kot pri napadu proti brezadutni igri. Tako bo na primer iz kombinacij AKx ali KQ10x igral kralja, iz kombinacije Kxxx nizko karto in podobno.

Opomba: Proti nasprotnikovi brezadutni igri napademo iz kombinacij, ki vsebujejo AK in KQ standardno s kraljem. Če želimo ohraniti to "enotnost" obeh vrst iger, lahko tako napadamo tudi proti adutni igri. Vendar pa je sodobna bridževska teorija in praksa to pravilo spremenila. Tako proti barvni igri napada iz sekvenc figur brez izjem z najvišjo figuro sekvence, tako napada **iz kombinacij AK z asom**. V tem besedilu se iz kombinacij AK napada še "starinsko", s kraljem.

Najbolj obetavni napadi proti barvni igri

- Najkoristnejši napad proti barvni igri je napad iz kombinacije AK v stranski barvi. Tak napad je varen (ne more zapraviti vzetrov), zanesljivo prinese vzetrov (razen če bi izvajalec lahko rezal), ohrani pobudo obrambe (ker ostane na potezi), in še omogoči možnost rezanja, kadar bi soigralec imel v tej barvi dvojca.
- Podobno varni in tudi donosni so napadi tudi iz šibkejših sekvenc figur, na primer KQJ, QJ10 ali KQx. Za razliko od brezadutnih iger so taki napadi obetavnejši, kadar prihajajo iz kratke barve, trikartne ali kvečjemu štirikartne (kar zviša verjetnost, da ni v teh barvah kratek izvajalec).
- Proti barvni igri napademo z **višjo figuro tudi iz vseh dvofigurnih sekvenc** (na primer KQx, J10xx) - za razliko od brezadutnih iger, ko napademo s četrto karto po moči.
- Posebno učinkovit - predvsem pa varen - je tudi napad v barvi, ki jo je v postopku licitacije napovedal soigralec. Tak napad se najbolj izkaže, kadar bi imeli v barvi enojca ali figuro v dvojcu. Obramba tako kar najhitreje pobere svoje vzetrove v tej barvi, ter z nadaljnjim igranjem te barve sili izvajalca k rezanju v roki.

Drugi dobri napadi proti barvni igri

- Napad v barvi, ki jo je v postopku licitacije napovedal soigralec, je nasploh ugoden, tudi če imamo v tej barvi tri ali štiri karte. S sekvenco napademo vedno z najvišjo figuro, ne glede na dolžino barve. S figuro v trojcu napademo z nizko karto, razen v primeru Axx, ko napademo z asom (a le, kadar v listu ne najdemo primernejšega napada). Iz četverca napademo s četrto karto po moči.
- Napad z enojcem (v nelicitirani barvi) igra na rezanje te barve. Napadalec mora imeti za to seveda adute, ki rezanje omogočajo, sicer lahko tak napad obrambi prinese zgolj škodo (impasira soigralčevo figuro, pomaga pri razvijanju te barve za izvajalca).
- Varnejši od napada z enojcem je napad iz dveh nizkih kart (napademo z višjo), ki tudi obeta poznejše rezanje, pa tudi razvitje morebitne figurne kombinacije v soigralčevi barvi.
- S štirimi aduti v listu motiv napadalca ni več čimprejšnje rezanje stranske kratke barve (kar je morda presenetljivo), temveč siljenje izvajalca k čim več rezanjem v roki. S to taktiko lahko obramba tako oslabi izvajalčev adut, da bo na koncu ostal v adutu krajši od napadalca. V primeru štirikartnega aduta je torej priporočljivo napasti s svojo dolgo barvo (ali v dolgi barvi svojega soigralca).
- Praviloma **slabi napadi** so napadi s **figuro v dvojcu** (ko sicer napademo s figuro), na primer iz Ax, Kx, Qx ali Jx. Izjema k temu pravilu je seveda, kadar napademo v soigralčevi barvi, ko ima tak napad najvišjo prioriteto. Še slabše je napasti s **solo figuro**, na primer s solo J ali K.
- Če se odločimo napasti iz barve s t. i. nepodprtimi figurami, kot proti brezadutni igri, na primer iz Kxxx, Qxxx, Jxxx, 10xxx, napademo s četrto karto po moči. Od naštetih napadov je še najboljši napad od kralja, medtem ko so ostali napadi precej tvegani.
- Za napad iz šibkega trojca ali četverca (napade se z najnižjo) se odloči napadalec ponavadi iz varnostnih razlogov, kadar ima v drugih barvah vilice ali nepodprte figure. Tak napad je tudi mnogo manj tvegani kot napad z asom iz Ax, Axx ali Axxx.
- Napad z adutom je praktično zapovedan, kadar je razvidno, da bo izvajalčeva igra temeljila na rezanju, saj je neposredno uperjena proti takemu načrtu. Včasih pa se napadalec odloči napasti z adutom iz varnostnih razlogov, kadar bi bili vsi napadi iz neadutnih barv preveč tvegani.

Najslabši napad proti barvni igri

Kot enega najslabših napadov proti barvni igri velja napad z asom v barvi, v kateri nimamo tudi kralja, na primer iz Ax, Axx, AJ10, AQJx itd. (ki pa je posebno priljubljen pri začetnikih). Tak napad praviloma vedno obdaruje izvajalca z nezasluzenim vzetrovom ali pa mu olajša nadaljnjo igro.

Kadar pa bi se iz take barve kdaj vendar odločili napasti, potem seveda ne napademo z nizko karto ali z nižjo figuro - tako kot to počnemo proti brezadutni igri (na primer s J iz AJ10x) - ampak **z asom**. Izvajalcu bi z napadom z nižjo karto lahko podarili vzetrov, svojega asa pa pozneje morebiti ne bi mogli unovčiti.

1. Obrambna igra tretjega igralca

Igra tretjega igralca proti barvni igri je enaka igri tretjega igralca proti brezadutni igri, saj gre pri obeh za čim učinkovitejše odigravanje kartnih kombinacij. Če so na mizi v napadeni barvi samo nizke karte, bo tako tretji igralec igral svojo najvišjo figuro, v primeru figure na mizi pa jo bo po možnosti impasiral z devetko ali višjo karto (vendar mora v tem primeru razmisliti tudi o možnosti, da ima izvajalec v napadeni barvi enojca). Tretji igralec prav tako dejavno uporablja pravilo enajst, kar prikazujejo naslednji zgledi.

♠ K65	♠ K65	♠ Q654
♠ 9873	♠ Q873	♠ 10872
♠ Q42	♠ 942	♠ K
♠ AJ10	♠ AJ10	♠ AJ93

V prvem in drugem primeru mora East na nizko soigralčevo karto, kadar bi izvajalec z mize odigral nizko karto, odigrati desetko. V prvem primeru bo tako izvajalec prišel zgolj do enega vzetka (če bi East odigral asa, bi dobil dva). V drugem primeru ostane izvajalec po igranju desetke sploh brez vzetka! V zadnjem primeru lahko East zlahka ugotovi, da ima izvajalec v roki enojca, ter da je zato potrebno odigrati asa.

Tudi odmetavanje (vzpodbudno oz. nevzpodbudno) je v barvni igri podobno kot v brezadutni igri, le da v barvni igri vzpodbudno signaliziramo zgolj močno barvo (s figuro oz. figurami), ne pa tudi dolge barve, kot včasih v brezadutni igri.

V naslednjem zgledu igra izvajalec igro 4♠, West pa je napadel s ♥K.

♠ AQ7 ♥ 1043 ♦ J87 ♣ KJ83 ♠ 98542 ♥ AK96 ♦ 32 ♣ 76 ♠ J10 ♥ J72 ♦ AKQ5 ♣ AQ104	♠ K63 ♥ Q85 ♦ 10964 ♣ 952
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------

East bo na kralja igral vzpodbudno osemko, tako da bo napadalec odigral še asa in še tretje srce, ki ga bo pobrala Eastova dama. Ker obrambo čaka še zanesljiv vzetek v pik, je obramba dobro opravila svojo nalogo. Če obramba ne bi pobrala svojih treh visokih src, bi izvajalec po impasiranju pika eno srce odvrigel na visok pik.

Zdaj pa razporeditev kart spremenimo tako, da East v napadeni barvi nima figure, ampak dvojec.

♠ AQ75 ♥ 104 ♦ J842 ♣ KJ10 ♠ 1085 ♥ AK9632 ♦ 3 ♣ 763 ♠ 632 ♥ QJ7 ♦ AKQ5 ♣ AQ4	♠ KJ9 ♥ 85 ♦ 10976 ♣ 9852
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------

Zdaj East nima dame v soigralčevi napadeni barvi, ima pa dvojca, kar obeta rezanje srca v tretjem krogu, zato na napad igra vzpodbudno ♥8.

Kot vidimo, lahko v barvni igri **vzpodbudni signal kaže ali figuro ali dvojec z možnostjo rezanja**. Po signalu bo West tako brž pobral še asa in odigral še tretje srce, proti kateremu izvajalec nima pravega zdravila - če na mizi reže s ♦J, povzdigne v vzetek Eastovo ♦10, pri čemer mora izvajalec oddati še dva pika.

Signaliziranje dvojca visoko-nizko si lahko ogledamo tudi v naslednjem zgledu. Na kontrakt 4♠ je West napadel s ♠K.

