

# Prvine igre v obrambi

## I. Izbira atake

### Namen atake

1. Ataka (slo. *udarna karta*) je karta, s katero obrambni igralec - pa naj si to želi ali ne - mora začeti igro. Pri tem se trudi, da s to svojo prvo potezo naredi za obrambo (1) čim večjo korist, ali pa da zanjo vsaj ne naredi (2) nobene ali pa (3) čim manjšo škodo (v zapisanem vrstnem redu).

Zgled: če bi imel napadalec v vseh svojih štirih barvah kombinacije K52, izvajalec pa v njih kombinacije AQ8, je očitno, da bo izvajalca obdarila prav vsaka ataka iz njegovega lista. Toda - točka 3 - škoda bo najmanjša, če bo iz izbrane barve napadel z nizko karto in nepopravljiva, če bi se odločil napasti s kraljem!

2. Poleg opisanih neposrednih učinkov atake pa ima le-ta tudi velik informativni pomen za njegovega soigralca. Napadalčev soigralec lahko namreč iz moči udarne karte sklepa na dolžino te barve pri napadalcu, kot tudi na njeno kvaliteto (figure v njej). Prejeta informacija bo - to je seveda odvisno od konkretne udarne karte - lahko kdaj zelo tehtna in kdaj drugič manjša.

Posebej je treba poudariti, da napadi niso neka posebnost, za katero veljajo popolnoma svoja pravila, temveč veljajo pri napadanju splošna igralna načela, ki pa jih je v tej izjemni situaciji treba upoštevati na slepo - ne da bi videli soigralčeve karte ali karte na mizi. Tako bomo npr. iz kombinacije KQJ2 gotovo napadli s figuro in ne z dvojko (načelo razvijanja barve) in iz kombinacije K52 z nizko karto in ne s kraljem (načelo igranja z nizko karto proti - predpostavljeno - figuri pri soigralcu). Že obe prikazani kombinaciji pa ponujata več možnosti - iz kombinacije KQJ2 lahko popolnoma enakovredno napademo s katerokoli izmed treh figur, in iz kombinacije K52 s poljubno izmed obeh nizkih kart. Ker so ti napadi funkcionalno popolnoma enakovredni, lahko z ustrežno izbiro karte, ki je vnaprej dogovorjena, predamo soigralcu pomembne informacije.

***Udarna karta (ataka) je eden najpomembnejših signalov v obrambni igri.***

Dogovor o tem, s katero karto napademo iz katere kombinacije, imenujemo **sistem atakiranja**. Idealen sistem bi bil tisti, ki bi soigralcu v vsaki situaciji postregel z nedvoumno informacijo, kar pa seveda tudi teoretično ni mogoče. Pričujoč prispevek opisuje t. i. **klasični sistem atakiranja** - skupaj z vsemi njegovimi šibkimi točkami - in tudi nakazanimi rešitvami, ki lahko bralca napotijo na študij drugih sistemov, ki te probleme poskušajo na svoj način preseči.

***Sistem atakiranja je skup dogovorov o tem, s katero karto napademo iz katere kombinacije kart.***

### Izbiramo najprej barvo ali karto?

Izbiranje karte, s katero bo igralec napadel nasprotnikov kontrakt, je kompleksen miselni postopek, ki temelji na informacijah, ki jih je napadalec dobil iz licitacije, in ki jih mora uskladiti s konkretnimi kartami svojega lista. Postopka ne moremo razdružiti na dve zaporedni fazi "najprej izberemo barvo", in "iz nje napademo to in to karto", saj izbira barve ni neodvisna od tega, kakšne karte imamo v tej barvi, za primer - napad iz barve, ki jo je licitiral nasprotnik, je na primer teoretično slab napad, toda če bi imeli v njej dolgo močno figurno sekvenco, postane tak napad kljub temu upravičen.

### Aktivne in pasivne atake

Atake delimo v splošnem na aktivne ali pasivne. Aktivne služijo konkretnemu cilju - bodisi razvijanju vzetkov za obrambo (npr. "da pridemo do rezanja", "da razvijemo svojo barvo"), bodisi preprečevanju oz. oviranju izvajalca pri njegovi pričakovani igri (npr. "da izvajalcu preprečimo rezanja na mizi", "da ga prisilimo rezati v roki"), medtem ko je poglobljen cilj pasivne (ali tudi "varne") atake *izvajalcu ne podariti vzetka, ki ga sam sicer ne bi mogel dobiti*.

### Splošni kriteriji za izbiro atake

Splošni prednostni red pri izbiri atake za hitro rabo - neupoštevaje licitacijo in konkretne karte - bi lahko bil naslednji:

- 1.) **Soigralčeva barva** - barva, ki jo je v postopku licitacije morebiti licitiral soigralec
- 2.) **Figurna sekvenco** - barva, v kateri imamo figurno sekvenco, čim močnejšo, tem bolje
- 3.) **Ne njihovih barv** - izogibamo se barvi, ki sta jih licitirala nasprotnika, še posebej izvajalec
- 4.) **Dolga barva proti brezadutu** - proti brezadutnemu kontraktu praviloma napademo s svojo najdaljšo barvo
- 5.) **Enojec proti adutu** - proti adutnemu kontraktu napademo z enojcem, kadar obstaja realna možnost rezanja
- 6.) **Varna ataka** - proti vsem kontraktom velja kot varna ataka 3-kartna ali daljša barva brez figur

## **Napad iz sekvence (npr. KQx, KQJ, KQ10)**

Barve, ki jim načelujejo sekvence figur, zavzemajo pri napadih nasprotnikovega kontrakta posebno obravnavo, saj lahko z njimi začnemo prebijati nasprotnikovo barvo z neposrednim igranjem ene izmed figur. Za razliko od njih iz barve brez figure sekvence napademo z eno izmed nižjih kart te barve - s pričakovanjem, da ima kakšno figuro v tej barvi naš soigralec.

Osnovno, dvokartno sekvenco, predstavljata dve po moči sosednji figuri, AK, KQ itd. Če takim sekvencam sledi še tretja figura, imamo opravka s popolnimi sekvencami, AKQ, KQJ itd., če je tretja figura za eno stopnjo šibkejša, AKJ, KQ10 itd. pa imenujemo sekvenco nepopolna. (Poleg naštetih sekvenc poznamo še tudi t. i. notranjo sekvenco, to je sekvenca, nad katero stoji še ena višja nevezana figura, npr. KJ10. Napade iz takih sekvenc obravnava v nadaljevanju poseben razdelek.)

Napad iz sekvence je očitno eden najobetavnejših napadov nasploh, saj združuje načelo varnosti - z njo izvajalcu ničesar ne podarimo, in napadalnosti - z njim se za en korak približamo razvitju te barve za obrambo. Opisane vrline pa veljajo absolutno zgolj za popolne sekvence (KQJ), nekoliko manj za nepopolne sekvence (KQ10), medtem ko napad iz samo dvokartnih sekvenc (KQ) štejemo že za sorazmerno tvegane.

Ker so figure v sekvenci po moči enakovredne, lahko napad načeloma začnemo s katerokoli figuro sekvence. Standardno napademo iz sekvenc z najvišjo figuro, z A iz AK, s K iz KQ itd. Ta enostaven predpis omogoča napadalčevemu soigralcu odkriti, kakšne karte ima napadalec v napadeni barvi:

### **Standardno:**

**Napad s figuro obljublja neposredno nižjo figuro od sebe in zanika neposredno višjo figuro od sebe.**

Opomba: Obstajajo tudi sistemi, ki iz sekvenc ne napadajo z najvišjo figuro (npr. sistem *Rusinow*).

## **Tehnične razlike med napadom adutnega in brezadutnega kontrakta**

Cilji obrambe so v brezadutni igri popolnoma drugačni od ciljev v igri z aduti. Proti brezadutnemu kontraktu se obramba praviloma trudi razviti svojo dolgo barvo, medtem ko se proti adutnemu kontraktu trudi razviti svoje "hitre" vzetke - tiste, ki jih lahko dobi v prvem, drugem in morebiti še tretjem krogu igranja stranskih barv (kar velja tudi za morebitna rezanja, ki so tudi praviloma možna zgolj v zgodnji fazi igre). To razlikovanje ima za posledico dve tehnični načeli, ki veljata za izbiro udarne karte pri napadu **proti adutni igri**:

### 1.) **Nikoli izpod asa**

Medtem ko lahko proti brezadutni igri napademo z nizko karto iz prav vseh kartnih kombinacij, ki imajo na čelu figure, npr. tudi iz Axxxx, saj as v brezadutni igri, tudi če ni takoj pobran, ne more "izginiti", je pri takšnem napadu proti adutnemu kontraktu izguba asa mnogo bolj verjetna. Zato iz vseh kartnih kombinacij, ki vsebujejo asa (npr. Axx, AJx, AQJ ipd.), če smo se za tak napad že odločili, proti adutnemu kontraktu napademo z asom.

### 2.) **S figuro tudi iz samo dvokartnih figurnih sekvenc**

Zaradi podobnih razlogov, opisanih v prvi točki, iz 4-kartne ali daljše barve s samo dvema figurama v sekvenci proti adutnemu kontraktu ne napademo z nizko karto, temveč s figuro. Če smo se torej proti adutnemu kontraktu namenili napasti iz barv KQxx, QJxx, J10xx, bomo to storili s K, Q oziroma J. Posebej je treba poudariti, da iz takih kombinacij napadamo proti brezadutnemu kontraktu praviloma z nizko karto.

## **Ali ima soigralec, ki je napadel z asom, res tudi kralja?**

Praviloma velja, da napad s figuro obljublja neposredno nižjo figuro od sebe. Čisto vedno pa ne bo tako - včasih bomo upravičeni ali pa prisiljeni napasti z asom, čeprav ob njem nimamo kralja (takega asa bomo v nadaljevanju imenovali "nepodprtega").

Če smo se proti adutnemu kontraktu odločili napasti z barvo, v kateri imamo asa, ne pa tudi kralja, na primer Axx, AJx, AQJ, moramo seveda napasti z asom.

**Napad z nepodprtim A velja s tehničnega stališča kot eden najslabših napadov nasploh.**

Čeprav velja napad z nepodprtim asom nasploh kot slab, v igri ni popolnoma izključen. Tako lahko na primer napademo z nepodprtim asom: kadar licitacija kaže, da ima izvajalec "vlečljive" barve in je treba čimprej pobrati svoje vzetke; kadar je strogo indiciran napad iz določene barve - ki pa vsebuje nepodprtega asa; kadar je to barvo licitiral soigralec; kadar napadamo visoki kontrakt (na peti ali višji stopnji) in pri izbiri napada nimamo veliko izbire.

♠ AK954 (A954)	♠ Q63 □ ♠ J107 (KJ107)	♠ 82
-------------------	---------------------------------	------

Da napad z asom obljublja kralja, pride do posebne veljave pri obrambi v adutnih igrah. Na napad s ♠A v igri 4♥ bo East z visoko karto (♠8) signaliziral, da ima v tej barvi dvojec. West bo napad nadaljeval s kraljem in še naslednjim pikom, ki ga bo East rezal.

Če bi v tej isti situaciji West ne imel kralja (če bi - iz nekih razlogov - napadel z nepodprtim asom), Eastov signal ne bi dosegel svojega namena, oz. bi lahko obrambi celo povzročil škodo.

Da bi se izognili dilemam, ali je bil as v napadu podprt ali ne, obstaja alternativni dogovor (ki tudi velja za enega od standardov), po katerem iz kombinacije AKx napadamo s K namesto z A, in potemtakem napad z A vedno kaže nepodprtega asa. Ta rešitev pa seveda tudi ni idealna - ker s K napadamo prav tako iz kombinacije KQ, bo v obrambi občasno prišlo pač do nekih drugih dvoumnosti.

Obstaja pa tudi rešitev, ki ostaja pri osnovnem dogovoru - napadu z **asom** - razen v naslednjih treh izjemnih situacijah, ko napademo **s kraljem**:

- kadar je to barva, ki jo je v toku licitacije licitiral naš soigralec
- kadar je to barva, ki smo jo v toku licitacije licitali sami, naš soigralec pa jo je podprl
- kadar nasprotnika igrata igro na 5. ali višji stopnji (v tem primeru soigralec na napad s K signalizira število)

Opisano dodatno pravilo očitno izvzema situacije, v katerih je napad z nepodprtim asom najbolj verjeten, in je pomembna izboljšava osnovnega sistema, vendar pa od igralcev zahteva več memoriranja in koncentracije.

## **Napad z asom proti brezadutni igri**

Ker je pobrati asa brez posebnega razloga pri napadu brezadutnega kontrakta očitno popolnoma nekoristna poteza, lahko tak napad izkoristimo za posebni dogovor.

Z napadom z asom proti brezadutnemu kontraktu standardno pokažemo soigralcu zelo močno figurno kombinacijo, kot na primer AKQ10, AKJ10, AQJ10 in od njega zahtevamo, da odmeče figuro, če jo ima. V primeru, da jo ima, je s tem ta barva za obrambo že razvita, obenem pa smo se izognili morebitni blokadi te barve. V primeru, da napadalčev soigralec figure nima, mora oddati dolžinski signal, po katerem se bo napadalec odločil, kako bo nadaljeval svoj napad.

### **\*Nestandardno:**

#### **Napad z A proti brezadutni igri zahteva odmet figure, sicer signal števila.**

S podobno idejo, kot je opisana, se lahko soigralca dogovorita, da proti brezadutni igri iz kombinacije KQ109 (natanko iz te in nobene druge) napadata z Q - namesto standardno s K. Tak napad dogovorno zahteva od napadalčevega soigralca odmet fanta (če ga ima). Dileme skorajda ne more biti - katerakoli vidna figura izmed K/J/10/9 (v njegovem listu ali na mizi) napadalčevemu soigralcu razkrije, ali je napad prišel iz kombinacije KQ ali QJ.

