

EDGAR KAPLAN "Bridge"

KNJIGA 1 DEO I

LICITIRANJE

POGLAVLJE 1

Priroda igre

Ima dve velike grupe igara kartama. U jednoj, cilj igre je stvoriti kombinacije karata, koje imaju neku proizvoljnu vrednost. U drugoj grupi, kojoj pripada i kontrakt bridž, cilj igre je dobiti štihove.

Bridž igraju 4 takmičara upotrebljavajući špil od 52 karte. Ceo špil se podeli tako, da svaki igrač ima u ruci list od 13 karata. Štih čine 4 karte odigrane za redom, po jedna iz svakog lista. Takmičar, koji je odigrao najveću kartu, dobija štih.

As je najveća karta, a zatim idu redom: Kralj, Dama, Džek, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, i 2 - najmanja karta. Tako ima 13 vrednosti. Špil ima 4 boje - pikovi, herčevi, karo-i i trefovi, svaka sa potpunim nizom vrednosti od asa do 2.

Odgovaranje na boju

Šta ako se u jednom štihu odigraju dve ili više karata identične vrednosti? To određuje prvo pravilo igre: morate odgovarati na boju. To jest, vi morate odigrati kartu iste boje, kakva je bila prvo odigrana karta u štihu. Ako igrač sa naše desne strane položi pika, vi ste sledeći na odigravanju (štihovi se odigravaju u pravcu kazaljke na satu) i vi morate odgovoriti u piku. Ako vi ne možete da odgovorite na boju, jer nemate kartu u položenoj boji, vi možete odigrati bilo koju kartu iz vašeg lista. Ali, inače, najveća karta iz prvo položene boje dobija štih. Na pr. ako je položen kralj tref, a vi nemate trefove i odigrate asa herc, kralj dobija štih. Jedino je as tref jači od kralja trefa.

Aduti

Ima mađutim jedan izuzetak. Jedna od četiri boja se obično označi kao adutska boja. Bilo koja karta u adutskoj boji se vrednuje više, čak i od asa u bilo kojoj drugoj boji. Tako, ako je herc adut, 2 u hercu će biti jače od asa u trefu, čak i ako su ostale položene karte u trefu. Ali zapamtite, da je vaša prva dužnost, da odgovorite na boju. Vi možete preseći jaku kartu jednim adutom, samo kada nemate da odgovorite na položenu boju.

Bridž je parska igra. Igrači, koji sede jedan naspram drugog, su partneri i pokušavaju da zajedno dobiju više štihova od protivnikog para. Podjednako je dobro da štih dobije vaš partner kao i vi. Vaši štihovi se drže zajedno i broje se zajedno. Jedina razlika između vas je u tome, što onaj, koji je dobio štih, taj polazi u sledećem štihu.

Igra vist

Pravila do sada data su dovoljna da možete igrati igru vist, prethodnika bridža. U vist jedan igrač podeli svih 52 karte licem okrenutim dole i poslednu kartu okrene da se vidi adut. Igrač sa leve strane delitelja polazi, ko dobije prvi štih polazi za drugi štih i tako se nastavlja, dok se ne odigraju svih 13 štihova. Par, koji dobije više štihova sabira poene - 1 poen za svaki štih više od 6. Ko sakupi 7 poena dobija igru.

Staromodni bridž

Oko 1880 g. u Londonu se igrao najraniji oblik bridža. On se razlikovao od bridža u dva glavna pogleda. Posle polaska, partner delitelja, poznat kao statista ili "mrtvac", polaže svoje karte licem na gore na sto i ne učestvuje u igri. Delitelj igra i sa svojim i statistinim listom (ovo jako povećava moguću tačnost kod igranja karata, jer svaki igrač vidi dva lista, umesto jednog). Druga inovacija u bridžu je što delitelj ili njegov partner mogu označiti adut; ili se može uopšte igrati bez aduta. Različite vrednosti se pripisuju svakoj boji, kao i bez aduta. Svaki štih iznad 6, koji dobije neki par, dobija izvestan broj poena (prema boji), a u cilju dobijanja manše. Par, koji prvi dobije 2 manše (dobija raber), dobija znatan bonus.