♠ QJ765	
♥ 102	
♦ K84	
♣ Q86	
♠ 2	♠ 93
♥ 765	♥ QJ984
♦ 9532	♦ A1076
♣ AK1075	♣ 32
♠ AK1084	
♥ AK3	
♦ QJ	
♣ J94	

Ker vidi East možnost rezanja v križu, bo nadaljevanje s križem vzpodbudil. Žal ima za ta namen na razpolago samo trojko. Nanjo je izvajalec iz roke primaknil ♣4.

Kaj lahko napadalcu pove ♣3? In kaj ♣2, ki se v prvem vzetku ni pojavila? Sklep je naslednji.

Če bi ♣2 imel West, pomeni, da je s trojko nakazal dvojec, in če bi bila ♣2 pri izvajalcu, pomeni, da lahko West varno pobere še vzetek z asom.

Tako bo East odigral še asa, na katerega mu bo soigralec z dvojko dejansko pokazal dvojca. West bo nadaljeval s križem, ki ga bo East rezal. Kontrakt je zrušen, saj ima obramba še ♦A.

Posebej je treba opozoriti, da tretji igralec ne signalizira dvojca vedno, kadar ga ima, ampak le v primeru, kadar vidi realno možnost rezanja, in kadar nadaljevanje napadene barve izvajalcu ne podari vzetka. V naslednjih treh zgledih je West napadel s figuro. Kaj bo signaliziral tretji igralec?

♠ A76	♠ A76	♠ K62
♠ K	♠ K	♠ Q
♠ 84	♠ J84	♠ 84

V prvem primeru je West očitno napadel iz kombinacije KQ, tako da East sme signalizirati dvojca, odigral bo ♠8. Enako vzpodbudno bo odigral tudi v drugem primeru, v tem primeru zato, da pokaže koristno figuro (fanta). V tretjem primeru ima East v napadeni barvi sicer dvojca, toda ker po napadu z damo ne more računati na rezanje te barve, nadaljevanje barve pa bi bilo v prid izvajalcu, odigra nevzpodbudno ♠4.

V naslednjem zgledu je West proti igri 4♠ napadel s ♥K. Očitno je, da lahko izvajalec po zbitju adutnega asa pobere deset vzetkov z visokimi kartami - razen če mu tega na nek način ne prepreči obramba.

♠ J75	
♥ 104	
♦ 9852	
♣ KQJ5	
♠ 64	♠ A2
♥ AK963	♥ Q852
♦ J764	♦ KQ3
♣ 73	♣ 10862
♠ KQ10983	
♥ J7	
♦ A10	
♣ A94	

East ima v srcu damo, kar bi opravičevalo vzpodbudni signal, vendar zaradi svoje dolžine v srcu vidi, da je zelo možno, da ima dvojec tudi izvajalec in bi igranje tretjega srca izvajalcu podarilo nezasluženi vzetek. (Izvajalec bi srce rezal na mizi, iz roke pa odvrigel zgubitno ♦10. Opisano igranje barve, ki je nima več ne miza ne izvajalec, imenujemo igranje v dvojno praznino in praviloma podari vzetek izvajalcu - namreč rezanje, ki ga list sam po sebi sploh ne omogoča.)

Ker East želi, da West pobere še ♥A, bo na napad igral vzpodbudno ♥5, toda ko bo napadalec asa dejansko odigral, bo East nanj odvrigel ♥8! Zaporedje 5-8 je nevzpodbudni signal, tako da West ne bo nadaljeval z igranjem srca, ampak bo obrnil v drugo barvo (karo). Obramba bo tako pobrala en vzetek v piku, dva v srcu in enega v karu in izvajalčevo igro zrušila.

2. Igranje tretjega igralca na napad iz kratke barve

V živi igri tretji igralec ne bo mogel vedno zanesljivo vedeti, da je napadalec napadel iz šibkega dvojca (napade se z višjo karto), ampak bo to moral pogosto z razmislekom dognati. Dokaj zanesljiv znak takega napada je visoka napadena karta (sedemka ali višja). Če bi napad iz dvojca za obrambo obetal rezanje v tretjem krogu igranja te barve, si bo moral tretji igralec narediti natančen načrt, kako do takega rezanja priti. Če bi na primer imel v napadeni barvi kombinacijo Axxx, je na treba premisliti, ali takoj vzeti z asom ali počakati na drugi krog.

V naslednjem zgledu je West kontrakt 4♠ napadel s ♦10.

♠ 975	♠ 62
♥ 32	♥ K974
♦ AK73	♦ J85
♣ KJ74	♣ A953
♠ J103	♠ AKQ84
♥ AQ86	♥ J105
♦ Q1094	♦ 62
♣ 86	♣ Q102

Izvajalec je prvi vzetek pobral s ♦A in takoj odigral srce, ker želi tretje srce rezati na mizi.

Srce je prevzel West, in ker karo ni obetaven, odigral ♣8, ki morebiti omogoči rezanje. Na ♣8 je izvajalec z mize odigral ♣K. Njegov načrt je, da bi morebitni neizkušeni East na kralja planil z asom.

Razmislimo - če East odigra asa in še en križ, do rezanja v križu ne pride. Izvajalec bi v tem primeru namreč spremenil prvotni načrt, saj rezanja srca ne potrebuje več. Pobral bi križ, povlekel adute, in vzetkom dodal še dva križeva!

Pravilna Eastova igra na ♣8 je vzpodbudna ♣9! Ko bo West naslednjč prišel na potezo s ♥A, bo odigral ♣6 do Eastovega asa, nakar bo East vrnil križ, ki ga bo West rezal za rušilni vzetek.

3. Sprememba barve v obrambi

Za razliko od brezadutne igre, ko obramba praviloma ob vsaki priložnosti nadaljuje z igranjem napadene barve, je priložnosti za menjavo barve v barvni igri precej več.

V naslednjem zgledu je West proti igri 4♠ napadel s ♦6.

♠ Q94	♠ 103
♥ J853	♥ 9742
♦ 107	♦ A853
♣ KQ102	♣ 975
♠ J7	♠ AK8652
♥ AQ6	♥ K10
♦ KJ962	♦ Q4
♣ J43	♣ A86

East je vzetek pobral z asom. Uvidi lahko, da z vrnitvijo kara ne bi storil nič koristnega, saj sam nima barve, ki bi mu jo West lahko nato z dobičkom vrnil. Očitno je, da je bolje, da spremeni barvo. Ker je križeva barva na mizi premočna, da bi jo vrnil, ostane na izbiro samo še srce.

Obramba bo tako dobila dva srčeva vzetka ter še en karo in zrušila izvajalčev kontrakt. Če East v drugem krogu ne bi odigral srca, bi izvajalec povlekel šest adutov in štiri križe in svojo igro opravil.

V naslednjem zgledu je West proti igri 5♦ napadel s ♠K.

♠ 973	♠ A10642
♥ KJ52	♥ 63
♦ K1065	♦ A4
♣ 98	♣ KQ72
♠ KQJ5	♠ 8
♥ 10974	♥ AQ8
♦ -	♦ QJ98732
♣ J6543	♣ A10

East lahko poleg enega vzetka v piku in enega v karu uvidi, da daje edino možnost za tretji vzetek njegova kombinacija KQ v križu (potem ko izvajalcu izbije asa).

Ker West tega obrambnega načrta iz svojih kart ne more videti, mora West napadalčevega ♠K prevzeti z asom, in nemudoma odigrati ♠K.

Sprememba barve je na mestu tudi takrat, kadar odpira možnost rezanja. V naslednjem zgledu je West proti igri 4♥ napadel s ♠K.

♠ 76	♠ A543
♥ QJ54	♥ 732
♦ K8	♦ 97643
♣ KQJ95	♣ 3
♠ KQ1082	
♥ 8	
♦ 1052	
♣ A764	
♠ J9	
♥ AK1096	
♦ AQJ	
♣ 1082	

East lahko zlahka ugotovi, da bo obramba dobila dva vzetka v piku, in predvidoma še enega z asom v soigralčevi minorski barvi. Ker ♦A pri soigralcu ne bi pripomogel k rušenju kontrakta, ♣A pa bi (z rezanjem), mora East obrniti na križ. East bo tako soigralčevega ♠K prevzel z asom in vrnil križ.

Ko bo West vzel s križevim asom, mu ne bo težko odigrati naslednje poteze. **Igralec lahko igra proti tako močni barvi na mizi, samo če ima v njej enojec in si obeta rezanje.**

Potem ko bo rezal križ, bo East odigral pik do Westove ♠Q, kar bo že četrti vzetek obrambe. Vendar pa to še ni vse - West bo zdaj odigral še enega križ, ki ga bo East rezal za dodatni padec.

Poudariti je, da če West ne bi imel križevega asa, temveč karovega, Eastov obrat na križ ne bi naredil nobene škode (ne bi pa uspel zrušiti kontrakta).

V naslednjem zgledu je West proti igri 4♠ napadel s ♦2. Tokrat bo obramba poskusila priti do rezanja v barvi, v kateri ima obrambni igralec dvojec.

♠ QJ92	♠ 875
♥ Q85	♥ 92
♦ J763	♦ A84
♣ AK	♣ Q10532
♠ A	
♥ KJ764	
♦ Q952	
♣ J84	
♠ K10643	
♥ A103	
♦ K10	
♣ 976	

East bo karov napad vzel z asom in vrnil ♥9. Izvajalec zdaj igre nikakor več ne more opraviti (ne glede na to, kako bo odigral srce).