## **Napad iz notranje sekvence (npr. A109, KJ10)**

Notranje sekvence so dvofigurne sekvence, ki jim načeluje še ena višja figura, ki ni v sekvenci: AQJ, AJ10, A109, KJ10, K109 in Q109 (kombinacijam lahko sledijo še poljubne nizke karte).

Iz kombinacij z asom bomo proti adutnim kontraktom napadli z asom, v vseh drugih primerih pa imamo očitno na izbiro dve enakovredni možnosti - višjo ali nižjo figuro spodnje sekvence.

a) Standardno napademo iz takih kombinacij z višjo figuro notranje sekvence, takole: AQJ, AJ10, A109, KJ10, K109, Q109. V praksi to pomeni, da napadalčev soigralec po napadu s Q, J ali 10 - kadar ne bo videl kart, ki bi mu lahko situacijo razjasnile - ne bo vedel, ali je napad prišel iz običajne ali iz notranje sekvence.

b) Druga možnost - napad z nižjo figuro notranje sekvence - vnaša v sistem malo več enotnosti.

Po njem bomo iz notranjih sekvenc napadli takole: AQJ(?), AJ10, A109, KJ10, K109, Q109. Opazimo lahko, da po takem dogovoru vse notranje sekvence - z izjemo sekvence AQJ - "odpremo" bodisi z 10 bodisi z 9. Napad iz kombinacije AQJ proti brezadutnim kontraktom pa je problematičen le navidez - napad iz trojca AQJ proti brezadutnemu kontraktu gotovo ni smiseln, četverec AQJx ali še daljšo barvo pa bomo začeli razvijati bodisi z nizko karto bodisi z asom. Potem ko sekvenco AQJ s tem razmislekom izločimo iz problematike, nam za napade s figurami nasploh ostane sorazmerno zelo pregledno pravilo:

### **\*Nestandardno:**

#### **Napadi z A/K/Q/J obljublajo nižjo in zanikajo višjo figuro od sebe, medtem ko lahko napadi z 10/9 prihajajo tudi iz notranjih sekvenc.**

(Citiranemu pravilu pravimo ang. *Jack denies*, slo. *Fant zanika*.)

## **Napadi iz barv, ki ne vsebujejo figurnih sekvenc**

Na izbiro udarne karte iz takih kombinacij vplivata dva činitelja - prisotnost figure oz. figur v barvi (npr. Kxx nasproti xxx) in dolžina te barve.

Pri napadu z enojcem napadalec očitno nima nobene izbire, pri dvojcu in daljših barvah pa je možnosti že več. Za primer vzemimo napad iz dolge barve s figuro, na primer K8642. Iz nje bomo napadli z nizko karto (po načelih "prepuščanja zgodnjega vzetka pri razvoju dolge barve" in "od nizkih kart proti figuri - namreč predpostavljeni soigralčevi"), za kar pa imamo na razpolago štiri različne karte (8, 6, 4 in 2)! Izbira je stvar sistema, ta je lahko standardno - "četrti po moči", "tretja oz. peta po moči", "najnižja", "druga najnižja", "najvišja" ali pa še kaj drugega (na primer soda, liha).

**S katero karto napademo iz barve brez sekvence, odloča število kart v tej barvi (dvojec, trojec, daljša barva).**

## **Napad iz 4-kartne ali daljše barve - "pravilo enajst"**

Eden od ustaljenih standardov za napad iz 4-kartne ali daljše barve, ki na čelu nima take figurne sekvence, da bi iz nje napadli s figuro, je napad s četrto karto po moči, npr. 7 iz AJ973. Tak napad je posebno značilen za brezadutne obrambe in ima idejo razviti dolgo barvo z igranjem nizke karte proti visokim kartam (figuram), ki jih predpostavljamo (ali si jih želimo) v soigralčevem listu. Po istem načelu pa napademo tudi adutni kontrakt, kadar smo se odločili napasti iz take barve (če barvi načeluje as, napademo adutni kontrakt ne glede na dolžino seveda z asom).

### **Standardno:**

**Iz 4-kartne ali daljše barve (brez sekvence) napademo s četrto karto po moči.**

Napad s četrto karto po moči pa je tudi zelo informativen, saj omogoča napadalčevemu soigralcu na poseben način odkriti dolžino in moč kart, ki jih ima v napadeni barvi izvajalec. To mu omogoča preprost aritmetični izračun, ki mu pravimo *pravilo enajst*. Razlika med številom 11 in vrednostjo udarne karte namreč pove, koliko višjih kart od napadene imajo skupaj drugi trije igralci pri mizi. V našem primeru nam izračun dà rezultat 4 (11 minus 7).

♠ 7      ♠ K 5  
 ♠ 10 8 4 2      ♠ 7      ♠ Q J 9  
 ♠ 10 8 4 2

V prvem zgledu vidi napadalčev soigralec 3 karte, višje od sedmice, namreč K na mizi, ter 10 in 8 v svojem listu, kar mu pove, da ima izvajalec v svojem listu natanko eno karto višjo od sedmice, obenem pa, da ima izvajalec v tej barvi največ 3 karte. Napadena barva je tako za obrambo v tem primeru očitno precej obetavna.

Pravilo enajst pa tudi omogoča razkriti, kadar napad ni prišel iz dolge barve. V drugem zgledu velja enak izračun kot v prvem, vendar napadalčev soigralec zdaj vidi 5 kart, višjih od sedmice, kar pomeni, da sedmica očitno ni bila četrta karta po moči (ampak je najbrž najvišja karta iz kombinacije samih nizkih kart).

## **Napad iz dvojca (npr. 85, K5...)**

Iz dvojca, najsi vsebuje figuro ali ne, ter ne glede na vrsto nasprotnikovega kontrakta, napademo standardno z višjo karto, iz 85 npr. z 8, iz K5 s K.

### **Standardno:**

**Iz dvojca napademo brez izjeme z višjo izmed obeh kart.**

Posebej je treba opozoriti na pomembnost prepoznavanja takega napada proti adutnemu kontraktu, saj obrambi pogosto odpira možnost rezanja.

♠ 84      ♠ Q73  
 ♠ KJ10      ♠ A9652

Na prikazani napad na primer proti igri 4♥ ima napadalčev soigralec dve možnosti igranja.

Če ima stranski prehod, bo odigral asa in s pikom nadaljeval. Ko bo s svojim stranskim vhomom v nadaljevanju prišel na potezo, pa bo spet odigral pika, ki ga bo napadalec rezal.

Če East stranskega prehoda ne bi imel, prvega kroga ne sme pobrati z asom – ampak bo napadalcu z visoko karto (9) signaliziral, da ima v njej asa. Ko bo soigralec v nadaljevanju prišel do vzetka, bo odigral drugo karto dvojca do soigralčevega asa, ki bo barvo zdaj vrnil za rezanje.

Obe opisani igri pa bosta funkcionirali seveda samo v primeru, da lahko kateri od obrambnih igralcev zaustavi izvajalčevo adutiranje – ki je osnovni izvajalčev ukrep proti preprečevanju rezanja v obrambi. Napad iz dvojca je po tej razlagi idealen, če ima napadalec v adutni barvi Ax ali Kxx.

## **Napad iz trojca z eno oz. dvema figurama (npr. K83, KQ3, KJ3...)**

Napad iz trojca z eno oz. dvema figurama ne predstavlja posebnega igralnega problema, kljub temu pa je treba posebej obravnavati tri situacije.

Trojec z eno figuro (npr. K83) - S tako kombinacijo napademo z najnižjo karto, iz K83 npr. s 3.

Trojec z dvokartno sekvenco (npr. KQ3) - S tako kombinacijo napademo z najvišjo karto sekvence, iz KQ3 npr. s K.

Trojec z dvema nevezanima figurama (npr. KJ3) - Tehnično pravilen napad s tako kombinacijo je najnižja karta, iz KJ3 npr. s 3, proti morebitni figuri v soigralčevem listu, ohranjajoč figurne vilice (KJ) za lovljenje morebitne figure v izvajalčevem listu. Zavedati pa se je treba - tak problem je bolj značilen za brezadutne igre - da obstaja velika verjetnost, da bo ob poznejšem soigralčevem igranju te barve, ta barva ostala blokirana - do soigralčevega lista napadalec ne bo mogel s to barvo, ampak bo zato potreboval stranski prehod. Če napadalec lahko oceni, da bi lahko prišlo do take situacije, bo zato iz take kombinacije napadel s srednjo karto, iz KJ3 npr. s J.

### **Standardno:**

**Iz trojca z eno figuro napademo z najnižjo karto.**

**Opomba:** Iz do sedaj povedanega vidimo, da predstavlja napad z nizko karto praviloma četrto karto po moči iz štirikartne ali daljše barve, da pa enako napadamo tudi s trikartno barvo s figuro na čelu. Opisana dvojnost je realnost napada z nizko karto, zato mora napadalčev soigralc ob napadu z nizko karto pri svojem soigralcu upoštevati obe možni alternativni.

Teoretična rešitev opisanega problema je dogovor (ki je alternativa napadu s četrto karto po moči), da iz dolžine napadamo s tretjo oz. peto karto po moči (s tretjo iz treh oz. štirih, s peto iz petih ali daljših). Cena, ki ga s tem dogovorom plačamo, je izguba sorazmerno enostavnega pravila enajst (ki ga nadomesti precej bolj nepregledno *pravilo deset oz. dvanajst*).

V praksi uporabljajo igralci tudi oba sistema - napad s četrto proti brezadutnim kontraktom, proti adutnim kontraktom pa s tretjo oz. peto. Ideja te "dvojnosti" temelji na večji pogostosti napadov iz štirikartnih barv proti brezadutnim kontraktom, in tudi nasploh večjemu pomenu razvijanja barve za obrambo v brezadutnem kontraktu.

## **Napad brezadutnega kontrakta z barvo brez figur (npr. 865, 8653, 85632)**

Kadar imamo v roki trikartno ali štirikartno barvo brez figur, in smo se z njo namenili napasti brezadutni kontrakt, je najpomembnejša informacija, ki jo želimo soigralcu sporočiti, ta, da je naša barva šibka, in naj pri morebitnem njenem razvoju računa zgolj na to, kar ima v njej sam. To storimo standardno z igranjem najvišje izmed kart (npr. z 8 iz 853). Opisan napad imenujemo ang. *Top of nothing*, slo. *Najvišja iz nič*.

### **Standardno:**

#### **Iz barve brez figur napademo brezadutni kontrakt praviloma z najvišjo karto.**

Petkartna ali še daljša barva brez figur pa zahteva že posebno obravnavo, saj ima zaradi svoje dolžine ne glede na svojo šibkost večje razvojne potenciale. Če ima napadalec poleg nje v svojem listu enega ali dva stranska prehoda, lahko tako barvo obravnava kot močno, in napade s četrto po moči. Če pa za razvoj barve ni obetov, je na mestu napad z najvišjo karto – signal za napad z neobetavno barvo.

**Opomba:** Kadar bi bila najvišja karta take kombinacije 9 ali 10, npr. 9853 ali 10853, je pravilno napasti z drugo karto po moči, v obeh primerih z 8, da ne bi soigralca navedli na misel, da smo napadli iz sekvence.

## **Napad adutnega kontrakta z barvo brez figur (npr. 863, 8653, 85632)**

Ko napademo nasprotnikov barvni kontrakt s trikartno šibko barvo, želimo soigralcu sporočiti dvoje: da nismo napadli z dvojcem (in naj se ne napreza, da bi nam dal rezati tretji krog te barve), ter da v tej barvi nimamo figure, proti katerim bi bilo z njegove strani pozneje vredno igrati.

Iz opisanega je očitno, da take barve ne smemo odpreti z najvišjo karto (ker bi jo soigralc imel za dvojec), tako da ostane izbira med srednjo in najnižjo karto. Ker po drugi strani napad z najnižjo karto praviloma obeta figuro, je videti, da je "prava" rešitev tega problema napad s srednjo karto - pa ni čisto tako. Kljub temu, da bi bila taka izbira tehnično pravilna, soigralcu po drugi strani o napadalčevi kartni kombinaciji ne bi povedala prav ničesar uporabnega. Kot vidimo, predstavlja napad adutnega kontrakta iz treh nizkih kart enega najtrših signalnih problemov, zato bi se morali takemu napadu v splošnem izogibati, izvedenci pa se v primeru napada iz šibkega trojca vendar najbolj ogrevajo za napad z najnižjo karto, iz 863 npr. s 3.

Napad adutne igre s šibko štirikartno ali daljšo barvo je manj problematičen, saj lahko napademo "po knjigi" – s četrto karto po moči, in soigralcu prepustimo, da po pravilu enajst izračuna, da ima premoč v tej barvi izvajalec.

## **Napad iz šibkega trojca v barvi, ki jo je licitiral soigralc (npr. 863)**

S katero karto napademo s trojcem (npr. 863) v barvi, ki jo v toku licitacije napovedal naš soigralc, je odvisno od tega, ali smo ga v toku licitacije v njegovi barvi podprli ali ne.

Če smo ga bili podprli, napademo z najvišjo karto (8) – soigralc bo tako vedel, da v barvi nimamo figure. Če njegove barve nismo podprli, napademo z najnižjo karto (3) - soigralc bo tako vedel, da imamo v barvi najmanj tri karte (vedno pa je seveda možen enojec). Enako postopamo tudi v primeru štirikartne podpore.