Bridž sa licitacijom

Od 1900 g. ova igra se dalje razvila u bridž sa licitacijom. U toj igri nijedan igrač nema isključivo pravo da označi adut; svaki igrač ima pravo da ga licitiranjem označi. Jedno javljanje obežava uzimanje izvesnog broja štihova sa oznakom kao adut. Delitelj, koji je prvi licitirao, može reći 1 herc, što znači "Ja obećavam dobijanje barem 7 štihova (1 više od 6) sa hercom kao adutom". Tada, makoji igrač, kada na njega dođe red, može licitirati više. To može biti licitacija na nivou 1 u vrednijoj boji, redosled boja bez aduta (najjača), pik, herc, karo, tref (najslabija); ili to može biti makoja licitacija na nivou 2, sa obećavanjem da uzima 8 (6+2) štihova. Pravo licitiranja prelazi od delitelja nanjegovog levog protivnika, zatim na njegovog partnera i tako u krug. Svaki igrač, kada na njega dođe red, može licitirati ili reći "pas", t.j. ne licitirati. Licitiranje iza kojega sva tri igrača kažu "pas" zatvara licitaciju. Igrač, koji je prvi označio eventualni adut njihovog para, je poznat kao "izvođač igre", a njegov partner postaje "statista" ili "mrtvak". Izvođač igre mora uzeti toliko štihova, koliko je licitiranjem obećao ili će snositi teške kazne. Bude li on dobio više štihova, nego li je ugovorio, njegova strana dobija punu vrednost za njih.

Kontrakt bridž

Kontrakt bridž se razvio iz bridža sa licitacijom 1920 g. i danas je praktično potisnuo sve ranije igre. Pravila igranja karata su ista kao u vistu; kao u staromodnom bridžu postoji statista i različite vrednosti za bez aduta i razne boje; postoji licitiranje kao u bridžu sa

licitacijom. Ali izvođač igre ne do bija punu vrednost za sve štihove koje je uzeo. Tako, tačnost u licitiranju postaje jedini najvažniji elemenat igre.

Dobijanje poena

Kod učenja igranja kontrakt bridža, veoma je važno kako se dobija manša, jer na ovo utiče i licitiranje i igra. Vaš je cilj da dobijete više poena od protivnika. Poeni se dobijaju na tri načina: (1) Ugovaranjem štihova i zatim njihovim uzimanjem (licitiranje i ostvarivanje kontrakta), (2) dobijanjem dovoljno štihova, da se spreči protivnički izvođač igre od ispunjavanja njegovog kontrakta (rušenje kontrakta) i (3) dobijanjem bonusnih poena. Ako ste nekada videli listić za pisanje u kontrakt bridžu, vi ste zapazili jednu horizontalnu liniju povučenu preko listića. Neki poeni se pišu iznad ove linije, neki ispod linije. Kada se sabira ukupan rezultat, svi poeni se računaju jednako, ali kao što ćemo uskoro videti, poeni ispod linije su naročito vredni, jer oni se računaju za dobijanje jednog bonusa. Ispitajmo sve tri metode dobijanja poena i pogledajmo gde se oni pišu.