Obramba bo namreč pobrala ♠A, ♥K, ♦A, ko bo West na potezi z adutnim asom pa bo Eastu dal še rezanje srca.

Če bi East v drugi potezi namesto srca vrnil katerokoli drugo barvo, do zrušitve kontrakta ne more priti več. West na potezi namreč ne more odpreti srca, ker bi s tem izvajalcu podaril vzetek.

V naslednjem zgledu je West proti igri 4♥ napadel s ♠6. Na nizko karto z mize je bil East prisiljen odigrati asa. Z nadaljevanjem pika bi naredil visoko damo na mizi, zato pač mora igrati drugo barvo, toda katero.

♠ Q75	♠ A32
♥ J852	♥ 1094
♦ 763	♦ Q1094
♣ KQ3	♣ J82
♠ KJ864	
♥ 7	
♦ K85	
♣ 10964	
♠ 109	
♥ AKQ63	
♦ AJ2	
♣ A75	

Vrnitev križa obrambi ne more prinesiti dodatnega vzetka (če bi imel West ♣A, mu ta pač ne more "uiti"), tako da ostane Eastu kot edina obetavna možnost karo.

S katero karto bo East odprl karo? Z desetko - ker je ta višja od kart na mizi, bo moral izvajalec nanjo igrati figuro. Tako bo obramba prišla do dveh karovih vzetrov, kar ob dveh pikovih vzetroh pomeni rušenje izvajalčevega kontrakta.

Če obramba ne bi na hitro razvila karovih vzetrov, bi izvajalec z igranjem proti pikovi dami naredil to visoko in nanjo iz roke odmetal zgubitni karo.

Naslednji zgled prikazuje začasno spremembo barve. V igri 3♥ je West napadel s ♠K. Kako naj igra East, da bo ujel karovo damo na mizi?

♠ 543	
♥ Q1096	
♦ Q42	
♣ Q54	
♠ KQJ102	♠ A76
♥ 74	♥ 532
♦ 9873	♦ AKJ
♣ 103	♣ 9872
♠ 98	
♥ AKJ8	
♦ 1065	
♣ AKJ6	

Tako, da prevzame ♠K z asom, odigra ♦K (to je začasna sprememba barve), in nato odigra pik do Westove strani. Westu zdaj ne bo težko ugotoviti, da si East želi vrnitev kara.

Če obramba ne bi takoj pobrala svojih vzetkov, bi izvajalec po adutiranju povlekel štiri križe in na četrtega z mize odvrigel karo. Deveti vzetek bi potem dobil z rezanjem kara na mizi.

V naslednjem zgledu je West proti igri 4♥ napadel s ♠K. Tudi v njem tretji igralec z začasno menjavo barve pokaže, katero barvo si želi za rezanje.

♠ 97	
♥ 632	
♦ K10732	
♣ A95	
♠ KQ105	♠ A6432
♥ 85	♥ 1074
♦ 9864	♦ A
♣ 1072	♣ J843
♠ J8	
♥ AKQJ9	
♦ QJ5	
♣ KQ6	

East bo ♠K prevzel z asom, pobral svojega ♦A in s pikom predal potezo Westu. West bo zdaj vrnil karo, ki ga bo East rezal za rušilni vzetek.

4. Forsiranje - siljenje izvajalca k rezanju

Forsiranje imenujemo igranje dobre barve, ki jo ima obramba, izvajalec pa je v njej kratek. Zaporedno igranje take barve prisili izvajalca k večkratnemu rezanju v roki, kar ima lahko za posledico, da mu ostane v roki krajši adut, kot ga ima obramba.

V naslednji igri igra izvajalec igro 4♥. Ker ima West poleg dobrega križa tudi štiri adute, vidi idealne možnosti za igro forsiranja. Napadel je s ♠K in nadaljeval s ♣Q.

♠ 872	
♥ K32	
♦ A105	
♣ 7642	
♠ 43	♠ QJ1095
♥ 10976	♥ 4
♦ 762	♦ K83
♣ AKQ9	♣ J1085
♠ AK6	
♥ AQJ85	
♦ QJ94	
♣ 3	

Izvajalec je drugi križa v roki rezal (in se z Westom izenačil v dolžini aduta).

Na prvi pogled je videti, da izvajalec s kontraktom ne bo imel težav, saj ima po zbitju ♦K v visokih kartah deset vzetkov. To bi bilo tudi res, če bi bili manjkajoči aduti pri obrambi razporejeni 3-2.

Toda po dveh krogih adutiranja izvajalec odkrije neugodno razporeditev adutov 4-1, tako da mora z adutiranjem prenehati (če bi povlekel vse adute in potem karo izgubil proti kralju, bi obramba pobrala vse preostale križe).

Izvajalec zdaj odigra impas, ki ga pobere East. Ko zdaj odigra križ, prisili izvajalca k drugemu rezanju v roki, tako da ostane z adutom manj od Westa, ki tako pozneje pride do rušilnega adutnega vzetka.

V naslednjem zgledu igra izvajalec igro 4♥, ki jo je West napadel s ♠K. Po padcu pikove dame vidi West možnosti za forsiranje izvajalca, zato nadaljuje s ♠A, ki ga izvajalec v roki reže.

♠ 7652	
♥ 743	
♦ KQ9	
♣ Q102	
♠ AKJ984	♠ 103
♥ A82	♥ 65
♦ 42	♦ 10876
♣ A6	♣ 98753
	♠ Q
	♥ KQJ109
	♦ AJ53
	♣ KJ4

Ko se izvajalec loti adutiranja, West ne vzame prvega aduta, ampak drugega! Ko nato odigra ♠J, primora izvajalca k rezanju v roki, tako da imata zdaj izvajalec in West vsak po en adut.

Toda izvajalec svoje igre ne more več opraviti. Ko bo v nadaljevanju oddal vzetek ♣A, bo West spet odigral pik. Tega bo izvajalec moral rezati s svojim zadnjim adutom, tako da bo Westu ostal v listu zmagovalni adut.

Zakaj West v prikazani igri ni vzel adutnega asa takoj, ampak je počakal na drugi krog? Naslednji prikaz prikazuje, kaj bi se zgodilo v tem primeru. Prikaz prikazuje karte po tretji potezi - potem ko je West takoj vzel ♥A (in odigral pik).

♠ 7	
♥ 74	
♦ KQ9	
♣ Q102	
♠ 984	♠ -
♥ 82	♥ 6
♦ 42	♦ 10876
♣ A6	♣ 9875
	♠ -
	♥ KQ
	♦ AJ53
	♣ KJ4

Izvajalec zdaj nima težav z izpeljavo igre. Z Westom imata res enako število adutov, vendar je na potezi on. Igral bo karo, karo, karo in bo on tisti, ki bo forsiral Westa k rezanju!

Ko bo West rezal, ostanejo izvajalcu štirje aduti - dva v roki, dva na mizi. Pik bo zdaj rezal s ♥Q, povlekel ♥K in ostal z adutom viška na mizi.

Forsiranje izvajalca k rezanju pa ni igra, ki bi bila vedno uspešna. To nam prikazuje naslednji zgled, v katerem je West proti igri 4♥ napadel s ♠K. Piku je East sledil s ♠6 in izvajalec s ♠2. Potem ko si je West dobro ogledal prvi vzetek, je ugotovil, da je East signaliziral nevzpodbudno (šestka je najmanjša manjkajoča karta v piku), kar pomeni, da ima v piku trojec. Ne glede na nevzpodbudni signal lahko West ugotovi, da lahko še varno povleče asa (na katerega pade izvajalčeva dama). Ali je zdaj koristno s tretjim pikom prisiliti izvajalca k rezanju v roki?

♠ 753	
♥ J43	
♦ KQJ43	
♣ K6	
♠ AKJ104	♠ 986
♥ 76	♥ 985
♦ 985	♦ 107
♣ 1094	♣ AQ752
	♠ Q2
	♥ AKQ102
	♦ A62
	♣ J83

Protargument k taki igri je preteči karo na mizi - če bi imel izvajalec ♦A, bi lahko na karo odmetal svoje morebitne zgubne karte v križu. West mora zato obrniti na križ. Ta poteza prinese obrambi dva vzetka v križu, kar skupaj z dvema vzetkoma v piku zruši izvajalčev kontrakt. Če bi bila križev in karov as pri izvajalcu in Eastu zamenjana, opisana Eastova igra ne bi obrodila sadov (ne bi pa tudi naredila nobene škode).

Forsiranju se je treba odpovedati tudi v primeru, ko bi s tem povzdignili katero izmed kart na mizi, kar prikazuje naslednji zgled. Proti igri 4♠ je West napadel s ♣K.