## **"Problematična" mesta napadnih sistemov**

Iz doslej opisane problematike napadanja je očitno, da je z eno samo karto teoretično nemogoče napadalčevemu soigralcu postreči s popolnoma kompletno informacijo o napadeni barvi, ter da so zato napadni sistemi uravnani pač na predajo zanj najpomembnejše informacije. Pri tem je treba posebej izpostaviti najpomembnejše dileme, pred katerimi se bo občasno znašel napadalčev soigralc (v standardnem sistemu atakiranja):

- Ali je napadeni as v adutnem kontraktu podprt s kraljem ali ne (AK3 ali A83)
- Ali kaže napadena nizka karta v adutnem kontraktu dvojec ali ne (73 ali 873)
- Ali kaže napadena nizka karta v adutnem kontraktu v tej barvi figuro ali ne (K73 ali 873)
- Ali prihaja napadena nizka karta v brezadutnem kontraktu iz daljše ali iz samo 3-kartne barve (K873 ali K73)
- Ali prihaja napadena figura Q/J/10/9 iz običajne ali notranje sekvence (QJx ali AQJ, J10x ali KJ10 itd.)

Naštete dileme (ali pa vsaj nekatere) se brez dvoma rešljive, vendar gredo rešitve na račun posebnih obravnav prav vsake figurne oz. kartne kombinacije posebej in prav tako na ločeno obravnavo napadov na brezadutne v primerjavi z adutnimi kontrakti. V nadaljevanju je opisanih nekaj takih zahtevnejših napadnih sistemov.

## Tabela atak - klasični sistem

Tabela atak prikazuje, kako v odvisnosti od dolžine barve in kombinacije figur v njej, izbiramo ustrezno karto za napad. Pika (•) v tabelah označuje, da lahko figurni kombinaciji sledi še poljubno število nizkih kart, znak ics (x) označuje poljubno nizko karto. Zvezdica (\*) ob asih opozarja, da se proti adutni igri iz vseh kombinacij z asom napade z asom.

Naj bo posebej poudarjeno, da natančna izbirna pravila napadnih sistemov nasploh veljajo zgolj za prvoodigrano karto v igri. Odpiranje novih barv v nadaljevanju igre se ravna po čisto konkretnih ciljnih take akcije. Prav tako zahtevajo posebno obravnavo napadi v barvi, ki jo je v licitaciji morebiti licitiral soigralec (to je posebej pomembno pri nestandardnih sistemih).

Izbira atake glede na kartno kombinacijo - klasični sistem			
Dolžina ne glede	Figure sekvenca	Zgled	Udarne karta (ataka)
		AKx•, KQx• A*J10•, K109•	<b>A</b> Kx•, <b>K</b> Qx•, - najvišja figura popolne/nepopolne sekvence <b>K</b> J10•, <b>K</b> 109• - najvišja figura notranje sekvence
<b>2</b>	0 ali 1	Kx, xx	<b>K</b> x, <b>6</b> x - višja karta brez izjem
<b>3</b>	brez	xxx	<b>8</b> xx - najvišja proti brezadutni igri - vselej če si barvo podpri <b>xx</b> <b>2</b> - najnižja proti adutni igri
	1 figura	A*xx, Kxx, Qxx	Kx <b>x</b> - najnižja karta
	2 figuri	A*Jx, K10x	K10 <b>x</b> - najnižja karta (ali srednja - <b>K</b> 10x - zaradi deblokiranja)
<b>4 ali več</b>	brez	xxxx	<b>8</b> xxx - najvišja proti brezadutni igri - vselej če si barvo podpri <b>xxx</b> <b>2</b> - četrta po moči proti adutni igri
	1, 2, 3	KJxxx, Kxxx	KJ <b>6</b> 5 <b>2</b> - četrta po moči, lahko tudi iz QJ <b>6</b> 5

Osnovni namen sistema atakiranja je, kot rečeno, namenjen informiranju napadalčevega soigralca o moči in/ali dolžini barve, s katero je napadalec napadel. Naslednja tabela prikazuje atake z zornega kota napadalčevega soigralca - kaj mu (lahko) o napadeni barvi pove vrednost udarne karte.

Kaj pove ataka o napadeni barvi napadalčevemu soigralcu		
Ataka	Proti adutni igri	Proti brezadutni igri
<b>A</b>	<b>A</b> Kx•, <b>A</b> x•	<b>A</b> KQ10•, <b>A</b> KJ9•, <b>A</b> QJ10•, A-zahteva odmet
<b>K</b>	<b>K</b> Q•	<b>K</b> QJ•, <b>K</b> Q10•, <b>K</b> Qx, tudi A <b>K</b> xx
<b>Q</b>	<b>Q</b> J•	<b>Q</b> J10•, <b>Q</b> J9•, <b>Q</b> Jx, tudi A <b>Q</b> Jx
<b>J</b>	<b>J</b> 10•	<b>J</b> 109•, <b>J</b> 10x, <b>F</b> J10x (F=višja figura)
<b>10</b>	<b>10</b> 9•, <b>F</b> 109•	<b>10</b> 9•, <b>F</b> 109• (F=A/K/Q)
<b>9</b>	<b>9</b> x	<b>9</b> 8•, <b>F</b> 98• (F=A/K/Q/J)
<b>visoka</b>	<b>x</b> x (vsi dvojci)	<b>x</b> x• (vse dolžine brez figure)
<b>nizka</b>	četrta (tretja) → 985 <b>3</b> , 98 <b>7</b>	a) četrta (tretja) iz daljše barve z eno ali več figur (KQ9 <b>8</b> 2, K5 <b>2</b> ) b) <b>8</b> x•, najvišja iz vseh kombinacij brez figur - načelo "top of nothing"

## Tabela atak - standardni sistem (po Bridge Worldu)

Sistem atakiranja, ki ga v današnjem času štejemo kot standardnega, se od klasičnega razlikuje le v nekaterih podrobnostih (razlogi zanje so opisani v splošni razpravi o načelih atakiranja).

Sistem atakiranja <i>Standard</i> (po Bridge Worldu)		
Ataka	Proti adutni igri	Proti brezadutni igri
<b>figura</b>	K iz kombinacij z AK	A zahteva odmet figure, sicer signal <i>število</i> ; Q zahteva odmet J
	najvišja iz vseh drugih sekvenc	najvišja iz vseh drugih sekvenc (razen tistih z asom)
	višja figura notranjih sekvenc	višja figura notranjih sekvenc
<b>nizka</b>	tretja iz sodega števila kart	četrta iz dobrih barv (z 1 ali več figur)
	najnižja iz lihega števila kart	druga najvišja iz šibkih barv
	višja iz dvojcev	višja iz dvojcev

## Tabela atak - kombiniran sistem

V tem razdelku prikazan napadni sistem odpravlja šibke točke standardnega sistema z uvedbo različnih idej iz drugih napadnih sistemov ("izboljšave" gredo seveda na račun zapletenosti).

Napadi na brezadutne igre temeljijo na sistemu *Journalist* (imenovan po *Bridge Journal*, kjer je bil prvič objavljen). Njegova osnovna značilnost je, da rešuje dilemo, ali je pri napadu s J, 10 ali 9 to najvišja figura sekvence ali pa je napad prišel iz notranje sekvence. Po njem napad s fantom pri napadalcu **zanika** višjo figuro, medtem ko napad z 10 oz. 9 **obljublja** notranjo sekvenco (drugo načelo uporablja izvirni *Journalist* samo pri napadu z 10).

Atakiranje proti brezadutni igri (sistem <i>Journalist</i> )			
Ataka	Pomen	Kartne kombinacije	Opis napada, soigralčeve akcije (1. odmet, 2. signal <i>hočem-nočem</i> , 3. signal <i>dolžina</i> )
<b>A</b>	<b>zelo močno</b>	<b>A</b> KQ 10 <sup>+</sup> , <b>A</b> KJx <sup>+</sup> , <b>A</b> QJ 10x <sup>+</sup>	zahteva *odmet <b>KQJ</b> , sicer <i>dolžino</i>
<b>K</b>	<b>iz AK ali KQ</b>	<b>A</b> Kx <sup>+</sup> , <b>K</b> Q 10x <sup>+</sup> ,	zahteva <i>hočem-nočem</i> (z Q/A vedno hočem, s J?)
<b>Q</b>	<b>iz QJ ali KQ10</b>	<b>Q</b> J 10 <sup>+</sup> , <b>Q</b> J9x <sup>+</sup> , tudi <b>K</b> Q 10 9	zahteva odmet <b>J</b> , sicer <i>hočem-nočem</i>
<b>J</b>	<b>zanika višjo</b>	<b>J</b> 10 9x <sup>+</sup> , <b>J</b> 10 8x <sup>+</sup>	opomba: iz J 10xx (QJxx) je pravilno napasti z x
<b>10</b>	<b>J 10 in A/K</b>	AJ <b>10</b> x, KJ <b>10</b> x	z A/K/Q se ponavadi prevzame
<b>9</b>	<b>10 9 in A/K/Q</b>	A 10 <b>9</b> x, K 10 <b>9</b> x, Q 10 <b>9</b> x	z A/K/Q se ponavadi prevzame
najvišja	<b>šibek trojec+</b>	<b>4</b> 32, <b>5</b> 432, <b>6</b> 5432, <b>9</b> 87!	vdrugo <i>dolžina</i> : s 3/5 najvišja, s 4/6 najnižja karta
	<b>dvojec</b>	<b>F</b> 2, <b>3</b> 2	F zahteva <i>hočem-nočem</i>
	<b>F sekvenca</b>	v soigralčevi napovedani barvi	zahteva <i>hočem-nočem</i>
<b>nizka</b>	<b>tretja-peta od F</b>	F4 <b>3</b> , F4 <b>3</b> 2, F5 <b>4</b> 3 <b>2</b>	za napad s tretjo velja <b>pravilo 12</b>

Oznake: **A** = ataka, **5** = druga odigrana karta, F = figura, \* = če sta nasprotnika pokazala svojo »vlečljivo« barvo, se na A ne zahteva odmet, ampak signal *hočem-nočem*, <sup>+</sup> = sledi lahko več nizkih kart

Najpomembnejši problem napadov proti adutnim igram je nezmožnost razlikovanja med napadom s "suhim" asom (Axx) in asom, ki je podprt s kraljem (AKx). Ta problem rešuje načelo *Rusinow* (po avtorju), po katerem se iz figurinih sekvenc napada z drugo figuro po moči (AKx, AKQx). Tako napadi s K, Q, J, 10 ali 9 **obljublja** neposredno višjo figuro od sebe. Napada z 10 ali 9 lahko teoretično prihajata tudi iz notranjih sekvenc KJ10, K109, Q109, vendar je možnost takšnega napada proti adutnim kontraktom zanemarljiva.

Posebej je treba opozoriti, da so napadi po sistemu *Rusinow* uporabni le za **prvi napad v igri**, samo **proti adutnim kontraktom**, ter samo v barvah, ki jih ni licitiral naš soigralec.

Atakiranje proti adutni igri (sistem <i>Rusinow</i> )			
Ataka	Pomen	Kartne kombinacije	Opis napada, soigralčeve akcije
<b>A</b>	<b>»suh« as</b>	<b>A</b> xx (tudi <b>A</b> Kx <sup>+</sup> )	zanika K, <i>hočem</i> s K
<b>K</b>	<b>iz AK</b>	<b>A</b> Kx	<i>hočem</i> z Q ali dvojcem
<b>Q</b>	<b>iz KQ</b>	<b>K</b> Qx, <b>K</b> QJx	<i>hočem</i> z A ali J
<b>J</b>	<b>iz QJ</b>	<b>Q</b> Jxx, <b>Q</b> J 10x	zanika K, <i>hočem</i> s K ali 10
<b>10</b>	<b>iz J10</b>	<b>J</b> 10x (KJ <b>10</b> x)	zanika Q
<b>9</b>	<b>iz 109</b>	10 <b>9</b> x (K10 <b>9</b> x, Q10 <b>9</b> x)	zanika J
<b>višja</b>	<b>iz dvojcev</b>	<b>F</b> 2, <b>7</b> 2 (tudi <b>A</b> K, <b>K</b> Q itd.)	
<b>8,7....2</b>	<b>tretja-peta od F</b>	F4 <b>3</b> , F4 <b>3</b> 2, F5 <b>4</b> 3 <b>2</b>	za napad s tretjo velja <b>pravilo 12</b>
<b>8,7....2</b>	<b>šibek trojec+</b>	<b>4</b> 32, <b>5</b> 4 <b>3</b> 2, <b>6</b> 5432	<b>druga</b> po moči, potem višja iz 3/5, nižja iz 4

**Tabela atak - sistem Cincinnati**(po knjigi *Count Coded Leads*, avtorjev Mr. Jerry Finka in Mr. Joe Lutza)

Spodaj prikazani sistem atakiranja je spet eden sistemov, ki na svoj način razrešujejo splošne probleme atakiranja. Posebej je treba opozoriti na sistem atakiranja v posebnih situacijah (tretja tabela), ki je splošno uporaben, in ga lahko soigralca uporabljata ne glede na osnovni sistem atakiranja.

Atakiranje iz sekvenc (naslednja odigrana karta v tej barvi kaže trenutno število kart - <i>present count</i> )			
Ataka	Sekvenca	Kartne kombinacije	Posebnosti
<b>A</b>	AK	<b>A</b> Kxx iz sodega števila	<b>A</b> je lahko tudi "suhi" <b>Axx</b>
<b>K</b>	AK	<b>A</b> Kx (iz lihega števila)	<b>K</b> je lahko tudi dvojec <b>Kx</b>
	KQJ	<b>K</b> QJ	
<b>Q</b>	AQ, KQ	<b>A</b> QJ, <b>A</b> Q109, <b>K</b> Q10	<b>Q</b> je lahko tudi iz dvojca <b>QJ</b>
<b>J</b>	QJ	<b>Q</b> J9, <b>Q</b> Jx	<b>J</b> je lahko tudi dvojec <b>Jx</b>
	J10	<b>J</b> 109, <b>J</b> 10x, <b>J</b> xx	<b>J</b> proti kontrirani igri obljublja <b>Q</b> ali je <b>Jx</b>
<b>10, 9, 8</b> (obljublja 2 ali 0 višjih figur)	FJ10	<b>A</b> J10, <b>K</b> J10, <b>Q</b> J10 (!)	
	F109	<b>A</b> 109, <b>K</b> 109, <b>Q</b> 109	
	109, 98	<b>10</b> 98, <b>9</b> 87 itd.	