Poeni za dobijanje kontrakta

Kadgod izlicitirate i ostvarite kontrakt, vi dobijete izvestan broj poena, što zavisi od toga koliko ste štihova preko 6 (prvih 6 štihova, koje uzmete kao izvođač igre, su poznati kao "knjiga"; štihove preko vaše "knjige" se računaju za vaš kontrakt i sabiranje poena) uzeli i od vrednosti štihova u adutskoj boji, koju ste izabrali:

Bez aduta: 40 poena za prvi štih preko 6

pik ili herc: 30 poena za svaki štih preko 6

karo ili tref: 20 poena za svaki štih preko 6

Predpostavimo da ste dobili licitaciju licitiranjem 2 NT (obećavate da uzmete 8 štihova bez pogodnosti adutske boje), i vi dobijate 8 štihova u igri. Vi ste osvojili 70 poena - 40 za prvi (sedmi) štih, 30 za drugi. Predpostavimo da ste licitirali 4 herca i da ste uzeli 10 štihova. Vi ste osvojili 120 poena - 30 poena za svaki štih preko 6. Predpostavimo da ste licitirali 5 karo i uzeli samo 9 štihova. Vi ne osvajate 60 poena za uzimanje iznad prvih 6 štihova. Vi ste pali, pošto ste uzeli 2 štihova manje od 11, koliko ste ugovorili. Pali ste dva puta i vaši protivnici, a ne vi, ostvaruju poene. Samo se poeni, ostvareni dobijanjem stvarnog broja štihova koje ste ugovorili, pišu ispod linije. I samo poeni ispod linije se računaju za manšu i raber. Manša 100 poena ispod linije. Par, koji prvi ostvari 2 manše, dobija raber i zaslužuje ogroman bonus. Vi ostvarujete poene za prekobrojne štihove koje ste dobili iznad onog broja, koji ste obećali da ćete uzeti. Ali ovi poeni, računati na istoj strani, se pišu iznad linije i ne računaju se za manšu i raber. Predpostavimo da ste licitirali 2 pika i da ste uzeli 10 štihova. Vi pišete 60 poena ispod linije za one štihove koje ste licitirali, a drugih 60 poena pišete iznad linije, za 2 preko brojna štihova. Jasno je da bi za vas bilo mnogo bolje, da ste licitirali 4 pika umesto 2 pika. Tada bi svih 120 poena pisali ispod linije i napravili biste manšu (kao što možete sami izračunati, da se napravi manša - 100 poena ispod linije - u jednom deljenju, vi morate licitirati 3 NT, 4 herc ili pika, 5 trefova ili karo). U gornjem

primeru, vi ste napravili delimičan skor umesto manše. On vam daje tu prednost, što je u idućem deljenju vama potrebno samo 40 poena ispod linije (1 NT, 2 u makojoj boji), da ostvarite manšu. Kada vaša strana napravi jednu manšu, ona je nezaštićena. To znači, da će protivnik ostvariti više poena, ako vas obori. Međutim, vi uživate u toj nezaštićenosti, jer vama treba samo još jedna manša, da dobijete raber, a time se po povećavaju neki vaši bonusi.

Poeni za rušenje kontrakta

Kadgod vaši partneri ne uspeju da uzmu štihove, koje su izlicitirali, vaša strana ostvaruje izvestan broj poena za svaki štih, koji su oni pali. Na vaš skor ne utiče izabrana boja vašeg protivnika, nego samo broj padova i da li su vaši protivnici zaštićeni ili nezaštićeni, t.j. u prvoj ili drugoj manši. Vi dobijate:

50 poena za svaki pad u prvoj manši

100 poena za svaki pad u drugoj manši

Ako ste u toku licitacije vi sasvim sigurni, da protivnici ne mogu da uzmu toliko štihova, koliko si izlicitirali, vi možete reći "kontra", kada na vas dođe red. Ako protivnici padnu u kontriranom kontraktu, vi ostvarujete:

100 poena za prvi pad, 200 poena za svaki sledeći pad u prvoj manši

200 poena za prvi pad, 300 poena za svaki naknadni pad u drugoj manši.

Međutim, vi ne kontrirate samo njihovu kaznu, ako su oni pali, već i njihovu nagradu, ako su ostvarili kontrakt. Kontrirana 2 pika ostvaruju manšu $60 \times 2 = 120$. Takođe, protivnici dobijaju bonus za ostvarivanje kontriranog kontrakta i bonus za prekobrojne štihove.