♠ J1052	♠ 9
♥ 86	♥ QJ1093
♦ Q54	♦ KJ63
♣ Q643	♣ J75
♠ Q43	
♥ 72	
♦ 1098	
♣ AK982	
♠ AK876	
♥ AK54	
♦ A72	
♣ 10	

Iz Eastove ♣5 (skupaj z izvajalčevo ♣10) lahko West sklepa, da ima East v križu bodisi enojec bodisi trojec. East zato ne sme nadaljevati s ♣A, saj bi mu v primeru enojca pri izvajalcu, ta asa porezal, dama na mizi pa bi postala visoka karta (križ lahko varno prinese le East). Zato West odigra ♦10 skozi ♦Q na mizi. Ta poteza bo prinesla obrambi dva karova vzetka (poleg enega križevega in enega adutnega). Karo je izvajalec vzel s ♦A in dvakrat povlekel adut (West je zdaj ostal z visoko ♠Q). Nato je izvajalec odigral ♥A, ♥K in še eno srce, da bi ga rezal na mizi. West zdaj ne sme storiti napake, da bi rezal pred mizo, saj bi izvajalec v tem primeru z mize odvrigel en zgubitni karo. Izvajalec je torej rezal srce na mizi, nato rezal križ v roki in spet srce na mizi ter križ v roki. South je zdaj v roki in mora sam odpreti kombinacijo ♦72 proti ♦Q5 na mizi, ter oddati dva vzetka.

V naslednjem zgledu je West proti igri 4♠ napadel s ♣K. East je vzetku sledil s ♣9 in izvajalec s ♣5. West je ♣9 prebral kot dvojec (ali tudi enojec), zato je nadaljeval s ♣A in potem še s ♣8, da bi nevtraliziral med tem povzdignjeno ♣Q na mizi (ker ve, da jo bo East rezal).

♠ KJ4	♠ 8
♥ 7532	♥ KJ1084
♦ K74	♦ J10986
♣ QJ2	♣ 93
♠ A75	
♥ Q6	
♦ 52	
♣ AK8764	
♠ Q109632	
♥ A9	
♦ AQ3	
♣ 105	

Izvajalec je Eastovo ♠8 nadrezal s ♠9, toda igre je zanj že konec. V nadaljevanju bo namreč moral oddati še en adut in še eno srce. Če v tretji potezi napadalec ne bi nadaljeval s križem (ampak bi na primer obrnil na karo), bi izvajalec igro opravil, saj bi po zbitju adutnega asa povlekel preostale adute in za deseti vzetek unovčil visoko ♣Q na mizi. West bi kontrakt zrušil tudi, če bi v tretjem vzetku obrnil na srce (obramba bi dobila srčev vzetek), vendar za obrat na srce nima prepričljivega razloga.

V naslednjem zgledu pa bo obramba uspešna, če bo, presenetljivo, k rezanju forsirala mizo. Igra se 4♥, West pa je napadel s ♠2. East je vzetek pobral s ♠K in odigral še ♠A. Kako naj nadaljuje?

♠ 96	♠ AKJ5
♥ Q86	♥ 943
♦ AK763	♦ Q104
♣ 953	♣ 1076
♠ Q1042	
♥ 107	
♦ J98	
♣ AJ84	
♠ 873	
♥ AKJ52	
♦ 52	
♣ KQ2	

Eastu je jasno, da bo izvajalec zlahka razvil dolgi karo na mizi, zato načrtuje, kako bi mu to preprečil. Izvajalčeva šibka točka je, da ima do mize samo en prehod, namreč ♥Q. East bo zato odigral še en pik in prisilil izvajalca k rezanju na mizi. S tem je adut na mizi skrajšan na dve karti (♥Q8), in dama ne more več rabiti kot prehod do razvitih karov.

Izvajalca je koristno siliti k rezanju v roki, tudi kadar z mize odigrava razvito barvo. V naslednjem zgledu je West proti kontraktu 4♠ napadel s ♥K.

♠ 9862	
♥ 973	
♦ 76	
♣ KQ64	
♠ 54	♠ A7
♥ KQJ	♥ 10542
♦ Q105	♦ KJ943
♣ J9832	♣ 107
♠ KQJ103	
♥ A86	
♦ A82	
♣ A5	

Izvajalec lahko po zbitju adutnega asa računa na devet visokih vzetrov in na rezanje karo na mizi, tako da vidi svojo igro že opravljeno.

Seveda pa se mora nemudoma znebiti zgubitega srca. Za to mora nemudoma igrati ♣A, ♣K in ♣Q.

Toda East je ♣Q rezal (s ♠7) in izvajalca prikrajšal za naravni vzetek. South je nadrezal, toda igre ne more več opraviti. (Seveda pa East ne bi smel rezati s ♠A, saj bi izvajalec v tem primeru odmetal srce, kot je načrtoval.)

V primeru, da bi imel East v adutu na primer 107, J7 ali Q7, je **priporočljivo rezati z najvišjo karto**, saj lahko tako mimogrede povzdigne v naravni vzetek katerega izmed soigralčevih nižjih adutov. Visoko režemo tudi v primeru trojcev, 1043 ali J43, saj tako zagotovimo morebitni soigralčevi kombinaciji QJ ali Q2 zanesljivi adutni vzetek.

5. Napad z adutom

Napad z adutom v obrambi ima lahko bodisi aktiven bodisi pasiven značaj.

Aktivno napademo z adutom, kadar to potek licitacije dobesedno zahteva (ko licitacija kaže, da bo izvajalec v igri dobival vzetke z rezanjem in ga z adutnim napadom za kakšen vzetek prikrajšamo).

Z adutom napademo po drugi strani **pasivno** (ali tudi **varno**), kadar bi bili napadi iz drugih barv preveč tvegani (ker imamo v njih nepodprte figure ali vilice).

V prvem zgledu igra izvajalec igro 4♠, proti kateri je West napadel s ♦J. East je odigral vzpodbudno ♦9 in prvi vzetek je pobral izvajalec s ♦K.

♠ J104	
♥ 65	
♦ Q653	
♣ A742	
♠ 65	♠ 732
♥ 732	♥ AKQJ
♦ J104	♦ A987
♣ J9863	♣ Q10
♠ AKQ98	
♥ 10984	
♦ K2	
♣ K5	

Ko zdaj izvajalec iz roke odigra ♥10, so njegovi nameni jasni - na mizi želi rezati dvoje src.

East bo zato po jemanju srca nemudoma odigral adut. Izvajalec ga bo vzel in odigral naslednje srce, East pa nato še en adut.

Izvajalcu je tako na mizi ostal samo en adut (s katerim lahko reže pač samo enkrat), in igre ne more več opraviti, saj bo moral oddati še eno srce in en karo.

Ob uspešnem adutiranju obrambe je treba dodati še to, da bi East z morebitnim igranjem ♦A v prvem vzetku izvajalcu podaril karov vzetek in s tem tudi igro!

V naslednjem zgledu igra izvajalec igro 4♠, proti kateri je West napadel s ♥K.

♠ K3	
♥ 5	
♦ AJ1064	
♣ 97632	
♠ 54	♠ A62
♥ KQ1043	♥ A9876
♦ 87	♦ K32
♣ Q1085	♣ J4
♠ QJ10987	
♥ J2	
♦ Q95	
♣ AK	

Kaj bo East storil v naslednji potezi, je več kot očitno - izvajalcu mora preprečiti rezanje srca na mizi.

East bo zato ♥K prevzel z asom, povlekel ♠A in odigral še en pik.

Izvajalec bo v nadaljevanju moral oddati še srce, ki ga ima v roki in še en vzetek v karu.

Že v uvodu je bilo omenjeno, da lahko napadalec iz poteka nekaterih licitacij zaključí, da je najboljši napad adutni. V naslednji licitaciji je (bodoči) izvajalec ponudil svojemu soigralcu na izbiro dve barvi, pik in srce, nakar se je soigralec odločil za pik. Le kaj bo izvajalec v igri počel s svojo drugo barvo, za katero njegov soigralec nima podpore? Moral jo bo rezati. East se mora temu načrtu čimprej postaviti po robu - najbolje tako, da napade z adutom.

South	North (pomen napovedi)
1♠	1B "Nimam podpore za pik."
2♥	2B "Nimam podpore za srce."
3♥	3♠ "Za pik imam kljub vsemu boljšo podporo."
4♠	pas

Izvajalec je z licitacijo pokazal majorski dvobarvnik 5-5 in West mora napasti praktično "po predpisu" (posebno ker ima sam močno srce). Toda ker ima ♥K, si lahko privoščí izvedenski napad - ne ♠A in potem nizek pik, temveč najprej nizki pik. Tako bo tudi ohranil ♠A kot zanesljiv prehod, če bi bilo treba pozneje v igri korenito zamenjati načrt.

	♠ 985	
	♥ 52	
	♦ A1076	
	♣ A1093	
♠ A64		♠ 32
♥ KJ94		♥ 76
♦ 532		♦ QJ84
♣ 764		♣ KQJ52
	♠ KQJ107	
	♥ AQ1083	
	♦ K9	
	♣ 8	

Izvajalec bo slejkoprej z mize igral impas proti ♥Q in ga zgubil proti Westovemu kralju.

West bo zdaj povlekel adutnega asa in odigral še tretji adut. Izvajalca bo tako prikrajšal za sleherni rezanje na mizi! Izvajalec bo moral oddati skupaj tri srčeve vzetke.

V tej igri bi bil sicer enako učinkovit tudi napad s ♠A in nizkim pikom, medtem ko bi vsak napad iz stranske barve izvajalcu omogočil vsaj eno rezanje in s tem tudi igro.

6. Nadrezanje v obrambi

Naslednji zgled prikazuje končnico igre, v kateri je adut pik, na potezi pa je East. Ali lahko East proti tako močni Southovi adutni kombinaciji sploh kako dobi vzetek za obrambo?