Atakiranje od nesekvenc						
a - proti adutni igri						
St. kart	brez figure		s figuro		v soigralčevi barvi	
<b>2</b>	<b>5</b> 2	najnižja	<b>F</b> 2	najvišja	<b>A</b> 2, <b>K</b> 2, <b>J</b> 2, <b>Q</b> 2 (!)	najvišja
<b>3, 6</b>	<b>8</b> 52, <b>8</b> 75432	najvišja	<b>F</b> 95(xxx)	tretja	<b>J</b> 42, <b>10</b> 42, <b>9</b> 42	srednja
<b>4, 5</b>	<b>85</b> 42, <b>75</b> 432	tretja			---	---
b - proti brezadutni igri						
<b>3+</b>	najvišja = 0 figur		najnižja = 1 figura		druga najnižja = 2 figur	

Posebnosti pri nekaterih napadih			
Napad v/proti/z...	Kartna kombinacija	Odigrana karta	Zgled
<b>v soigralčevi licitirani barvi</b>	vse sekvence	vedno najvišja figura	<b>A</b> Kx, <b>Q</b> Jx itd.
<b>proti slemom</b>	a) popolna sekvenca 3 figur b) vse druge sekvence	a) najvišja b) druga po moči	<b>K</b> QJ, <b>Q</b> J10 itd. <b>A</b> Kx, <b>K</b> Qx, <b>A</b> QJ(?) itd.
<b>v adutu</b> (namen je preprečitev kraha figur)	vsi dvojci in 109x, 98x	najvišja	<b>A</b> x, <b>K</b> x itd.; <b>10</b> 9x, <b>9</b> 8x
	trojci brez figur	srednja	<b>x</b> x <del>x</del> , <b>9</b> x <del>x</del> , <b>10</b> x <del>x</del>
	trojci s figuro, vsi četverci	nizka	<b>A</b> x <del>x</del> , <b>K</b> x <del>x</del> itd.; <b>x</b> x <del>x</del> <del>x</del>
<b>v novi barvi</b> (signal trenutnega števila kart in moči)	liho število kart	visoka (lahko figura)	<b>F</b> 85
	sodo število s figuro	najnižja	<b>F</b> 854
	sodo število brez figure	druga najnižja	<b>85</b> 42

## **Splošne smernice za izbiro barve za napad proti brezadutni igri**

- **Močna barva in prehod** Prednost pred vsemi drugimi napadi (tudi pred barvo morebitnega soigralčevega nadklica) ima barva, ki jo razvijete že z napadom (npr. dobra sekvenca) in imate zanesljiv prehod do nje.
- **Petkartna barva** Obetaven napad je iz 5-kartne barve, tudi če ni prav močna, ki je nasprotnika nista napovedala. Pri tem razmislite, kako jo boste razvili, in ali imate prehod do nje.
- **Barva s sekvenco** Obetaven in obenem varen je napad iz barve, četudi samo 4-kartne, s sekvenco (ali delom sekvence).
- **Varno iz praznega trojca** Napad iz barve s samimi nizkimi kartami izvajalcu načeloma ne podari ničesar, česar ne bi mogel dobiti tudi sam (s pravilno igro), zato štejemo tak napad kot varen ali tudi pasiven. (Z napadom iz daljše barve z nepodprto figuro ali nevezanimi figurami izvajalca zelo verjetno obdarimo z vzetkom, ki ga sicer ne bi imel.)
- **Bolje trojec kot dvojec** Pri pasivnem napadu je napad iz trojca mnogo boljši kot napad iz dvojca.
- **Soigralčeva barva je zakon** V primeru soigralčevega nadklica je napad z njegovo barvo praktično predpisan.
- **Bolje trojec kot šibka barva** Boljši je napad iz šibkega trojca kot napad iz četvercev z nesekvenčnimi figurami.
- **Bolje dobra kot dolga barva** Boljši je napad iz dobre 4-kartne barve kot iz šibke 5-kartne barve.
- **Igrajte na soigralca** Z zelo šibkim listom poskusite igrati na (predpostavljeno) soigralčevo dolgo močno barvo.
- **Toda ne v barvi, ki je ni nadklical** Kadar igrate pri napadu na soigralčevo barvo, pred tem pretehtajte obete tistih barv, ki jih je imel soigralec možnost (poceni) nadklicati, pa jih ni.
- **Nizko iz izvajalčeve napovedane barve** Če ste se odločili napasti v barvi, ki jo je napovedal izvajalec (npr. iz J109xx, KJ10xxx) napadite z nizko karto (soigralec bi lahko imel v njej figuro v dvojcu ali enojcu).
- **Varno iz barve levega nasprotnika** V primeru, da ni boljših varnih napadov, razmislite o napadu z barvo, ki jo je napovedal izvajalčev soigralec (miza).
- **Pasivno proti nizkim brezadutnim igram** Proti nasprotnikovima igrama 1B in 2B je priporočljiv pasiven napad.
- **Pasivno proti odpiratelju z 2B** Proti igralcu, ki je odprl z 2B, je priporočljiv pasiven napad.
- **Pasivno proti 6B** Tudi proti 6B je glavni napadalčev cilj ne obdariti izvajalca z vzetkom (ki ga sicer ne bi mogel dobiti).
- **Aktivno, če imata nasprotnika vlečljivo barvo** Če pričakujete pri katerem od nasprotnikov »vlečljivo« barvo, je obetavneje napasti iz dobrih 3-kartnih kombinacij (AKx, KQx) kot iz daljših, toda šibkih barv.

## **Splošne smernice za izbiro napadne barve proti adutni igri**

Glavna značilnost, po kateri se adutne igre razlikujejo od brezadutnih, je rezanje. Za razliko od brezadutnih iger obramba v igri z aduti zato ne more pričakovati vzetkov iz razvitih dolgih barv in se jih razviti niti ne trudi. Glavni izvor vzetkov v igri z aduti so rezanja in promovirane figure. Napadi v igri z aduti so podobni tistim v igrah brez aduta. Glavne značilnosti in izjeme od splošnih načel razlaga nadaljevanje razdelka.

- **Iz praznega dvojca visoko** Namen napada iz praznega dvojca je rezanje v tretjem krogu igranje te barve. Napad z visoko nizko karto soigralec zlahka »prebere« kot napad iz dvojca. Soigralec mnogokrat celo ne bo pobral prvega vzetka (npr. iz Axxxx, kadar nima zanesljivega prehoda), ampak bo signaliziral vzpodbudno.
- **Najboljši so napadi iz sekvenc** Najuspešnejši in tudi najvarnejši so napadi iz sekvenc. Pri tem so nepopolne sekvence (AKJ, KQ10) skoraj tako dobre kot popolne, le dvofigurne sekvence (npr. KQxx) so bolj tvegane.
- **Iz barve z asom vedno asa** Iz figurne kombinacije, ki vsebuje asa, bi bilo zelo nevarno napasti z nizko karto (kot proti brezadutu). Nasprotniku bi tako lahko podarili vzetek, sami pa asa pozneje morebiti ne bi uspeli unovčiti (ker bi nasprotnik barvo rezal). Če se torej odločimo napasti iz barve, ki vsebuje asa, napademo vedno z asom.
- **Raje iz barve brez asa** Če se odločate za napad med dvema nenapovedanima barvama, je boljši napad iz tiste, ki nima asa.
- **Raje iz močnejše barve** Če se odločate za napad med dvema nenapovedanima barvama, v katerih nimate asov, je boljši napad iz močnejše barve (na primer raje iz Kxx kot iz Qxx).
- **Ne iz barve, ki je soigralec ni nadklical** Če je imel soigralec možnost neko barvo nadklicati na prvi stopnji, pa tega ni storil, ne računajte, da je to njegova dobra barva.
- **Aktivno proti dobri stranski barvi** Če je izvajalčev soigralec (miza) pokazal dobro stransko barvo, se je za vzetki treba podvizati. V takem primeru ni napačno napasti tudi iz sicer zelo tveganih kombinacij, kot na primer iz AQ ali KJ.
- **Z adutom proti rezanju na mizi** Napad z adutom štejemo za varnega, kadar v svojem listu ne najdemo varnejšega napada. Napad z adutom pa je lahko tudi aktiven - kadar želimo izvajalca s tem prikrajšati za rezanje na mizi (če napovedovanje njegovega soigralca nakazuje, da ima možnost rezanja).
- **Ne napadi s solo adutom** Napad z adutom iz enojca izvajalca zelo verjetno obdari z nezasluženim vzetkom. Z enojcem izjemoma napademo, če je soigralec pasiral informativno kontrolo.
- **Napad z adutom proti žrtvovanju** Če sta se nasprotnika žrtvovala, lahko z adutnim napadom omejimo nasprotnikove vzetke z rezanjem.
- **S 4 aduti v kratko izvajalčevo barvo** S štirimi aduti je priporočljivo napasti kot proti brezadutu - iz stranske dolge barve - v izvajalčevo kratko barvo. S siljenjem izvajalca k rezanju v roki lahko dosežemo, da si bo v roki pretirano skrajšal aduta in izgubil kontrolo nad igro. Ta načrt pa ne bo uspešen v primeru, da je njegov adut 6-karten. V tem primeru je bolje napasti s kratkostjo (za morebitno rezanje).

## II. Standardni signali

### (A) Signal "**hočem-nočem**" (ang. *come on*)

S signalom *hočem nočem* pokažemo soigralcu interes/neinteres za barvo: z visoko karto interes, z nizko karto neinteres. Signal se standardno uporablja na soigralčev napad in pri prvem odmetavanju.

- Na napad s K bi npr. z A732 v tej barvi signalizirali 7 (*hočem*), s 732 v njej pa 2 (*nočem*).
- Ko ne moremo več slediti adutu v igri 4♥, bi npr. s ♠KQ72 signalizirali s ♠7 (*hočem*), s ♠732 pa ♠2 (*nočem*).

### (B) Signal "**število**", tudi "**sodo-liho**" (ang. *count*)

S signalom *število* ali tudi *sodo liho* pokažemo število kart v barvi - z visoko karto sodo število kart, z nizko karto liho število kart v tej barvi. Signal se standardno uporablja pri vseh prvih sledenjih barvam, ki jih odigrava izvajalec.

- Ko izvajalec npr. prvič odigra križa, bi iz ♣8742 odigrali ♣8 (*sodo*), iz ♣842 pa ♣2 (*liho*).

Signala *hočem-nočem* in *število* sta najpogosteje uporabljena signala, in ju obrambna igralca uporabita v vsaki igri, pogosto tudi večkrat. Kljub sorazmerni očitnosti situacij, v katerih se uporabljata, obstajajo izjeme, ki zahtevajo posebno obravnavo. - Primer: Soigralec je napadel nasprotnikovo brezadutno igro s ♠7 in je miza pokazala enkrat ♠A54, drugič pa ♠Q54, izvajalec pa je v obeh primerih odigral figuro. Na igro ♠A bo tretji igralec odigral signal *hočem-nočem*, na ♠Q pa signal *število*.

### (C) Signal "**barvna preferenca**" (ang. *suit preference*)

S signalom *barvna preferenca* pokažemo v določenih situacijah soigralcu interes za natanko določeno barvo izmed preostalih. Igranje visoke karte kaže zanimanje za višjo, igranje nizke karte pa zanimanje za nižjo izmed preostalih stranskih barv. Na opisani način lahko signal uporabljamo tudi pri odmetavanju - namesto signala *hočem nočem* (v tem primeru ga imenujemo *Lavinthal*).

### (D) Signal "**očitni obrat**" (ang. *obvious shift*)

Signal *očitni obrat* je posebna oblika signala *barvna preferenca* in kaže interes za eno izmed preostalih barv, ki pa ni določena avtomatsko, temveč je odvisna od kakovosti/dolžin teh barv na mizi.

Signal *barvna preferenca*, posebno pa signal *očitni obrat*, sta signala, ki ju lahko (namesto signala *hočem-nočem*) uporabimo samo v zelo posebnih, natančno določenih (in zato tudi sorazmerno redkih) situacijah v igri. Priporočamo ju samo igralcem izvedencem.

**Deblokiranje** imenujemo igranje svoje nižje figure na soigralčevo višjo figuro, npr. Q na njegovega A.

**Prevzem** imenujemo igranje svoje višje figure na soigralčevo nižjo figuro, npr. A na njegovo Q.

**Pokrivanje** imenujemo igranje svoje višje figure na izvajalčevo odigrano nižjo figuro (iz roke ali z mize).

## Signaliziranje-igra tretje roke na soigralčev napad s figuro

Ker se na napad s figuro tretja roka praviloma ne bori za vzetek, je njegova odigrana karta praviloma vedno signal. Najvišjo prednost na napad s figuro ima signal *hočem-nočem*, pri čemer kaže signal *nočem* izrazito željo po spremembi barve.

### 1. Prednostni signal je hočem-nočem.

♠ K      ♠ 54  
□

♠ J63  
♠ 632

Če imamo enakovredno figuro, signaliziramo z visoko karto *hočem*, sicer signaliziramo z najnižjo karto *nočem*.

♠ KQ1064      ♠ 32  
□

♠ AJ8

♠ 975

Drugi in tretji zgled prikazujeta, kako se igralca v obrambi s pomočjo signala *hočem nočem* izogneta izgubi vzetka v t. i. *Bath Coupu*.