Šta više, posle vaše kontre, bilo koji protivnik ima pravo da kaže rekontra, kada na njega dođe red da licitira. Međutim, ako se rekontrirani kontrakt obori, kazne su dva puta veće, nego li su one u kontriranom kontraktu.

Svi poeni za rušenje protivničkog kontrakta se pišu iznad linije.

Bonusni poeni

Najvažniji bonus se postiže dobijanjem rabera, odnosno koja strana prva ostvari 2 manše. Za ovo vi dobijete:

700 poena, ako su protivnici zaštićeni

500 poena, ako su protivnici nezaštićeni.

Već smo spomenuli bonusne poene za ostvarivanje kontrakta, koji su protivnici kontrirali: Vi pišete:

50 poena za ostvarivanje kontriranog kontrakta.

100 poena za svaki prekobrojan štih od strane zaštićenog izvođača igre.

200 poena za svaki prekobrojan štih od strane nezaštićenog izvođača igre.

Rekontra udvostručava vrednost prekobrojnih štihova, ali ne utiče na bonus za ostvarivanje kontriranog kontrakta.

Bonus se dobija za držanje u listu svih ili gotovo svih 5 najvećih aduta, poznati kao honeri - as, kralj, dama, džek i 10. Vi pišete:

100 poena za 4 od 5 adutskih honera u jednom listu

150 poena za svih 5 adutskih honera u jednom listu

150 poena za sva 4 asa u jednom listu - samo u bez adutu.

Ovi bonusi, 100 poena ili 150 poena se pišu bez obzira, da li je kontrakt ostvaren ili oboren. Honeri se mogu nalaziti kod izvođača igre, statista ili bilo kojeg protivnika.

Postoji znatan bonus za licitiranje, a zatim i ostvarivanje jako visokog kontrakta. Kontrakt od (12 štihova) poznat je kao mali slem; kontrakt od 7 (13 štihova) se zove veliki slem. Očigledno, slemovi se teško prave i vaš pokušaj u njihovom licitiranju se lepo nagrađuje (osim ako ne padnete):

Mali slem: 500 poena (zaštićeni izvođač igre)

750 poena (nezaštićeni izvođač igre)

Veliki slem: 1000 poena (zaštićeni izvođač igre)

1500 poena (nezaštićeni izvođač igre)

Zapamtite da nije dovoljno da dobijete 12 ili 13 štihova; vi morate izlicitirati i odigrati vaš slem, da dobijete bonus.

Svi bonusi se pišu iznad linije.

Nemojte se uplašiti od kontrakt bridža radi ovog komplikovanog pisanja. Vi to ne morate uopšte da pamтите, jer su slemovi i kontrirani i rekontrirani kontrakt veoma retki, a obično postoje prikladne tablice za pisanje. Vi morate zapamtiti vrednost izlicitiranih i odigranih štihova u svakoj boji. Dobro je imati na umu relativnu vrednost uobičajenih skorova - za ostvarivanje kontrakta, za rušenje protivnika sa 1 padom bez kontre, za dobijanje rabera.

Ako licitirate 3 karo i uzmete 10 štihova, vi pišete 80 poena ukupno. Ako oborite protivnika sa 1 padom, kada su oni nezaštićeni, dobijate 100 poena. Ali ako dobijete raber, vi zaslužujete mnogo više - 500 ili 700 poena. Strana, koja dobije raber bonus, skoro uvek nadigra protivnika. Stoga glavnu pažnju treba obratiti na pisanje ispod linije, licitiranjem i odigravanjem manše, kadgod je to moguće.

Velike kazne u kontriranim i rekontriranim kontraktima služe uglavnom da spreče igrača, koji uživa da bude izvođač igre, od licitiranja svaki put kada je on na redu. Slemovi su korisni i uzbudljivi, ali oni su veoma retki i daju samo neku slast igri. Sadržaj kontrakt bridža je licitiranje manši i dobijanje rabera.