♠ 765	♠ -
♥ 87	♥ KQJ
♦ -	♦ -
♣ -	♣ 76
♠ J32	♠ AKQ10
♥ 6	♥ A
♦ 5	♦ -
♣ -	♣ -

Videti je, da ne. Toda pogledjmo, kaj se zgodi, če East odigra ♠7. Če izvajalec reže s ♠10, ga bo West nadrezal s ♠J, če pa reže z visokim adutom, bo West odmetal (na primer srce) in kombinacija ♠J32 v adutu mu bo pozneje prinesla naravni vzetek. Opisani odlični igri Easta pravimo po posebnem navzgor usmerjenem udarcu v boks **aperkat** (iz angl. uppercut).

Tudi v naslednjem zgledu je adut pik, na potezi pa je West. Njegov adut (♠A932) mu teoretično prinese zgolj en vzetek, z asom. Ali obstaja kakšna igra, ki bi povzdignila v vzetek njegovo devetko? Neverjetno, toda Westovo devetko lahko povzdigne v vzetek Eastova adutna šestka.

♠ 4	♠ 6
♥ Q108	♥ 432
♦ 103	♦ -
♣ 6	♣ 973
♠ A932	♠ KQJ105
♥ 6	♥ A
♦ J	♦ -
♣ 8	♣ K

West na potezi mora odigrati ♦J. East zdaj mora rezati s ♠6, ne glede na to, da ve, da ga bo izvajalec nadrezal (v resnici pa ravno zato). To rezanje je namreč ključno - ko bo izvajalec ♠6 nadrezal s ♠10, bo postala Westova ♠9 drugi naravni adutni vzetek!

V igri pa se skriva tudi past za Westa - ko bo izvajalec v nadaljevanju pobral svojega ♥A in ♠K ter nadaljeval s ♠K, West tega nikakor ne sme vzeti z asom! Igrati mora nizko in enako tudi na nadaljnjo izvajalčevo ♠Q. Vzel bo šele izvajalčevega ♠J in potem pobral še svojo visoko ♠9. Če bi West svojega asa pobral prej, bi bil prisiljen adut igrati iz svojih vilic 93 v izvajalčeve vilice 105 in z drugim adutnim vzetkom ne bi bilo nič.

V naslednjem zgledu igra izvajalec igro 4♥, West pa je napadel s svojim pikovim enojcem - čeprav s štirikartnim adutom praviloma napademo v stranski dolgi barvi. Ker pa je v tej igri v licitaciji pik prijavil njegov soigralec, je tak napad upravičen (posebej tudi zato, ker Westova adutna kombinacija, A1098, kar kliče po aperkatu).

♠ 108542	♠ AKQJ96
♥ 532	♥ 4
♦ Q109	♦ 765
♣ AQ	♣ J84
♠ 7	♠ 3
♥ A1098	♥ KQJ76
♦ J432	♦ AK8
♣ 9753	♣ K1062

East je prvi vzetek pobral s ♠A in nadaljeval s pikom, ki ga je izvajalec rezal s ♥J. West ima priložnost za začetniško napako - nadrezanje. Če izvajalca nadreže, dobi samo še en adutni vzetek, če odmeče, na primer karo, pa skupaj z asom tri! Pričujoči zgled ponazarja, da **igralec v splošnem z nadrezanjem zapravi en vzetek**.

Do opisane igre pa sploh ne bi prišlo, če bi v drugem vzetku pravilno igral izvajalec. Rezati ne sme s ♥J, temveč s ♥6! V tem primeru bi West dobil pač svoj naravni vzetek s ♥10, do aperkata pa ne bi moglo priti, saj v tej igri East ne bo nikoli več prišel na potezo, da bi lahko dal Westu rezati pik.

V naslednjem zgledu igra izvajalec igro 5♣. West je napadel s ♥8, na katerega je izvajalec primaknil z mize nizko karto. East po kartah, ki jih vidi, sklepa, da prihaja napad verjetno iz dvojca. Vzetek je pobral s ♥10 in povlekel ♥K. Izvajalec in West zdaj nimata več srca. Kako nadaljevati?

	♠ AQ6	
	♥ Q532	
	♦ 10976	
	♣ 92	
♠ 10542		♠ J97
♥ 86		♥ AKJ104
♦ KJ84		♦ 532
♣ 1063		♣ 75
	♠ K83	
	♥ 97	
	♦ AQ	
	♣ AKQJ84	

Pravilna Eastova igra je seveda srce, toda nizko! Asa bi izvajalec visoko rezal, povlekel vse adute in nato pike in na koncu dobil še vzetek s povzdignjeno ♥Q na mizi.

V naslednjem zgledu pa poskusimo igrati v korist izvajalca. Za nalogo ima opraviti kontrakt 4♠, za napad pa je prejel ♣8. Izvajalec je igral z mize ♣2 in East ♣J. East je nato odigral ♣K in ♣7 (svojega ♣A je prihranil za kontrolo ♣Q na mizi). Kako naj pravilno nadaljuje izvajalec?

	♠ A9	
	♥ 1062	
	♦ KQJ4	
	♣ Q632	
♠ 65432		♠ 7
♥ KJ87		♥ Q93
♦ 98		♦ 10732
♣ 85		♣ AKJ97
	♠ KQJ108	
	♥ A54	
	♦ A65	
	♣ 104	

Izvajalec lahko križ brez težav reže v roki, saj ima same najvišje adute. Toda če to v tej igri stori, bo padel, saj so preostali aduti zelo neugodno razdeljeni, namreč 5-1. Za izvajalca je bolje, da iz roke odvrže srce, in ko bo West rezal, izvajalcu ne more več škoditi, saj ima ta dovolj adutov za adutiranje.

H. PREVIDNOSTNA IGRA (angl. SAFETY PLAY)

Previdnostna igra imenujemo v bridžu odigravanje kartnih kombinacij na tak način, da bomo uspešni tudi pri morebitni zelo neugodni razporeditvi preostalih kart te barve pri nasprotnikoma.

Izvajalec pri načrtovanju svoje igre ponavadi računa pri nasprotnikoma na najbolj verjetno porazdelitev preostalih kart. V naslednjem zgledu ima tako na primer osem adutov in računa, da bodo preostali aduti pri nasprotnikoma razdeljeni v razmerju 3-2.

♠ (xxx) ♠ A94 ♠ (xx)
♠ KQ1072

Če bi bila njegova predpostavka pravilna, lahko s prikazano kartno kombinacija računa na pet vzetkov.

Kaj je potem sploh treba razmišljati z naslednjimi kartami, v katerih ima celo adut več? ○ previdnostni igri!

♠ A943
♠ KQ1072

Prikazana kombinacija izvajalčevih kart namreč omogoča postaviti se po robu tudi najneprijetnejši porazdelitvi preostalih kart 4-0 pri nasprotnikoma. Ker previdnostna igra nič ne stane(!), je seveda prav, da jo uporabimo, kadar jo le moremo.

Spodaj sta prikazani obe razporeditvi kart pri nasprotnikoma, ki se jima lahko postavimo po robu obema hkrati. Ali vidite, kako?

♠ J865 ♠ A943 ♠ - ♠ A943 ♠ J865
♠ KQ1072 ♠ - ♠ KQ1072

Pravilna igra je ♠K! Taka igra nam pri odkritju razporeditve 4-0 na obeh straneh mize ohrani vilice (A9 in Q10) za impasiranje nasprotnikovega fanta v sleherno stran. (Odveč je seveda pribiti, da je pri razporeditvah 3-1 ali 2-2 uspešno igranje katerekoli izmed treh figur.)

Igralec bi lahko uporabljal previdnostno igro praktično pri vsaki kartni kombinaciji (in jo nevede tudi uporablja, tako da igra po splošnih načelih odigravanja kart, na primer od nizkih kart proti figuram in podobno). Tukaj prikazane previdnostne igre so le najbolj uporabne in učinkovite izmed množice vseh.

- Previdnostno igro omogoča tudi naslednja različica uvodnega zgleada.

♠ K943
♠ AQ874

V njej se izvajalec bori proti razdelitvi vseh štirih preostalih kart J1052 pri enem nasprotniku. Ker potrebuje za lovljenje J10 dve višji figuri, te pa ima v roki, lahko uspe, le kadar bo vse štiri preostale karte imel East. Pri štirih kartah pri Westu mu ne pomaga nobena igra. Pravilna igra je torej najprej pobrati vzetek s ♠K.

- Pri mnogih kartnih kombinacijah je pravilna igra odvisna od tega, koliko vzetkov izvajalec potrebuje od nje. V naslednji kombinaciji so pri nasprotniku karte KJ74. Izvajalec lahko s to kombinacijo dobi vseh pet vzetkov, samo če so karte pri nasprotnikoma razdeljene 2-2 in je pri tem kralj pri Westu (glej prikaz).

♠ AQ1082
♠ (Kx) ♠ (xx)
♠ 9653

Edina igra za pet vzetkov je torej takojšnje impasiranje kralja (npr. ♠3 proti ♠Q) in v drugem krogu igranje asa.

- Kaj pa, če si želi izvajalec od te kombinacije samo štiri vzetke? V tem primeru bo odigral previdnostno. Zakaj? Da bi si jih res stoodstotno zagotovil. Če bi namreč igral tako kot prej, bi lahko kljub visokim ciljem ostal samo s tremi vzetki. Če namreč izvajalec izgubi impas proti kralju, v drugem krogu nima zanesljivega ključa, ki bi mu zagotovil, da ne bi vzetka oddal še ♠J (glej naslednja prikaza).