Po napadu s K bo izvajalec z AJx napadalcu skorajda samodejno prepustil prvi vzetek (taki "zanki" pravimo *Bath Coup*), kajti če ta z napadom neprevidno nadaljuje, izvajalcu podari vzetek. Rešitev problema je Eastovo igranje signala *nočem* (♠5).

V drugem primeru se lahko napadalec izogne *Bath Coupu*, samo z dodatnim dogovorom. Če po napadu s K napadalec nadaljuje s J (namesto z Q), s tem od soigralca zahteva, da odmeče svojo najvišjo karto v tej barvi (da zve, kdo ima 10).

Podobno načelo velja po napadu iz QJ108 (najprej Q in potem 10).

♠ KQJ98      ♠ 32  
□

♠ A1075

♠ 54

Pozor, signal *hočem* velja tudi po napadu v enojec (mizin ali izvajalčev). Motiv zanj je želja, da miza oz. izvajalec režeta.

- Na napad z A proti adutnemu kontraktu signaliziramo hočem z dvojcem v napadeni barvi (npr. 7 iz 72), da bi napadalec nadaljeval s K in še tretjim krogom te barve zaradi rezanja.

### 3. S figuro v dvojcu napad prevzamemo oz. deblokiramo.

♠ K      ♠ 54  
□

♠ A3  
♠ J3

- Na napad z A proti brezadutnemu kontraktu deblokiramo figuro - to je posebni dogovor. Če figure nimamo, signaliziramo *število*.
- Na napad z Q proti brezadutnemu kontraktu deblokiramo J - to je posebni dogovor, kadar soigralca napadata z Q tudi iz kombinacije KQ109.

♠ KQ109      ♠ 32  
□

(♠ QJ64)

♠ J75  
♠ A75  
♠ 75

Na napad z Q odmečemo J.

Če imamo A, signaliziramo *hočem*.

Če nimamo ne J ne A, signaliziramo *nočem*.

## Signal barvna preferenca v adutni igri

Signal *barvna preferenca* (visoka karta v odigrani barvi pokaže zanimanje za višjo izmed dveh preostalih stranskih barv in nizka karta zanimanje za nižjo tako barvo) se uporablja (namesto signala *hočem-nočem*) kot v natanko štirih situacijah.

1. Odda ga **igralec na potezi, kadar da soigralcu rezati**. Visoka oz. nizka karta nakazuje soigralcu, katero izmed preostalih dveh stranskih barv naj po rezanju vrne (za morebitno nadaljnje rezanje oz. nasploh).

♠ J975		
♥ 1075		
♦ KJ		
♣ Q932		
♠ AK102		
♥ 32	igra 4♥	♠ Q
♦ AQ532		
♣ J7		
	♠ 3	

Na napad s ♠A je East odigral ♠Q (kar je lahko enojec ali tudi dvojec - ker je J viden na mizi). Napadalec je nadaljeval s ♠K, na katerega je East odvrigel ♦4.

Napadalec bo zdaj dal soigralcu pika rezati. Za to ima na razpolago ♠10 ali ♠2. Z višjo karto (♠10) pokaže željo po vrnitvi višje izmed preostalih barv - kara (nižja karta, ♠2, bi kazala željo po vrnitvi nižje barve - križa).

2. **Napadalčev soigralec, kadar je soigralec napadel z očitnim enojcem**. Kadar se na napad ne bori za vzetek, signalizira stransko barvo, v kateri ima prehod, da bo pozneje napadalcu omogočil rezanje napadne barve (pri tem računamo na napadalčev adutni zadržek Ax ali Kx).

Znak, da bi lahko bil soigralčeva ataka enojec, je napad v barvi, ki sta jo licitirala nasprotnika - bodisi, da sta si jo podprla bodisi da jo je licitirala miza. (Kadar je soigralec napadel v barvi, ki sta jo licitirala nasprotnika, nasploh pričakujemo, da ima v tej barvi bodisi enojec bodisi dolgo figurno sekvenco.)

		♠ K75
		♥ KQ93
		♦ KQJ52
		♣ 7
♥ 7	igra 5♠	♠ 83
		♥ 86542
		♦ A74
		♣ 643
	♥ A	

Potem ko sta se nasprotnika na poti proti slemu ustavila v igri 5♠ (manjkata jima dva asa), je West napadel s ♥7. East je ta napad vzel za enojec in mora napadalcu signalizirati *barvno preferenco* - s ♥8 pokaže karo (♥2 bi kazala križa).

Ko bo West pozneje prišel do vzetka z adutnim asom, bo odigral kara, ki ga bo East vzel z asom in dal Westu rezati srce.

3. **Napadalčev soigralec po "ponesrečenem" napadu z barvo, ki jo je v licitaciji podprl**. Zgodi se, da soigralčevo odprtje ali pa nadklic podpremo s praznimi kartami (xxx), igro pa v nadaljevanju prevzameta nasprotnika. Napadalec bo seveda napadel s to barvo, najpogosteje s figuro (tipično z A). Če bi miza razkrila v tej barvi figure, ki bi nadaljnje igranje te barve naredilo nesmiselno (npr. KQx), je naloga napadalčevega soigralca signalizirati stransko barvo.

		♠ Q75
		♥ KQ8
		♦ 642
		♣ 7642
♥ A	igra 4♠	♠ 64
		♥ 1094
		♦ AJ87
	♥ 2	♣ J853

Po Westovem odprtju 1♥ in Eastovem dvigu na 2♥ je South skočil v 4♠, kar je postal tudi zaključni kontrakt.

Ker je West z napadom z asom povzdignil ♥KQ na mizi, Eastov signal očitno ne more pomeniti *hočem-nočem*, temveč je *barvna preferenca*. Z igranjem ♥10 East pokaže željo po odprtju višje izmed stranskih barv - kara (♥4 pa bi pomenila željo po križu).

Če East v licitaciji ne bi bil podprl Westa, bi na napad s ♥A odigral običajni signal *hočem-nočem*, v tem primeru nevzpodbudno ♥4.

4. **Napadalčev soigralec po napadu s figuro v njegovo v licitaciji izkazani 6-kartni** ali daljši barvi. Prednostni signal je tudi v taki situaciji *hočem nočem* (karta kaže *hočem* celo v primeru, da bi vzetek prevzela miza). Velik izbor kart za signaliziranje odpira tudi možnost signaliziranja *barvne preference*. Na napad z asom npr. pokažemo:

*hočem* - z visoko karto (789) ali z enakovredno figuro (kraljem),

*barvna preferenca* - z nenavadno visoko karto (toda ne z enakovredno figuro, npr. z Q) oz. z najnižjo karto.

		♠ KJ6
		♥ 7
		♦ AK654
		♣ AJ106
♥ A	igra 6♠	♠ 943
		♥ KJ109643
		♦ Q108
	♥ 2	♣ -

Licitacijo je odprl East s 3♥, South je nadklical s 3♠, West je dvignil na 5♥ in North je zaključil s 6♠. West je napadel s ♥A in East mora signalizirati *hočem-nočem* oz. *barvno preferenco*:

- s ♥K nadaljevanje s srcem v primeru solidne barve

- s ♥9 nadaljevanje s srcem (kadar si ne more privoščiti igrati K)

- s ♥J spremembo v višjo barvo - karo

- s ♥3 spremembo v nižjo barvo - križa (v tem primeru)

## Signal očitni obrat v adutni igri

Signal *očitni obrat* - namreč v eno izmed preostalih barv - je najbolj zahteven izmed signalov in zahteva natančen dogovor obeh soigralcev o vseh situacijah, v katerih ga bosta uporabljala (ali pa da ga sploh ne bosta).

Načelo opišimo na osnovni taki situaciji - kadar je napadalec napadel z visoko figuro (npr. K) v mizin enojec. Prednostni signal v taki situaciji je seveda *hočem-nočem* - soigralca bomo z igranjem visoke karte pozvali k nadaljevanju te barve. Če ne oddamo signala *hočem*, je očitno, da želimo obrat v eno izmed stranskih barv - v katero, pa določa rang odigrane karte *nočem*.

*hočem* - običajna visoka karta (7, 8, 9) - da bi izvajalec rezal na mizi ali ker bi bila sprememba barva slaba,

*očitni obrat* - nizka karta (nočem) kliče po najbolj očitni stranski barvi (šibkejši od obeh), nenavadno visoka karta pa željo po najmanj očitni stranski barvi (morda zaradi rezanja?).

♠ AQ  
♥ Q  
♦ AQ754  
♣ AQJ109

♥K

igra 6♠

♥2

♠ 7643  
♥ J9743  
♦ KJ92  
♣ -

Potem ko je licitacijo odprl South s 3♠, je North skočil v 6♠. West je napadel s ♥K (iz AK).

East ima za signaliziranje naslednje možnosti:

- s ♥9 nadaljevanje s srcem (če bi želel tako povzdigniti svojega aduta)
- s ♥3 nadaljevanje s karom (*očitni obrat* - šibkejša barva)
- s ♥J nadaljevanje s križem (*očitni obrat* - preostala barva), kot v tem primeru zaradi rezanja

## Igra tretje roke na soigralčev napad z nizko karto

Napad z nizko karto (posebej proti brezadutni igri) predstavlja ponavadi četrto karto iz daljše barve. Tretja roka igra se po takem napadu po osnovnih načelih praviloma bori za vzetek in igra visoko, obstajajo pa tudi situacije, ko signalizira.

1. Kadar so na mizi same nizke karte, igra najvišjo figuro (proti brezadutni igri iz trojca AQx lahko tudi Q).
2. Kadar je na mizi figura, ki jo lahko tretja roka prebije, tretja roka ne odigra te figure, kadar ima 9 ali višjo karto (v adutni igri 10 ali višjo).

♠ 10763

♠ KJ2

igra 3B

♠ Q94

♠ A85

Čeprav ♠3 v tem primeru tretji roki ne pove veliko o soigralčevi barvi, je pravilno odigrati 9 - ki bo izbila izvajalčevega asa.

♠ 2

♠ Q64

igra 4♥

♠ A97(5)

Proti adutnemu kontraktu mora tretja roka to pravilo uporabljati preudarno - posebej kadar ima asa, da le-ta v nadaljevanju igre ne bi "izpuhtel".

3. Kadar miza prevzame vzetek z A ali s K, tretja roka signalizira hočem-nočem (hočem vedno s K ali Q, najpogosteje tudi s J, lahko pa tudi z 10 - pri signaliziranju se igralec opira na pravilo enajst).
4. Kadar miza prevzame vzetek z Q, s J ali še z nižjo karto, ki jo tretja roka ne more prebiti, signalizira število.

♠ AJ97(3)

♠ K5

igra 1084

♠ AJ973

♠ Q5

♠ 10842

♠ Q6(3)

♠ K6

V primeru na levi signalizira tretja roka - ker je miza prevzela vzetek s K - signal *hočem-nočem* (*nočem* z nizko karto), v primeru na desni pa - ker je miza prevzela vzetek z Q - signal *število* (sodo z visoko karto). Naslednjič na potezi napadalec s 5-kartno barvo v prvem primeru ne bo imel ključa za igranje asa, v drugem primeru pa za to ima indikacijo (izvajalec s K10xx bi pika spustil do roke).

### III. Igra druge roke v obrambni igri

#### (A) Igra druge roke na odigrano figuro z mize

Pokrivanje imenujemo igranje figure na odigrano figuro prve roke. Edini namen in smisel pokrivanja je promocija svoje ali soigralčeve nižje karte (ponavadi 10 ali 9).

1. **Če druga roka ne more promovirati ničesar** zase, soigralec pa je prekratek, da bi lahko kaj promoviral zanj, druga roka v nobenem primeru **ne pokrije**, saj lahko s tem koristi samo izvajalcu!
2. Če igra miza **figuro iz sekvence (npr. QJ10x)**, druga roka ne pokriva vse do zadnje figure - tudi če bi bila četrta!
3. Če igra miza **nepodprto figuro, druga roka pa ima eno figuro, ki je od nje višja, pokrije!**
4. Če igra miza iz **figurnega dvojca (J10)**, druga roka takoj pokrije z Q (zaradi blokade preostale figure na mizi).
5. Če igra miza **figuro iz dveh enakovrednih figur (J10x)**, druga roka takoj pokrije s figuro v dvojcu (Kx).
6. Če igra miza **figuro iz dvojca (Qx) proti 4-kartni barvi v roki, druga roka s kraljem v četrto ne pokrije**. Toda če bi lahko izvajalec imel samo 3 karte, pokrij (zaradi promocije soigralčeve 10).
7. Druga roka **z dvema figurama, višjima od odigrane figure, pokrije z višjo** (AQ2, KJ4, Q103).
8. **Na igro J iz Jx, druga roka z AQx(x), takoj odigra asa** - izvajalec bo moral za drugi impas ponovno na mizo in morda ima težave s prehodi. Toda v istem položaju s samo Axx, rešitev ni enolična. V splošnem se proti brezadutni igri igra as (promocija soigralčeve karte!), proti adutni igri pa nizko.

1.) Če ne moreš promovirati ničesar zase, soigralec pa je prekratek, da bi lahko kaj promoviral, ne pokrij. Primer: da ima smisel z Q pokriti J, mora imeti soigralec vsaj 3 karte, na primer 10xx(x), K9x(x), A9x(x)! Če promocija ni mogoča, z damo ne pokrij niti iz dvojca Qx!

♠ 1063 ♠ (9763)	♠ Q2 □	♠ K54
	♠ AJ987 ♠ (AJ108)	

Odigrano Q z mize naj East pokrije s K. Tako lahko povzdigne soigralčevo tretjo desetko oz. četrto devetko.