♠ AQ1082	♠ AQ1082
♠ J74	♠ K
♠ 9653	♠ 74
♠ 9653	♠ KJ

Če so skrite karte razdeljene kot v levem zgledu, bi moral v drugem krogu impasirati fanta, če pa so tako kot v desnem, pa povleči z asom. Previdnostna igra nam zagotavlja uspeh v obeh primerih. Najprej je potrebno odigrati asa in potem nizko karto iz roke - ter igrati prek karte, ko jo odigra West. (Če bi imel East KJ7, nam seveda ne pomaga ne taka ne drugačna igra.)

- Naslednji zgled nam prikazuje, kako lahko z razmislekom sami pridemo do pravilne previdnostne igre. Z naslednjo kombinacijo je treba čimbolj varno pobrati čimveč vzetkov (predvidoma štiri).

♠ AQ643
♠ 752

Izvajalec mora najprej ugotoviti, katere karte mu v tej barvi manjkajo (KJ1098). Zdaj te karte razdeli med nasprotnika na vse mogoče načine (zanemaril bo razdelitve 5-0, proti katerim se ne more boriti): K-J1098, J-K1098...

Razmislek nam pove, da je v primeru, ko je kralj pri Westu, vseeno, ali takoj impasiramo, ali pa najprej povlečemo asa in potem v drugem krogu igramo nizko iz roke proti dami. Kaj pa, kadar je kralj pri Eastu? V množici takih možnosti sta obe izvajalčevi igri enako neuspešni, razen v enem primeru! Če bi bil kralj pri Eastu v enojcu, zmaga igra s takojšnjim vlečenjem asa! Previdnostna igra za prikazani primer je torej povleči asa in v drugem krogu odigrati iz roke proti dami na mizi.

- Naslednje previdnostne igre bomo opisali brez podrobne razlage o razlogih zanjo. V naslednji kombinaciji nam v tej barvi manjkajo karte K104. Kako bi lahko z njo dobili vse vzetke?

♠ AQ95
♠ J87632

Da bi dobili vse vzetke, mora biti kralj pri Westu, zato je treba impasirati. Toda pravilna igra je ♠J iz roke in ne nizek pik! Če bi namreč imel West ♠K104, v drugem krogu ne bi mogli ujeti Westovih K10.

- V naslednji kombinaciji se izvajalec trudi, da bi čim bolj zanesljivo priigrals štiri vzetke; manjkajo mu karte K1096.

♠ J752
♠ AQ843

Pri razporeditvi 3-1 dobimo štiri vzetke z vsakršno igro. Proti razporeditvi 4-0 pa se lahko borimo le, če ima vse štiri preostale karte East. V tem primeru je pravilna igra ♠J z mize.

- Recimo, da je naslednja prikazana kombinacija adut, in da igramo slem. Očitno je, da s prikazano kombinacijo nasprotnikom ne želimo oddati več od enega vzetka.

♠ K1074
♠ A9653

Manjkajo nam karte QJ82 in borimo se proti razporeditvi 4-0 (pri 3-1 in 2-2 lahko kar povlečemo asa in kralja). Pravilna igra je nizka karta z mize ali iz roke in devetka oz. desetka z druge strani (oz. figura, če bi nasprotnik vstavil figuro).

- Če smemo z naslednjo kombinacijo oddati samo en vzetek, se borimo proti kombinaciji Q10xx pri enem nasprotniku.

♠ K95
♠ AJ873

Pravilna igra je ♠A, nato pa ♠3 proti ♠9 na mizi (če igra West višje od 9, pokrijemo s kraljem).

- Če smemo z naslednjo kombinacijo oddati samo en vzetek, se borimo proti kombinaciji Q10xx pri enem nasprotniku.

♠ KJ32
♠ A9654

Pravilna igra je ♠K. Če eden izmed nasprotnikov ne bi sledil piku, v nadaljevanje impasiramo damo in desetko pri njegovem soigralcu.

- Če želimo z naslednjo kombinacijo dobiti dva vzetka, je pravilna igra ♠A in potem nizka karta z mize proti desetki.

♠ AJ32

♠ 10654

Tako se borimo proti najbolj neugodnima razporeditvama (glej spodaj).

♠ -	♠ AJ32 ♠ 10654	♠ KQ987	♠ KQ987	♠ AJ32 ♠ 10654	♠ -
-----	-------------------	---------	---------	-------------------	-----

- Kako odigramo naslednjo kombinacijo, če potrebujemo iz nje tri zanesljive vzetke?

♠ AJ42

♠ K963

Pravilna igra je ♠A in potem ♠2 z mize proti ♠9 v roki.

- Ko iz naslednje kombinacije kart odigrate asa, West nanj odigra fanta. Kakšno je pravilno nadaljevanje, če si lahko privoščite v tej barvi izgubo kvečjemu enega vzetka?

♠ 1043

♠ AK852

Pravilna igra je ♠2 iz roke proti ♠10 na mizi.

- Tudi z naslednjo kombinacijo je cilj izvajalca oddati kvečjemu en vzetek.

♠ A10432

♠ K75

Pravilna igra je ♠K in potem 5 iz roke proti 10 na mizi (tako se zavarujemo proti QJxx pri Westu).

- Ko z naslednjo kombinacijo najprej poberemo asa, nanj padeta nizki karti. V nadaljevanju se je treba zavarovati proti morebitni kombinaciji QJxx pri Eastu.

♠ 976

♠ AK1032

Pravilno nadaljevanje je ♠2 iz roke proti ♠9 na mizi.

- Da lahko dobimo z naslednjo kombinacijo tri vzetke, mora biti dama pri Eastu. Toda napačno bi bilo impasirati damo že v prvem krogu.

♠ A53

♠ KJ42

Pravilna igra je ♠K, potem nizka iz roke proti ♠A in nizka z mize proti Jx v roki. Opisana igra lahko ujame damo v dvojcu, uspešno pa tudi unovči morebitno razdelitev 3-3 pri nasprotnikoma.

- Na koncu naj se za vajo bralec sam dokoplje do previdnostne igre v naslednjih kombinacijah. V oklepajih je zapisano, na koliko vzetkov naj cilja izvajalec.

♠ A65 (vsi) ♠ J652 (4) ♠ AKJ4 (3) ♠ KJ863 (4)

♠ KQ9432 ♠ KQ843 ♠ 832 ♠ A94

♠ K10742 (4) ♠ AQ642 (4) ♠ Q62 (vsi) ♠ AK5 (5)

♠ A53 ♠ 8753 ♠ AK9753 ♠ 987643

I. OBRNJENA IGRA (angl. DUMMY REVERSAL)

Obrnjena igra imenujemo način izvajanja igre, ko adutiramo z aduti na mizi in režemo z aduti v roki. Izvajalec začne razmišljati o takšni igri takrat, kadar z adutirani v roki in rezanji na mizi ne našteje dovolj vzetkov za izpolnitev svojega kontrakta.

V naslednjem zgledu mora izvajalec opraviti igro 4♥, pri čemer je West napadel s ♠K. Poleg treh zgubitnih karov lahko izvajalec zgubi še četrti križ, če križi pri nasprotnikoma ne bi bili razdeljeni 3-3.

♠ A975	Če preštejemo vzetke s strani mize, naštejemo en pik, tri adute (pri nasprotni razporeditvi 3-2), tri križe, ter - tri rezanja pika v roki, skupaj deset vzetkov. Izvajalcu se tudi ni bati nadrezanja, saj lahko vsa tri rezanja opravi z visokimi aduti.
♥ Q109	
♦ 1083	
♣ Q76	
♠ 3	Igra se bo odvila takole: ♠A na mizi in rezanje pika s ♥A v roki. Potem ♥4 do ♥9 na mizi in rezanje naslednjega pika v roki s ♥K. Sledi ♥7 do ♥10 na mizi in rezanje zadnjega pika s ♥J v roki. Zdaj je treba le še priti na mizo s ♣Q, da s ♥Q nasprotnikoma poberemo zadnjega aduta, nakar poberemo še ♠A in ♠K.
♥ AKJ74	
♦ J64	
♣ AK52	
	Iz zgleda smo lahko opazili, da zahteva obrnjena igra poleg kratkosti v roki visoke adute na mizi (s katerimi adutiramo).

V naslednjem zgledu mora izvajalec opraviti igro 6♠, pri čemer je West napadel s ♥K in nadaljeval s ♥A. Ker mora roka oddati še karov vzetek, je edina možna rešitev obrnjena igra - ki vključuje tri rezanja srca v roki.

♠ QJ2	Ker ima izvajalec na mizi samo dva visoka aduta, mora najprej enega (♠A) povleči v roki. Potem bo prišel na mizo s ♣J in odigral srce, ki ga bo porezal v roki. Nato bo prišel na mizo s ♠J in v roki rezal zadnje srce. Končno bo šel na mizo s ♦K, da bi povlekel še zadnjega aduta, ostale karte na mizi pa so visoke.
♥ 7654	
♦ K54	
♣ KQJ	
♠ AK1093	
♥ 2	
♦ A32	
♣ A1093	

V naslednjem zgledu mora izvajalec opraviti igro 7♠, pri čemer je West napadel s ♥K. S svoje strani lahko izvajalec našteje dvanajst vzetkov, pri čemer ima možnosti za trinajstega z impasiranjem kara. Ker je uspešnost pri impasiranju samo 50-odstotna, daje boljše obete obrnjena igra, ki zahteva zgolj adutno razdelitev 3-2 pri nasprotnikoma. Ker potrebuje tri rezanja, lahko pred tem dvakrat povleče adute.

♠ AQ6	Izvajalec torej prvi vzetek pobere s ♥A in nato reže srce v roki. Nato povleče ♠K in odigra adut proti ♠A na mizi. Tako izvajalec odkrije, kako so pri nasprotnikoma aduti razdeljeni: če so 3-2, bo nadaljeval z obrnjeno igro, če bi bili 4-1, pa bi odigral normalno igro, v kateri bi za trinajsti vzetek odigral karov impas.
♥ A952	
♦ AJ7	
♣ K83	
♠ KJ1098	Predpostavimo, da je razdelitev adutov 3-2. Sledi drugo rezanje srca v roki. Izvajalec zdaj pride na mizo s ♠K in v roki reže še zadnje srce. Nazadnje gre na mizo s ♦A, povleče zadnji adut, nakar je treba samo še pobrati preostale visoke karte.
♥ 6	
♦ K53	
♣ AQJ10	

V naslednjem zgledu mora izvajalec opraviti igro 7♥, pri čemer je East med licitacijo posredoval z napovedjo 3♦. West je napadel s ♦2, kar izvajalec zanesljivo oceni kot enojec. East je karu sledil s ♦K in izvajalec s ♦A. Ko je izvajalec povlekel ♥A, East srca ni sledil (kar pomeni, da je West začel igro s štirimi srci).

♠ A84	V igri iz roke bi izvajalec na koncu ostal z zgubitnim karom, zato se izvajalec odloči za obrnjeno igro z rezanjem pika v roki.
♥ K1096	
♦ QJ	
♣ AKQ6	
♠ 7	Odigral bo ♠A in pik s ♥A rezal v roki. Potem bo na mizo prišel s ♥9 in v roki s ♥Q rezal še drugi pik. Zdaj je samo še treba priti mizo, povleči adute, ter nato odigrati visokega ♦J in štiri visoke križe.
♥ AQJ53	
♦ A75	
♣ J842	

J. UKANE V IGRI

V tem poglavju bomo opisali nekaj metod (oz. kartnih kombinacij), s katerimi lahko igralec z načinom igranja nasprotnika zavede k napačnemu sklepanju o razporedu kart in se na takšen način okoristi.

- Predpostavimo, da je adut pik in da ima East v piku QJ (ter da je na potezi).

♠ A982

♠ K10753

Če East pusti izvajalca samega igrati pik, bo ta verjetno igral na razdelitev 2-2 (in bo uspešen). Če pa East sam odpre adutno barvo s ♠J, lahko izvajalca zapelje, da ♠Q impasira pri Westu (in zgubi proti Eastu).

- Če z naslednjo kombinacijo West napade s ♠K in East odvrže ♠3, mora izvajalec odigrati ♠6. S tem bi lahko Westa zapeljal, da bi Eastovo trojko razumel kot vzpodbudni signal (ker ne vidi dvojke) in povlekel še asa, kar bi izvajalčevo damo naredilo visoko.

♠ 874

♠ Q62

- V naslednji kombinaciji West napade s ♠K in East odvrže ♠4. Kaj naj odigra iz roke izvajalec? Osemko bi lahko West prebral kot vzpodbudni signal (ker ne vidi 2 in 3), zato je pravilna igra ♠2. Tako bo West morda spremenil barvo in ne bo prišel do rezanja izvajalčevega visokega pika.

♠ Q106

♠ J82

- Če želite z naslednjo kombinacijo pobrati štiri zvetke, iz roke ne smete igrati ♠10 ampak ♠9. Desetko bi West zanesljivo pokrtil in barvo blokiral.

♠ AKJ2

♠ 109

- Kako lahko z naslednjo kombinacijo dobite tri zvetke?

♠ J1054

♠ Q87

♠ K96

♠ A32

Zavajajoča igra je nizka karta iz roke proti J na mizi. Če West vstavi eno izmed manjkajočih figur, naslednjič impasirajte drugo figuro pri Eastu.

- Enaka naloga kot prej - kako lahko z naslednjo kombinacijo dobite tri zvetke?

♠ J72

♠ Q53

♠ 1096

♠ AK84

Spet je zavajajoča igra nizka karta iz roke proti J na mizi. Če West ne vstavi dame, dobite s fantom nezasluženi vzetek in na koncu naberete celo vse štiri zvetke.

- Naslednja prikazana barva je adutna in očitno je, da morate oddati dva zvetka, kralju in asu. Ali pa tudi ne!

♠ 97432

♠ QJ1086

Če igrate ♠Q iz roke, boste presenečeni, kolikokrat bo (nervozni) West iz Kx odigral kralja, ki bo potem končal pod soigralčevim solo asom.

- V prikazani barvi morate čimprej ukrasti vzetek. Kako?

♠ Q102

♠ K

Pravilna igra je dama ali desetka z mize. Z damo lahko naredite vtis, da želite zaradi prehodov v roki pod njo vreči fanta, z desetko pa, da želite impasirati fanta. East z Axx bo na tako igro velikokrat odigral nizko karto.

- Kako boste odigrali naslednjo kombinacijo, da v njej ne izgubite niti enega vzetka? Igrate manšo, potem ko je licitacijo odprl East (zato pričakujete ♠K pri njemu).

♠ AQ2

♠ J7

Odigrajte asa in potem nizko z mize. East morda ne bo odigral kralja, ker se boji rezanja.

Naslednji zgledi obravnavajo **ukane v obrambni igri**.

- V naslednjem zgledu je izvajalec z mize odigral kralja. Ali je sploh pomembno, kaj bo nanj odvrigel East?

♠ AKJ2 (miza)

♠ 103

Če izvajalcu manjka v piku dama, jo bo gotovo impasiral (pri Westu), zato odigrajte ♠10. Izvajalec si bo morda premislil in povlekel še asa, računajoč, da imate Q10.

- V naslednjem zgledu je izvajalec iz roke povlekel kralja, nakar je igral nizko proti mizi. Kaj naj odigra West?

♠ AJ976 (miza)

♠ 1042

Če West predpostavlja, da ima soigralec Qx, je njegova naloga odvrniti izvajalca od igranja asa z mize. Zato mora odigrati desetko, na katero bo izvajalec morebiti odigral fanta. Če bi East imel Qxx, opisana igra ne bi naredila nobene škode.

- Ko v naslednjem zgledu izvajalec odigra z mize ♠A, je Eastova želja, da bi v drugem krogu izvajalca odvrnil od igranja asa. Kako naj ga na to napelje?

♠ AKJ92 (miza)

♠ Q10

East naj na asa odigra damo (kot da bi imel enojec). Izvajalca lahko tako napelje, da bo v drugem krogu igral na ♠9 na mizi.

- V naslednjem zgledu je izvajalec odigral iz roke nizko karto do ♠K na mizi. Vzeti ali ne vzeti z asom?

♠ KQ102 (miza)

♠ A93

Če East vzame z asom, je izvajalčeva pravilna igra v drugem krogu impasiranje ♠J pri Westu (saj ne more preprečiti izgube dveh vzetkov, če bi AJx imel East). Zato naj East prvi vzetek prepusti, in izvajalec bo drugič morebiti igral na ♠A pri Westu.

- Ko v naslednjem zgledu izvajalec iz roke odigra ♠3, bi po pravilu "druga roka nizko" West moral odigrati 10. Kaj lahko doseže z igranjem kralja?

♠ AQ762 (miza)

♠ K10

Z igranjem kralja (kot da bi bil enojec) lahko West izvajalca ukani, da misli, da ima East 10xxx. Če ima izvajalec v roki J92, bo morebiti v drugem krogu impasiral Eastovo (neobstoječo) desetko.

- V brezadutnem kontraktu igra izvajalec nizko iz roke proti mizi. Katero karto naj odigra West?

♠ AJ93 (miza)

♠ KQ5

Vsekakor petko. Igranje figure v tem primeru popolnoma razkrije Westov list. Na ♠5 bo izvajalec z mize morebiti odigral ♠9, kar bo dobil East z desetko (iz 10xx). V primeru, da bi imel desetko izvajalec, taka igra ne naredi nobene škode.

- Tudi v naslednjem zgledu igra izvajalec nizko proti mizi. Kaj naj odigra West?

♠ AJ93 (miza)

♠ Q105

Če lahko West sklepa (iz licitacije ali dotedanje igre), da bi East lahko imel kralja, je pravilna igra dama! Izvajalec bi lahko damo prepustil, misleč, da ima West KQ10 (in drugič impasiral na ♠J).

- V naslednjem zgledu je izvajalec odigral nizko proti fantu na mizi, ki je zadržal vzetek, nakar je povlekel kralja. Če zdaj West odvrže damo, bo zelo pogosto dobil vzetek z desetko.

♠ KJ2 (miza)

♠ Q104

K. MATEMATIČNE VERJETNOSTI PORAZDELITEV

Ko igralec odigra neko kartno kombinacijo, pri tem v mislih pri obema nasprotnikoma razporeja manjkajoče karte v tej barvi. Če mu na primer v barvi manjka pet kart (sam ima v njej osem kart), so mogoče razdelitve pri nasprotnikoma 5-0, 4-1 ali 3-2. Naštete razdelitve pa niso vse enako verjetne. Tako na primer razdelitev 5-0 nastopa samo v 4 % primerov, medtem ko nastopa razdelitev 3-2 v celih 68 %. Čeprav so v živi igri možne tudi najmanj verjetne razdelitve, računa igralec praviloma na najverjetnejše.