♠ K976	♠ J54 □ ♠ A108	♠ Q32
--------	----------------------	-------

Prvi zgled prikazuje pogosto dilemo druge roke, *pokrili ali ne pokrili fanta z damo*. Če bi soigralec utegnil imeti 10xx(x), K9x(x) ali A9x(x), je pokriti pravilno. Če iz licitacije ali dotedanje igre kaže, da to ni možno, pokrivanje ni pravilno.

♠ K	♠ J54 □ ♠ A109876	♠ Q32
-----	-------------------------	-------

Ključni kriterij pri odločitvi pokrili ali ne pokrili je soigralčeva dolžina v tej barvi. Če bi v tem istem zgledu izvajalec v licitaciji pokazal 6-kartnega pika, pokrili z damo seveda ni pravilno.

♠ 6	♠ J54 □ ♠ AK10987	♠ Q32
-----	-------------------------	-------

Soigralec bi lahko imel solo figuro (drugi zgled), ali pa izvajalec sploh ne namerava impasirati (tretji zgled).

2.) Če igra miza figuro iz sekvence (npr. QJ10x), naj druga roka pokrije šele zadnjo figuro iz sekvence - tudi če bi bila četrta!

♠ 10874	♠ QJ9 □ ♠ A32	♠ K65
---------	---------------------	-------

Odigrano Q z mize East ne sme pokriti, ampak šele J, če izvajalec nadaljuje z njim.

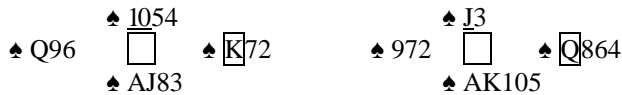
♠ 62	♠ J105 □ ♠ AQ87	♠ K943
------	-----------------------	--------

Če v drugem zgledu izvajalec odigra J iz barve, s katero je East med licitacijo nadklical, s pokritjem s K podari izvajalcu vse štiri vzetke! Če pokrije šele drugo figuro, izvajalec morda ne bo imel dovolj prehodov za impasiranje devetke.

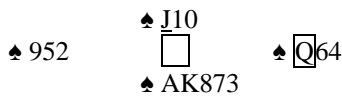
♠ 32	♠ QJ109 □ ♠ A54	♠ K876
------	-----------------------	--------

Tretji zgled prikazuje 4-kartno sekvenco. East s trikratnim zadržanjem kralja ohrani kontrolo (in morebitni vzetek) v tej barvi.

3.) Če igra miza nepodprto figuro (ki ni v sekvenci), druga roka pa ima eno figuro, ki je od nje višja, pokrije!

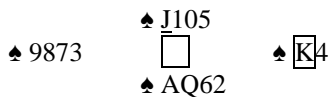


4.) Če igra miza iz dvojca z dvema figurama (KJ, J10), naj druga roka pokrije s figuro takoj prvo karto, saj lahko tako izvajalcu morebiti blokira preostalo figuro na mizi.



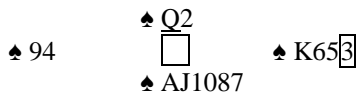
Če East fanta z mize ne pokrije z damo, bo izvajalec z lahkoto pobral pet vzetrov. Toda če ga pokrije, in izvajalec nima prehoda v roko, bo ta vzetek moral prepustiti Eastu, sicer je barva blokirana!

5.) Če igra miza figuro iz dveh enakovrednih figur (J10x), druga roka pa ima figuro v dvojcu (Kx), naj takoj pokrije!



Fanta z mize je treba s kraljem pokriti, saj bi lahko sicer izvajalec v drugem krogu odigral z mize nizko karto in poceni pobral Eastovega kralja. V prikazu bo pokritje povzdignilo Westovo četrto devetko.

6.) Če je izvajalec v licitaciji napovedal realno barvo in v igri odigra v njej z mize figuro iz dvojca (Qx), druga roka pa ima kralja v četrto, naj ne pokrije. Toda če bi lahko imel izvajalec v tej barvi samo 3 karte, je treba pokriti (zaradi promocije morebitne soigralčeve desetke).

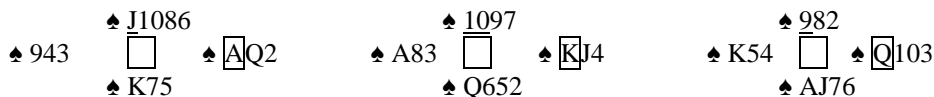


Dame z mize East ne sme pokriti, saj mu izvajalec na noben način ne more ujeti četrtega kralja.



Če bi lahko bila izvajalčeva barva samo tretja, pa je seveda pravilno pokriti zaradi povzdignjenja Westove morebitne desetke.

7.) Kadar ima druga roka dve figuri, višji od z mize odigrane figure, pokrije z višjo. Kot vselej, je taka igra pravilna le, kadar obstaja možnost promocije soigralčeve figure. Če bi lahko soigralec imel v tej barvi enojec ali praznino (tipično za adutno barvo, igra figure ni pravilna).



8.) Kadar igra miza J iz Jx, druga roka pa ima AQx(x), je ponavadi najbolje takoj odigrati asa - izvajalec bo moral za drugi impas ponovno na mizo in morda ima težave s prehodi.

Toda če ima druga roka v istem položaju asa brez dame (Axx), rešitev ni enolična. V splošnem se proti brezadutni igri pokrije z asom (promocija soigralčeve 9 ali 10), proti adutni igri (ko promocija 9 oz. 10 ni realna) pa igra nizko.

♠ 983	♠ J5 □ ♠ K104	♠ AQ762	Fanta z mize je v prvem zgledu najboljše takoj pobrati z asom. Če bi East odigral nizko, bi izvajalec ostal na mizi za drugi zmagoviti impas dame. Če East pobere z asom, izvajalec morebiti ne bo imel (praktičnega) prehoda na mizo za drugo impasiranje dame.
♠ 8643	♠ J5 □ ♠ KQ72	♠ A109	Na igro fanta z mize East ve, da izvajalec ne načrtuje impasa (ker ima sam 10), zato lahko s pokritjem povzdigne morebitno Westovo osmico. Toda če je East prepričan, da izvajalec nima stranskega prehoda v roko, bo odigral asa šele v drugem krogu in tako zablokiral izvajalčevo barvo v roki (izvajalec bi lahko imel v roki KQxxx).
♠ Q9863	♠ J5 □ ♠ K104	♠ A72	V barvni igri, ko ne gre za povzdigovanje desetke, je fanta praviloma pravilno prepustiti - izvajalec se lahko odloči za napačni impas.

## (B) Igra druge roke na izvajalčeve roke odigrano figuro

Kadar igra izvajalec figuro iz roke proti mizi, veljajo za igro druge roke načeloma enaka pravila, kot kadar odigra izvajalec figuro z mize.

- Kadar ima druga roka **dve figuri, višji od odigrane figure, vedno pokrije** - praviloma z višjo figuro. Četudi taka igra kdaj pa kdaj ne bo zagotovila (dodatnega) vzetka za obrambo, pa bo zato izvajalcu otežila odkriti porazdelitev kart pri obrambnima igralcema (drugi primer).

♠ QJ73	♠ AK82 □ ♠ 1096	♠ 54	♠ AQ3 □ ♠ 10986	♠ 542	♠ A1062 □ ♠ 98	♠ Q743
--------	-----------------------	------	-----------------------	-------	----------------------	--------

- Kadar ima druga roka **samo eno figuro, višjo od odigrane figure, pokrije samo, kadar je na mizi odigrani figuri enakovredna figura**. Če take figure na mizi ni, ne pokrije (tretji primer spodaj).

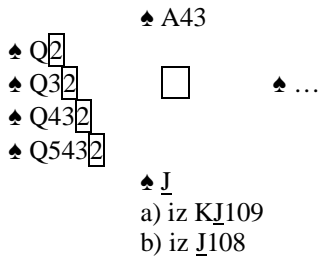
♠ K52	♠ AJ106 □ ♠ 94	♠ Q873	♠ Q974 □ ♠ J62	♠ A83	♠ K105	♠ A864 □ ♠ QJ9	♠ K72	♠ 1053
-------	----------------------	--------	----------------------	-------	--------	----------------------	-------	--------

Opisana igra temelji na predpostavki, da če miza nima enakovredne figure, potem jo ima izvajalec (in je treba s pokrivanjem počakati na eno naslednjih figur iz roke - ponavadi drugo). Posebno pazljivi moramo biti pri pokrivanju v adutni barvi (oz. v vsaki barvi, v kateri je izvajalec dolg), kadar je na mizi ena figura. Če sta na mizi dve figuri, pokrijemo, kadar bi bila mogoča promocija (kadar bi soigralec lahko bil dolg). Sledi še nekaj konkretnih problemov s komentarji.

- Izvajalec igra Q, na mizi je A, druga roka pa ima K? -Po pravilu igramo nizko.** Predpostavimo lahko, da ima izvajalec vsaj QJ. Iz Kxx igramo nizko, iz Kxx(x) pa nizko ves čas. Iz K10 igramo K, iz K10x(x) pa ali K ali x.

♠ K2	♠ A65 □ ♠ Q	♠ ...	Igra se brezadut in izvajalec je odigral ♠Q v nelicitirani barvi. Ta problem je eden najtežjih, zato mora West svoj odgovor pripraviti že vnaprej! Če bi imel izvajalec v roki QJ98(x) je pravilno spustiti v upanju, da bo izvajalec nadaljeval s J, v primeru da ima QJx(x) pa je pravilno pokriti (čeprav je v slednjem primeru pravilna izvajalčeva igra nizko do asa in nazaj proti QJ).
♠ K32 ♠ K432	♠ A65 □ ♠ Q	♠ ...	V primeru vsaj 3-kartne barve West ne pokrije ne dame ne fanta, ampak naj čaka na drugo (tretjo) figuro iz sekvence. Četrta Westov kralj pa je sploh neulovljiv. Westu v igri tudi ni treba signalizirati števila.
♠ K102	♠ A65 □ ♠ Q	♠ ...	S K10x(x) lahko damo pokrijemo ali pa tudi ne, medtem ko je iz dvojca K10 seveda pravilno pokriti.

a) **Izvajalec igra J, na mizi je A, druga roka pa ima Q? -Po pravilu igramo nizko.** Predpostavimo lahko, da ima izvajalec vsaj J10. Iz Qx, Qxx, Qxxx, Qxxxx igramo nizko! Ne signaliziramo dolžine! Fanta pokrijemo zgolj z Q9 v dvojcu.



Na fanta iz roke igra druga roka, ki ima damo, **vselej nizko!**

Igra dame lahko kvečjemu pomaga izvajalcu - na dva načina:

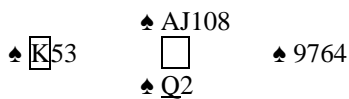
a) Kadar ima vse figure in "išče" damo.

b) Kadar ima kombinacijo J10. Če West pokrije fanta z damo, omogoči izvajalcu z mize impasirati osemko za dva vzetka v barvi!

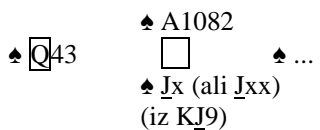
c) **Izvajalec igra figuro, druga roka ima višjo figuro, na mizi pa so vilice? -Po pravilu pokrijemo, kadar je na mizi odigrani figuri enakovredna figura,** toda samo, kadar bi bila mogoča promocija (dolžina pri soigralcu) - če ne, ne pokrijemo.



Zgled prikazuje enostaven primer, ko povzignjenje figure ni mogoče in zato ni pravilno dame pokriti s kraljem.



V tem primeru pa je že pravilno pokriti, saj lahko povzdignemo morebitno soigralčevo devetko (razen v primeru, ko licitacija izključuje dolgo barvo pri Eastu - če gre npr. za adutno barvo).



Po pravilu pokrijemo, vendar samo, kadar lahko predpostavimo, da je izvajalec odigral iz dvojca oz. trojca J<sub>x</sub>(x); soigralec bi imel v tem primeru K9<sub>x</sub>(x). V primeru, da bi imel kombinacijo KJ9 izvajalec, pa ni pravilno pokriti, saj bi tako izvajalcu razrešili dilemo, kdo ima Q. Kako se torej odločiti - če ima izvajalec iz licitacije potrjeno dolžino, se ne pokrije, v primeru pričakovane kratkosti pa se pokrije.

**(C) Igra druge roke na odigrano nizko karto z mize**

Na igro izvajalca z nizko karto z mize druga roka **praviloma signalizira število**, z visoko karto sodo število in z najnižjo karto liho število kart v tej barvi (**v adutni barvi pa ravno nasprotno nizko-visoko**). Pri tem velja:

- igralec naj **ne signalizira**, kadar je iz licitacije znana natančna izvajalčeva dolžina v tej barvi
- **število** praviloma signalizira **šibkejši** izmed soigralcev (močnejši tega pogosto ne želi ali ne more, npr. z 10? iz KJ103)
- signaliziramo praviloma samo v primeru, da bi to lahko soigralcu kako pomagalo, **ne pa vselej** (tako na primer lahko signaliziramo trojec v adutu samo v primeru, da obstaja realna možnost za rezanje neke barve)

• Kadar ima **druga roka sekvenco**, lahko na nizko karto z mize odigra tudi figuro. Kadar se za to odloči, igra po načelu *Jemanje z najnižjo, borba za vzetek z najvišjo*.