Naslednja tabela prikazuje, s kakšno verjetnostjo so preostale karte razdeljene pri nasprotnikoma, ko ima izvajalec v tej barvi šest, sedem itd. do enajst kart. Izračunov pa si igralcu ni treba zapomniti, saj se da njihov praktični zaključek povedati v enem preprostem stavku.

Število izvajalčevih kart (roka plus miza)	Razdelitve pri nasprotnikoma	Verjetnost razdelitve v %
6 kart (manjka jih 7)	4 : 3	62
	5 : 2	31
	6 : 1	7
	7 : 0	0,5
7 kart (manjka jih 6)	4 : 2	48
	3 : 3	36
	5 : 1	15
	6 : 0	1
8 kart (manjka jih 5)	3 : 2	68
	4 : 1	28
	5 : 0	4
9 kart (manjkajo 4)	3 : 1	50
	2 : 2	40
	4 : 0	10
10 kart (manjkajo 3)	2 : 1	78
	3 : 0	22
11 kart (manjkata 2)	1 : 1	52
	2 : 0	48

Tabela kaže, da so karte pri nasprotnikoma z največjo verjetnostjo razporejene **enakomerno, kadar vam manjka liho število kart** (pet kart 3-2, tri karte 2-1 itd.), in **neenakomerno pri manjkajočem sodem številu kart** (šest kart 4-2, štiri karte 3-1 itd.).

Iz teh izračunov pa poleg povedanega izhajajo še par koristnih praktičnih nasvetov:

- Z enajstimi kartami, v katerih manjka kralj (AQxxx), kralja ne impasiramo, ampak povlečemo asa.
- Z desetimi kartami, v katerih manjka kralj (AQxxx), kralja impasiramo.
- Z desetimi kartami, v katerih manjka dama (AKJxx), povlečemo asa in kralja.
- Z devetimi kartami, v katerih manjka dama (AKJxx), enkrat povlečemo in nato damo impasiramo.

L. SQUEEZE

Squeeze (po slovensko tudi stisk, primež) imenujemo položaj v igri, v katerem je igralec prisiljen odmetati dobitno karto (in tako nasprotniku omogočiti dodatni vzetek). Stisk lahko uresničimo s svojo (dobro) igro, lahko pa nastane tudi sam po sebi. V tem razdelku bomo predstavili samo osnovno idejo stiska v igri izvajalca, saj sodi stisk med ekspertne tehnike izvajanja.

V naslednjem zgledu mora izvajalec opraviti igro 7♦, potem ko je West napadel s ♠K (West je očitno napadel iz kombinacije ♠KQx). Izvajalec lahko našteje dvanajst vzetkov z visokimi kartami in bo, kot je videti, moral dati srčev vzetek. Očitno je, da lahko izvajalcu igro omogoči samo kakšna posebna razdelitev kart pri nasprotnikoma.

♠ AJ
♥ AJ4
♦ 10964
♣ J642

♠ 2
♥ 75
♦ AKQJ87
♣ AKQ3

Rešitev je pravzaprav preprosta (in skoraj nič odvisna od izvajalčeve igre) - če bi West poleg ♠KQ imel v listu tudi ♥KQ, bi bil v zadnjih krogih igre v velikih škripcih za svoje odmete.

Oglejmo si položaj v tej igri, potem ko je izvajalec povlekel vse adute in potem vse visoke križe. Kaj bo na četrti križ odigral West?

♠ J
♥ AJ
♦ -
♣ -
♠ Q
♥ KQ
♦ -
♣ -
♠ -
♥ 75
♦ -
♣ 3

Če odmeče ♠Q, bo izvajalec na mizi odmetal ♥J in njegov trinajsti vzetek bo ♠J, a če odmeče eno izmed srčevih figur, bo izvajalec na mizi odmetal ♠J in s ♥AJ dobil dva vzetka.

Opisani stisk je deloval sam od sebe in si ga je moral izvajalec samo zamisliti (in upati, da bo West res imel zelene karte). Da do stiska lahko pride, mora imeti izvajalec očitno **dve grožnji**, ena je ponavadi enokartna (v našem primeru ♠J), druga pa večkartna (v našem primeru ♥AJ).

Ko stisk prisili nasprotnika k škodljivemu odmetu, pa mora imeti izvajalec še **prehod** do tako pridobljenega vzetka (v našem primeru ♥A).

Z naslednjimi kartami lahko izvajalec na primer ustvari enokartno grožnjo preprosto tako, da povleče vse visoke pike.

♠ AKQ2
♠ 543

Če bi bili preostali piki razdeljeni 3-3, bi ♠2 postala zmagovita karta, pri razdelitvi 4-2 pa bi preostala ♠2 postala enokartna grožnja proti preostalemu piku pri nasprotniku, ne glede na njegovo vrednost.

Stisk je uporaben v vseh igrah, ne glede na višino kontrakta. Pri tem je pomembno, da izvajalec **pred stiskom odda vse vzetke**, ki jih je v igri načrtoval oddati - v malem slemu enega, v igri na peti stopnji dva in podobno. V primeru, da tega ne stori, do stiska ne more priti, saj bo nesojeni "utesnjeni" nasprotnik brez škode odmetal svoj naravni vzetek.

Zadnje pravilo lahko ponazorimo z naslednjo končnico brezadutne igre. Spodaj levo je prikazan pravilno pripravljen stisk. Izvajalec je predhodno oddal vse vzetke, ki obrambi naravno pripadajo, tako da je na igro $\spadesuit A$ West v stisku.

\spadesuit AJ \heartsuit K \diamondsuit - \clubsuit - \spadesuit KQ \heartsuit A \diamondsuit - \clubsuit -	\spadesuit 65 \heartsuit 10 \diamondsuit - \clubsuit - \spadesuit 3 \heartsuit 2 \diamondsuit A \clubsuit -	\spadesuit KQ \heartsuit A \diamondsuit - \clubsuit 4	\spadesuit AJ2 \heartsuit K \diamondsuit - \clubsuit - \spadesuit 65 \heartsuit 10 \diamondsuit - \clubsuit 5 \spadesuit 3 \heartsuit 2 \diamondsuit A \clubsuit 3
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Desno pa je ista razporeditev, v kateri je izvajalec obrambi "pozabil" dati križev vzetek, ki ji naravno pripada. Ko zdaj odigra $\spadesuit A$, stiska ni! West lahko namreč brez škode odmeče $\clubsuit 4$ (saj križ drži Eastova $\clubsuit 5$). Iz prikazanih primerov je tudi jasno, da je lahko v stisku samo igralec, ki sedi izpred grožnje. Če bi v zadnjem zgledu West in East med seboj zamenjala karte, stiska ni, saj lahko East lagodno odmetava, ker se ravna po odmetih z mize.

In za zaključek še primer t. i. dvojnega stiska. Izvajalec igra igro $4\heartsuit$, ki ji je West kontriral. West je pobral prva dva vzetka s $\spadesuit K$ in $\spadesuit A$ in nadaljeval s karom, ki ga je izvajalec vzel z asom na mizi. Nato je izvajalec impasiral adut, ki ga je pobral West s svojim $\heartsuit K$. V prikazu so odigrane karte prečrtane.

\spadesuit J642 \heartsuit J \diamondsuit AQ107 \clubsuit A876 \spadesuit AKQ9 \heartsuit K5 \diamondsuit 6432 \clubsuit Q54	\spadesuit 875 \heartsuit 832 \diamondsuit KJ98 \clubsuit J102 \spadesuit 103 \heartsuit AQ109764 \diamondsuit 5 \clubsuit K93
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Izvajalec je obrambi oddal vse načrtovane vzetke (tri), kar je eden osnovnih pogojev, da lahko do stiska sploh pride. Barva, s katero bo izvajalec nasprotnika "stiskal", pa je očitno srčeva.

Kaj pa grožnji? West bo moral v igri hraniti oba pika (zaradi $\spadesuit J6$ na mizi) in East svojega $\spadesuit K$ (zaradi $\diamondsuit Q$ na mizi). Ta naloga ju bo tako zavezala, da ob njej ne bosta mogla hraniti preostale barve, križa.

Oglejmo si položaj, ko South iz roke odigra svoj poslednji adut ($\heartsuit A$).

\spadesuit J \heartsuit - \diamondsuit Q \clubsuit A8 \spadesuit Q \heartsuit - \diamondsuit - \clubsuit Q54	\spadesuit - \heartsuit - \diamondsuit K \clubsuit J102 \spadesuit - \heartsuit A \diamondsuit - \clubsuit K93
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Če bi West na $\heartsuit A$ zdaj odmetal $\spadesuit Q$, bi s tem povzdignil v vzetek $\spadesuit J$ na mizi, zato mora odmetati $\clubsuit 4$. Izvajalec lahko zdaj z mize odvrže nekoristnega $\spadesuit J$. Zdaj je na vrsti za odmet East. Odmetati ne sme $\spadesuit K$, zato odmeče $\clubsuit 2$, toda s tem povzdigne v vzetek tretji izvajalčev križ v roki.