1. **Iz nižjih sekvenc z dvema figurama** KQx(x), QJx(x), J10x(x) druga roka **nikoli ne igra figure**, saj bi bilo to zgolj v prid izvajalcu, saj ta brez teh dveh manjkajočih figur gotovo ne namerava impasirati. **Izjema** je kombinacija KQx, kadar želi igralec čimprej razviti vzetek za obrambo, ko odigra damo (izvajalec bi lahko imel v roki AJx in impasiral fanta).
2. Iz figurnih sekvenc igra druga roka naslednje figure:
  - a) Iz **AKx - K**. To je edina kombinacija, iz katere druga roka odigra kralja.
  - b) Iz 3 do 4-kartnih **popolnih sekvenc QJ10x, J109x, 1098x - najvišjo figuro** - kot bi z njimi napadel.
  - c) Iz **KQJ - J** (igra sovpada z igro iz kombinacije J109x)
  - d) Iz **KQx - Q**, toda le, kadar želimo čimprej razviti vzetek (igra sovpada z igro iz kombinacije QJ10x)
3. Iz kombinacij **QJ109 in J1098 - visoko**, toda **ne vedno iz kombinacij QJ10x in J109x!** Z igranjem figure iz šibkejših kombinacij lahko 4-kartnemu izvajalcu podarimo vzetek! Če obstaja ta možnost, igray nizko!
4. **Na nizko karto iz Axx** na mizi igra druga roka:
  - a) Iz **Kxxx - nizko**. S kraljem poberemo samo v primeru, kadar bi izvajalec lahko imel dvojec Qx.
  - b) Iz **KQx - Q** (načelo "jemanje z najnižjo")
  - c) Iz **J109 - J** (načelo "borba za vzetek z najvišjo"); iz QJ9x se podobno odigra dama.

2b.) Namen igranje najvišje karte iz 3-kartnih oz. daljših figurnih sekvenc z Q, J ali 10 je soigralcu predstaviti porazdelitev figur v tej barvi.

♠ K6	♠ 532 □ ♠ A874	♠ QJ109	Na nizko karto z mize igra East damo, tako da lahko West po potrebi na izvajalčevega asa deblokira svojega kralja.
♠ 764	♠ 532 □ ♠ AK8	♠ QJ109	Igranje Easta z damo lahko ima pomen v nadaljevanju igre, ko bo West morebiti na potezi in v škripcih za varno vrnitev barve - zdaj ve, da je to pik. (Če bi East v tem primeru igral po stari doktrini 9, tega ne bi vedel.)
♠ A4	♠ 532 □ ♠ KQ7	♠ J10986	Eastova igra fanta razkrije Westu, da ima izvajalec v piku KQ.
♠ Q74	♠ 532 □ ♠ AK	♠ J10986	V drugem zgledu Eastova igra fanta omogoči Westu, da po potrebi varno deblokira svojo damo.
♠ A4	♠ 86 □ ♠ KQxx ♠ (xxxx)	♠ J109x ♠ (KQJx)	Načelni problem pri branju signala bi lahko za Westa predstavljala Eastova igra <b>fanta</b> (ker se tako igra iz kombinacij KQJ in J109). Očitno je, da bo East tako igral največkrat iz kombinacije J109 (ali pa ima v tej barvi izvajalec v roki od figur kvečjemu asa).
♠ ...	♠ 862 □ ♠ AJ10x ♠ (AKxx)	♠ KQ64 ♠ (QJ10x)	Problem za Westa lahko predstavlja tudi Eastova igra dame, ker se tako igra iz kombinacij KQ in QJ10, vendar mu bo situacija jasna, če bo imel v svojem listu eno od kart A, K, J ali 10.

4.) Igranje druge roke, kadar je izvajalec odigral z mize nizko karto od asa.

♠ ...      ♠ A65  
            □  
♠ ...      ♠ K832

Na odigrano nizko karto z mize iz kombinacije z asom Eastu ni enostavno pravilno odgovoriti. Igrati nizko bi bilo pravilno, če bi izvajalec imel Q10x(x) ali pa bi bila dama pri Westu. Kralja pa je pravilno odigrati, kadar bi izvajalec imel dvojec Qx, ali pa kadar bi pretel odmet pika v roki na dobitne karte na mizi.

♠ ...      ♠ A65  
            □  
♠ ...      ♠ KQ4

Pri drugi kombinaciji gre za pravilno signalizacijo - East mora pobrati z damo - po načelu *Jemanje z najnižjo, borba za vzetek z najvišjo*, tako da bo soigralec vedel, da ima East tudi kralja (ko ga ne bo odigral izvajalec).

♠ ...      ♠ A65  
            □  
♠ ...      ♠ J109

V tretjem primeru mora East odigrati fanta po načelu *Jemanje z najnižjo, borba za vzetek z najvišjo*. West bo tako vedel, da sta tako kralj kot dama v tej barvi pri izvajalcu.

♠ ...      ♠ A65  
            □  
♠ ...      ♠ QJ92

Po istem načelu igra East tudi v tem primeru z ne čisto popolno figurno sekvenco QJ9. Igra dame prihaja bodisi iz KQ bodisi iz QJ - če bo vzetek pobral izvajalec s K, bo West vedel, da prihaja iz QJ.

#### **(D) Kako igra druga roka, kadar igra izvajalec iz roke nizko karto**

1. Če lahko miza prebije vsako karto druge roke (npr. AQ108 za KJ973), igramo nizko.
2. Z Axxx pred KJ9x ali KQx(x) na mizi igramo nizko. S KQ10 na mizi igramo nizko prvič in drugič!
3. S KQxx izpred AJ9 na mizi igramo nizko (toda če potrebujemo samo en vzetek, odigramo figuro).

♠ 74      ♠ KQJ106  
            □  
♠ 2

Če je miza v tej barvi močna, s kombinacijo KQ ali AQJ, mora druga roka signalizirati število - visoko iz sodega oz. nizko iz lihega števila kart, kot kaže prvi zglede.

1.) Če lahko miza prebije vsako karto druge roke, igramo nizko.

♠ KJ973      ♠ AQ108  
            □  
♠ 2

East z igro katerekoli figure ne more uspeti, saj lahko vsako njegovo figuro miza premaga, zato naj odigra nizko in prepusti odločitev izvajalcu - morda bo odigral asa!

♠ QJ43      ♠ K105  
            □      ♠ (76)  
♠ (A98)2

V tem primeru je igra figure (J ali Q) odvisna od položaja asa in od števila vzetkov, ki ga želi obramba.

a) Če bi bil as pri Southu (prvi prikaz) in želi obramba zgolj en vzetek, je pravilno vstaviti figuro. Če West pri istem razporedu cilja na dva vzetka, mora igrati nizko.

♠ QJ43      ♠ K105  
            □      ♠ (A7)  
♠ (986)2

b) V primeru, da West pričakuje asa pri soigralcu, in cilja na dva vzetka, mora odigrati figuro - a za tri vzetke nizko karto (drugi prikaz).

2.) Z Axxx pred KJ9x ali KQx(x) na mizi igramo nizko. S KQ10 na mizi igramo nizko prvič in drugič!

♠ A43<sup>2</sup>      ♠ KJ9  
                  □  
♠ (87)6      ♠ (Q105)

V prvem primeru (razen če ne gre za rušilni vzetek) mora igrati West nizko in vzeti svojega asa v drugem krogu - izvajalčev uspeh je odvisen od tega, kaj bo on sam odigral z mize. Če odigra fanta in izgubi proti Eastovi dami, lahko West igra nizko tudi v drugem krogu - izvajalec lahko odigra devetko!

♠ A1076      ♠ KQ5  
♥ 42          ♥ AQ96  
♦ QJ10      ♦ 654  
♣ J7          ♣ AK3  
                  igra 6♥  
                  ♠ 4  
                  ♥ KJ10873  
                  ♦ AK8  
                  ♣ 872

Drugi zgled prikazuje igranje nizke karte izpred kombinacije KQx na mizi v partiji.

Izvajalec je napad s ♦Q prevzel z asom in dvakrat povlekel aduta, nakar je iz roke odigral ♠4. Čeprav West oceni ♠4 za enojec, ne sme odigrati svojega asa! Če to stori, bo izvajalec pozneje na ♠KQ z mize iz roke odmetal zgubitna karo in križa in igro opravil.

V primeru, da West odigra nizkega pika, svojega asa v igri sicer sploh ne bo unovčil, a v zameno bo obramba dobila vzetka v karu in križu!

♠ A875      ♠ KQ10  
                  □  
♠ 643      ♠ J92

V primeru kombinacije KQ10 na mizi, je pravilna Westova igra nizka karta prvič in tudi drugič! Izvajalec se bo v drugem krogu moral sam odločiti, ali naj odigra damo ali desetko.

3.) S KQxx izpred AJ9 na mizi igramo nizko (toda če potrebujemo samo en vzetek, odigramo figuro).

♠ KQ32      ♠ AJ9  
                  □  
♠ (87)4      ♠ (1065)

West mora odigrati nizko karto. Če izvajalec nima desetke, je njegova tehnično pravilna igra devetka z mize. (Če gre za rušilni vzetek, bo West seveda odigral figuro!)

4.) In še nekaj sklepanj o razporeditvi barve iz izvajalčevega načina odigravanja

♠ K32      ♠ QJ109  
                  □  
♠ 4      ♠ ...

Če igra izvajalec iz roke nizko karto, ima asa East! (Z asom v roki bi izvajalec impasiral kralja.)

♠ Q765      ♠ J1042  
                  □  
♠ 3      ♠ ...

Če igra izvajalec iz roke nizko karto, ima East asa ali kralja (ali pa oba) in je pravilna Westova igra nizka karta! (Z AK v roki bi izvajalec odigral AK ali pa impasiral damo.)

♠ K74      ♠ Q1086  
                  □  
♠ A52      ♠ J93

Če igra izvajalec iz roke nizko karto, z veliko verjetnostjo pričakujemo fanta pri Eastu.

Če pa odigra izvajalec iz roke najprej asa in potem nizko karto, je fant pri East skoraj zanesljiv. (Izvajalec z AJxx v roki bi impasiral kralja.) West naj odigra nizko in pozneje pobere vzetek še s kraljem.

♠ AK73      ♠ Q1094  
                  □  
♠ 2      ♠ ...

Do tega primera pride predvsem v brezadutnih igrah (v adutni bi West napadel s to barvo). Tehnično pravilna igra izvajalca, ki nima fanta, je desetka (seveda pa lahko izvajalec tudi "skriva" fanta), zato je pravilna Westova igra nizka karta!

## IV. Obrambne igralne tehnike v brezadutni igri

### (A) Zadržanje, ang. hold up

Igralno tehniko **zadržanje** (namreč *jemanja vzetka*) imenujemo namerno prepuščanje enega ali več vzetkov ob napadu na katero izmed naših barv - čeprav imamo v barvi figuro, s katero bi lahko napad prekinili. Namen zadržanja je prekinitev komunikacije v tej barvi med nasprotnikoma - izvajalec praviloma odklanja jemanje vse do zadnje karte nasprotnika, ki je v tej barvi krajši. Ko bo pozneje ta igralec na potezi, ne bo imel te barve za vrnitev. Tehnika se najpogosteje uporablja v brezadutni igri (tako v izvajalni kot obrambni igri), najpogosteje ob napadu.

Prvi zgled prikazuje osnovno idejo odklonitve. West je proti igri 3B napadel iz svoje najdaljše barve, s ♠5, na katero je East odigral svojega kralja. Izvajalec ima priložnost vzetek takoj pobrati s svojim asom, lahko pa ta vzetek (in pozneje še enega) prepusti obrambi. Ob tem je treba opaziti, da izvajalec svoje igre ne more opraviti brez razvitja karove barve - v kateri pa bo moral morebiti prej oddati en vzetek obrambi (vidimo, da Eastu). Oglejmo si nekaj potekov te igre:

♠ 84		1) Izvajalec takoj pobere svojega ♠A. Ko bo nato izgubil vzetek proti Eastovemu ♦K, bo East nadaljeval s ♠J in ♠3, in obramba bo v piku pobrala štiri vzetke.
♥ 732		2) Izvajalec prepusti vzetek ♠K in vzame z asom šele v drugem krogu. Nobenega dodatnega dobička za izvajalca. Ko bo East pobral s svojim ♦K, bo še vedno imel ♠3, s katerim bo preskočil do Westovih visokih pikov.
♦ AQJ62		3) Izvajalec prepusti vzetek ♠K in ♠J in pobere svojega ♠A v tretjem krogu. Zmaga za izvajalca! Ko bo East pobral svojega ♦K, ne bo imel več pika. Karkoli bo že vrnil, bo vzetek prevzel izvajalec, in v igri pobral celih deset vzetkov!
♣ AQ5	♠ KJ3	
♠ Q10752	♥ J1064	
♥ Q98	♦ K7	
♦ 843	♣ J983	
♣ 102		
	♠ A96	
	♥ AK5	
	♦ 1095	
	♣ K764	

### Kolikokrat naj izvajalec zadrži jemanje

Jemanje odklanjamo praviloma do zadnje karte "krajšega" izmed nasprotnikov. V praksi se izvajalec vedno bori proti določeni razporeditvi kart v napadeni barvi, ki bi mu lahko škodila, v brezadutni igri 3B največkrat proti petim kartam pri nemu izmed nasprotnikov (največkrat napadalcu). Če bi imeli v tej barvi 5 kart (in nasprotnika 8), se bomo po tem načelu borili proti razporeditvi 5-3, v primeru 6 kart (in nasprotnikovih 7) pa proti razporeditvi 5-2.

♠ Q1075	♠ 84 □ ♠ A96	♠ KJ32	Zadržati je pravilno dvakrat. Če bil pik pri nasprotnikoma razporejen 4-4 (kot je tudi prikazano), bi Eastu po dvakratnem zadržanju še vedno ostal en pik, vendar bi obramba v tem primeru dobila samo tri vzetke. Poudariti je treba, da izvajalec z zadržanjem tudi pri tej ugodni nasprotni razporeditvi ne more ničesar izgubiti!
♠ Q10752	♠ 843 □ ♠ A96	♠ KJ	Tokrat je treba zadržati samo enkrat. Kadar ima izvajalec v napadeni barvi šest kart (eno več kot prej), je zanj "nevarna" razporeditev 5-2, kar pomeni, da je treba pobrati z asom v drugem krogu.
♠ Q1075	♠ 843 □ ♠ A96	♠ KJ2	Na koncu je treba posebej poudariti, da naj izvajalec ne uporablja zadržanja vselej, temveč v skladu s svojimi konkretnimi cilji v igri. V tem zgledu tako izvajalec z Axx v roki in xxx po osnovnem načelu odkloni jemanje samo enkrat (kadar se bori proti razporeditvi 5-2), toda če se bori proti temu, da bi eden od nasprotnikov pobral trinajstega pika (v našem zgledu je to West), bo jemanje odklonil dvakrat!

Naslednji zgled prikazuje zadržanje v barvi, v kateri ima izvajalec celo dva zadržka!

♠ 106		♠ K8
♥ AQJ		♥ 98542
♦ QJ1097		♦ A
♣ AJ10		♣ 97643
♠ J97532	igra 3B	
♥ 73		
♦ K85		
♣ 52		
	♠ AQ4	
	♥ K106	
	♦ 6432	
	♣ KQ8	

West je proti igri 3B napadel iz svoje najdaljše barve, s ♠5, in East je desetko z mize pokrtil s kraljem. Preden se lotimo pravilne izvajalčeve igre, je treba opaziti, da bo izvajalec pri razvijanju svojega kara moral obrambi oddati vzetek dvakrat!

1) Izvajalec pobere prvi vzetek z asom. Nato odigra kara, ki ga pobere East in odigra svojega preostalega pika. Izvajalec pobere z damo (zdaj mu zadržanje ne pomaga več) in odigra še enega kara. Tokrat bo karo pobral West in nato unovčil še štiri vzetke v piku - dva padca!

2) Izvajalec prepusti vzetek Eastovemu ♠K. East bo nadaljeval s pikom, ki ga bo zdaj izvajalec pobral in odigral karo. Na potezo bo prišel East, vendar ne bo imel več pika - obramba bo ostala en korak za izvajalcem - deset vzetkov za izvajalca!

### **Kdaj naj izvajalec ne uporabi zadržanja**

Ker je zadržanje jemanja tako učinkovito, bi to lahko napeljalo igralca na misel, da bi to tehniko uporabil v prav vsaki igri - vendar obstajajo situacije, ko se je treba zadržanju tudi odpovedati!

- Kadar lahko izvajalec opravi svoj kontrakt, ne da bi pri tem moral obrambi oddati kakšen vzetek. Zadržanje je nujno samo v primeru, ko mora izvajalec pri opravljanju svojega kontrakta obrambi oddati vzetek ali dva.
- Kadar ima izvajalec drugo še šibkejšo barvo. Če odkloni prvi vzetek, lahko obramba obrne na njegovo drugo šibko točko.
- Kadar zadržanje tehnično ni mogoče. Z Ax v roki in xx na mizi bi izvajalec lahko odklonil jemanje samo enkrat, s čimer ne bi dosegel svojega namena. V tem primeru je najbolje takoj pobrati in nadaljevati s svojim načrtom (tudi obramba se lahko "zmoti" in pozneje napad preusmeri v kako drugo barvo).
- Kadar bi z zadržanjem izgubil zanesljiv vzetek (ki ga nujno potrebuje). Če npr. izvajalec z AJ10 ne prevzame nasprotnikove figure (K ali Q), lahko ostane s samo enim vzetkom v tej barvi.

Našteti razlogi za zadržanje jemanja lahko služijo tudi kot dobra informacija obrambnima igralcema za nadaljnjo obrambo. Vprašanja, ki si jih pri tem lahko zastavita, so: *Ali lahko izvajalec opravi svojo igro na dah?*, *Ali bi lahko imel izvajalec kakšno drugo šibko točko?*, *Ali izvajalec ne more odkloniti vzetka, ker je v napadeni prekratek?*.

### **Ukrepi obrambe proti izvajalčevemu zadržanju**

Kadar ima izvajalec v napadeni barvi asa (ali KQx), lahko seveda vedno uporabi zadržanje (in se obramba proti temu ne more boriti). Obramba pa lahko izkoristi svoje možnosti, kadar izvajalec nima tako zanesljivega zadržka.

Naslednji zgled prikazuje najbolj tipično obrambo proti izvajalčevemu zadržanju.

♠ 83		♠ AQ6
♥ K964		♥ J1083
♦ AQJ76		♦ K5
♣ A8		♣ J1095
♠ J9742	igra 3B	
♥ 52		
♦ 832		
♣ 642		
	♠ K105	
	♥ AQ7	
	♦ 1094	
	♣ KQ73	

West je proti igri 3B napadel iz svoje najdaljše barve, s ♠4. Če East odigra svojega asa po osnovni doktrini *Tretja roka visoko izza nizkih kart na mizi*, bo s tem izvajalcu podaril igro. Ko bo nadaljeval s ♠Q, bo izvajalec ta vzetek odklonil in pobral svojega kralja šele v tretjem krogu. Ko bo East pozneje na potezi s svojim ♦K, ne bo imel več pika, da bi ga podal do svojega soigralca.

Pravilna Eastova igra v prvem krogu je dama! S tem bo izvajalca prisilil k jemanju, saj le-ta ne ve, kje je pikov as (razen če je Eastu skrivoma videl karte). Če je bil West začel svoj napad z AJxxx, lahko z zadržanjem ostane sploh brez vzetka v piku. Ko bo East potem na potezi s svojim ♦K, bo odigral ♠A in potem še ♠6 in obramba bo pobrala štiri vzetke v piku.

East z igranjem dame v prvem krogu v tem primeru ni tvegala ničesar. Bolj tvegano (a kljub temu pravilno) bi bilo odigrati fanta iz AJx (saj bi lahko izvajalec z Qxx prišel do nezasuženega vzetka).

East pa dame seveda ne bi odigral iz kombinacije AQxx, saj proti štirikartni barvi zadržanje ne deluje (obstaja pa tudi nevarnost, da bi izvajalec prišel do vzetka s solo kraljem - ali pa da bi soigralec pozneje obrnil v katero drugo barvo)

**Zadržanje v obrambni igri**

Tehniko zadržanja uporablja obramba najbolj pogosto v primeru, ko je treba izvajalca "odrezati" od dolge barve na mizi, kar prikazuje naslednji zgled.

♠ 8532	♠ J6	♠ K974
♥ 9642	♥ KQJ10	♥ A87
♦ KQ98	♦ 763	♦ 2
♣ 10	♣ 6532	♣ J9874
	<b>igra 3B</b>	
	♠ AQ10	
	♥ 53	
	♦ AJ1054	
	♣ AKQ	

West je proti igri 3B napadel s ♠2. East je ♠J z mize pokrtil s kraljem, ki ga je izvajalec prevzel z asom. Izvajalec ima po tri visoke vzetke v piku in križu in enega v karu, tako da mora manjkajoča dva vzetka dobiti od srca in kara.

Izvajalec je zdaj iz roke odigral ♥5, West je primaknil ♥9 in miza ♥K. East ni niti pomislil, da bi kralja prevzel s svojim asom. Izvajalec je zdaj z mize odigral karo in iz roke nanj primaknil ♦J, ki ga je pobral West z damo in spet odigral pika. Potem ko ga je izvajalec vzel, je odigral ♦A. Ker East karu ni več sledil, lahko izvajalec dobi manjkajoči vzetek samo še v srcu. Iz roke je torej odigral svoje preostalo srce do dame na mizi, ki pa jo je zdaj East prevzel z asom in izvajalca odrezal od visokih src na mizi. West bo v nadaljevanju dobil še dva kara in enega pika - en padec.

Ključno informacijo, kdaj pobrati s ♥A, je Eastu v drugem krogu podal West z igranjem ♥9. Igranje visoke karte v takem primeru kaže

sodo število kart, igranje nizke karte pa liho število kart v tej barvi.

**Še nekateri primeri zadržanja**

♠ J7		
♠ A10853		♠ Q6
♠ K94		

Zgled prikazuje odklonitev jemanja, kadar ima izvajalec K in J (tako skupaj kot ločena).

♠ 6		
♠ A10753		♠ K94
♠ QJ82		

Po napadu s pikom predstavlja izvajalcu kombinacija s QJ zanesljiv zadržek. Toda jemanje mora odkloniti dvakrat (borba proti razporeditvi 5-3)! Ko bo East po ♠K nadaljeval s ♠9, izvajalec ne sme vstaviti figure! Če bi jo, bi zdaj vzetek odklonil West (ne bi pobral z asom), tako da bi East pozneje na potezi odigral svojega zadnjega pika skozi izvajalčevo Q8 proti Westovim A107.

**(B) Blokiranje**

Barvo imenujemo blokirano, kadar ne moremo v njej pobrati sicer visokih vzetkov, ker nimamo do nje prehoda. Postopka blokiranja (nasprotnikove barve) se v igri poslužuje tako izvajalska kot obrambna stran.

Naslednji zgled prikazuje najpogostejši primer izvajalčevega blokiranja napadene barve.

♠ A4		♠ K10
♥ J86		♥ Q1093
♦ Q32		♦ 10876
♣ KQJ85		♣ 732
♠ QJ863	<b>igra 3B</b>	
♥ 7542		
♦ 54		
♣ A6		
	♠ 9752	
	♥ AK	
	♦ AKJ9	
	♣ 1094	

West je proti igri 3B napadel s ♠6. Izvajalec, ki obvlada idejo zadržanja (v igri bo namreč moral zanesljivo oddati vzetek v križu), bo zdaj seveda razmišljal, ali lahko z zadržanjem prepreči razvitje pikove barve pri nasprotnikoma. Analizirajmo obe možnosti.

1) Izvajalec odkloni prvi vzetek. Vzetek bo prevzel East s kraljem in nadaljeval s ♠10 do asa na mizi. Ko bo zdaj izvajalec oddal vzetek križevemu asu, bo West pobral še svoje preostale tri pike.

2) Izvajalec pobere prvi vzetek s ♠A. Prvič. Če East nanj odigra desetko, bo pozneje po Westovem ♣A moral prevzeti Westovega pika s solo kraljem, in ne bo imel s čim priti do Westovih razvitih pikov. Drugič. Če East na asa odigra kralja, si bo prehod do Westa sicer pridela (s ♠10), vendar bo West moral za to napraviti ♠J in pik še ne bo do konca razvit.

Do cilja pelje torej igra asa v samem prvem krogu igre!

Po kakšnih kriterijih se izvajalec odloča pri igri blokiranja? Kot rečeno, prikazuje zgled tipični primer blokiranja napadene barve - izvajalec bo odigral asa vselej, kadar ima v eni roki Ax in v drugi 9xxx (ali močnejšo kombinacijo). Ker ima izvajalec v napadeni barvi šest kart, je namreč zanj nevarna kvečjemu nasprotna razporeditev 5-2 (s 4-3 lahko obramba dobi kvečjemu tri vzetke). In če bi East imel v napadeni barvi resnično samo dve karti, bi morala biti obe figuri - West bi namreč v nasprotnem imel močno (vsaj) trikartno figurno kombinacijo, iz katere bi napadel s figuro. Blokada barve je tako zagotovljena!

Kot vidimo igra asa iz Ax nasproti kombinacije 9xxx zagotavlja blokiranje napadene barve. Vendar pa je igra asa načeloma umestna tudi s šibkejšo štirikartno barvo v nasprotni roki (xxxx). East bi namreč lahko imel dvojec KQ ali pa tudi Kx in bi pozabil (ali pa ne znal) deblokirati.

### Še nekateri primeri blokiranja napadene barve

Naslednji zgledi prikazujejo nekaj posebnih primerov blokiranja napadene barve. Poudariti je treba, da se vsi ne odigravajo mehansko, marveč je treba pri nekaterih upoštevati še pozicijske in taktične elemente (kateremu nasprotniku smemo oz. lahko v igri predamo vzetek, problem prehodov).

♠ A85  
♠ Qxx6x      ♠ (Kx)  
♠ J73

Na napad z nizko karto (četrto po moči) lahko z igranjem asa z mize blokiramo morebitno Eastovo figuro v dvojcu (Kx ali Qx).

♠ 74  
♠ Q86      ♠ A10532  
♠ KJ9

V tem zgledu je West s figuro v tretje napadel barvo, ki jo je licitiral njegov partner (East). Potem ko prevzame East vzetek z asom, in nadaljuje z igranjem te barve, mora izvajalec v drugem krogu odigrati kralja! S tem bo blokiral Westovo damo.

♠ Q105  
♠ 8      ♠ AJ963  
♠ K74

Na Westov napad s ♠8 mora izvajalec z mize odigrati damo! East bo vzetek prevzel z asom, toda sam barve ne bo več mogel nadaljevati!

♠ AJ963  
♠ Q105      ♠ (K74)  
♠ 8

Idejo iz prejšnjega zgleda lahko uporabimo tudi v obrambi za blokiranje barve na mizi, do katere izvajalec nima stranskega prehoda, kot kaže ta zgled. Od pravilne igre obrambe je odvisno, ali bo izvajalec v tej barvi pobral enega, dva ali celo štiri vzetke! Na izvajalčevo ♠8 iz roke Westova igra ♠Q (iz ♠K10x pa ♠K) zadrži izvajalca pri enem samem vzetku v tej barvi! Če bi West odigral nizko karto, bi igral z mize nizko tudi izvajalec, in postavil Easta pred poseben problem. Da zadrži izvajalca na dveh vzetkih, mora zdaj East odkloniti jemanje s kraljem - sicer bo izvajalec v tej barvi razvil štiri vzetke!