Primer rabera

Da vidimo kako se jedan tipičan raber igra i piše. Četiri igrača za stolom, na kome se nalaze dva špila sa razno obojenom pozadinom. Svako izvuče jednu kartu i dvojica sa najvećim kartama su protivnici dvojice sa najslabijim kartama. Igrači se nazivaju Jug, Zapad, Sever i Istok. prema njihovom položaju na stolu Jug i Sever su partneri protiv Zapada i Istoka. Jug je izvukao najveću kartu, tako da je on delitelj igre u prvom deljenju.

Zapad meša jedan špil i pruža ga Istoku na selenje. Jug deli ove karte, jednu po jednu u pravcu kazaljke na satu, dok ne podeli svih 52 karte, tek onda igra li podižu svoj 13-karatni list. Jug, kao delitelj, prvi licitira. On ima malo visokih karata i ne želi da licitira; on kaže "pas". Zapad je na redu; on takođe pasira. Sada Sever licitira 1 herc. Istok licitira 1 pik (pošto su pikovi vredniji od herčeva, on treba da licitira samo 1, da bi prijavio višu licitaciju). Sada dolazi Jug ponovo na red, i on licitira 2 herca (herčevi su manje vredni od pikova, tako da Jug mora licitirati 2). Zapad pasira još jedan put. Sever licitira 4 herca, Jug pasira, Zapad pasira. Licitacija je završena, jer su jednom licitiranju sledila 3 uzastopna pas. Sever, koji je za svoju stranu, licitirao herc, postaje izvođač igre, a kontrakt je 4 herca. Istok, protivnik sa leve strane izvođača igre, je prvi koji igra - onaj koji polazi. On polazi asom pikom i stavlja ga u sredinu stola. Sada Jug, partner izvođača igre, polaže svoje karte na sto i slaže ih po boji. On je statista ili "mrtvac". Izvođač igre uzima jednog pika od statiste i stavlja ga na sredinu stola. Sledeći Zapad nastavlja sa odgovarajućim pikom. Izvođač igre Sever nema pika u svome listu, tako da on igra 2 herc (adut) iz svog lista, dobijajući tako štih. On sakupi karte, stavi ih ispred sebe, okrenute licem na dole, tako da može brojati štihove, koje je dobio.

Sever igra prvi drugi štih, pošto je njegov list dobio prethodni štih. Igra se nastavlja, dok se ne odigraju svih 13 štihova. Strana izvođača igre dobila je 11 štihova, Istok i Zapad - branioci - samo 2. Ako Jug drži listić za pisanje, on piše 120 ispod linije, za izlicitirana i odigrana 4 herca; on piše 30 iznad linije za prekobrojni (11-ti) štih. On povuče horizontalnu liniju ispod 120, da pokaže da je njegova strana ostvarila manšu (i sada je nezaštićena). Dok je Jug delio prvo delenje, Sever - partner delitelja je promesao drugi špil i stavio ga na njegovu desnu stranu, blizu zapada, koji će deliti sledeće delenje. Zapad sada daje ovaj

špil Jugu na sečenje i deli drugo deljenje. Zapad kao delitelj prvi licitira. Konačni kontrakt su 2 bez aduta sa Jugom kao izvođačem igre. Sada Zapad polazi, a Sever je statista. Jug uzima 9 štihova, 1 više nego je licitirao i na listiću sada piše:

Mi	Oni	Sever deli treće delenje (Istok je mešao prvi špil, Zapad ga je presekao).
30		Zapad postaje izvođač igre, a kontrakt je 3 bez aduta, tako da je Istok
30		statista, a Sever polazi. Izvođač igre je dobio 9 štihova, pa Jug sada piše:

-----		Mi	Oni
120	Istok i Zapad su napravili manšu, tako	30	
70	da je povučena linija ispod njihovog	30	
	skora. Zapazite, da je Sever-Jug delimičan skor od 70	120	
	sada iznad linije i više se ne računa za manšu. Istok,	-----	
	Zapad manša je izbrisala Sever-Jug delimičan skor.	70	100

Zapad deli četvrto deljenje. Jug izlicitira kontrakt 4 pika i uzima 9 štihova, a branioci 4. On ima 1 pad, jer on je obećao dobijanje 10 štihova. "Oni" su dobili 100 poena iznad linije, jer smo "Mi" nezaštićeni:

Sada listić izgleda: Jug deli peto deljenje i Istok postaje izvođač u kontraktu od 5 karo.

Mi	Oni	Izvođač igre uzima 12 štihova i ostvaruje svojoj strani drugu manšu,
30		dobijajući tako raber.
30	100	"Oni" dobijaju 100 ispod linije, 20 iznad linije i veliki bonus 500
----- za dobijanje rabera. Evo ukupnog skora:		
120	Mi	Oni
-----		500
70	100	30
		20
		30
		100
		120
		70
		100
		100
		250
		820
		+ 570

Ispod rabera se povuče dvostruka linija i skor se završava. Svi poeni iznad ili ispod linije sada se računaju jednako. "Oni" su dobili razliku između skorova, 570 poena. Igrači sada mogu početi novi raber.

Jeste li zapazili da smo "Mi" izgubili priliku da dobijemo raber? U drugom deljenju, Sever-Jug je licitirao 2 bez aduta, a uzeo je 9 štihova, pišući ispod linije 70 i iznad linije 30. Da je izlicitirao 3 bez aduta, svih 100 poena bi se pisalo ispod linije. "Mi" bi napravili time raber, pre nego su "Oni" postali nezaštićeni. "Mi" bi dobili bonus od 700 poena i dobili 950 poena umesto izgubljenih 570 poena. Prilična razlika. U ovom primeru rabera mogli ste jasno videti silnu važnost licitiranja. Sever i Jug su dobili 34 štiha prema 31 njihovih protivnika; oni su imali bolje karte, ali su izgubili, jer nisu dovoljno tačno licitirali. Sever-Jug licitira ju suviše visoko u četvrtom deljenju, a suviše nisko u drugom deljenju, dok

njihovi protivnici licitiraju obe njihove manše. Istok-Zapad je mogao takođe napraviti više, jer oni su napravili mali slem u poslednjem deljenju, ali su licitirali samo manšu. Da su oni izlicitirali 6 karo, oni bi dobili bonus od 750 poena i dobili bi raber sa 1320 poena umesto 570. Postoje dva uslova za dobro licitiranje. Prvo, vi morate znati tačno koliko vaše karte vrede. Drugo, vi morate naučiti jezik kojim ćete vi i vaš partner izmenjati informacije, govoreći jedan drugome kombinovanu vrednost vaših obeju listova. Zatim ćete biti u stanju, da odredite koliko visoko da licitirate. Da vidimo kako se to radi.

POGLAVLJE 2

Vrednost vašeg lista

Špil se podeli, podignete karte i složite 13 karata po bojama, tako da brzo možete videti šta imate (držite karte daleko od stola, da ne izazivate protiv nika, da viri u vaše karte). Prepostavimo da držite u rukama:

♠-AK95 ♥-Q72 ♦-1083 ♣-J64

Šta bi ste tražili za jačinu ovog lista? Ako ga pažljivo posmatrate, videćete da on sadrži sve karte od 2 do asa; to je prosečan list i vi nećete biti ni previše zadovoljni ni nesrećni, kada ga vidite. Kada imate više visokih, nego niskih karata, vi možete biti ponosni na svoj list; kada imate manje visokih karata vi imate pravo da se ljutite.

Brojanje poena

Zaista, suviše je teško da svaki put zapazite koliko ste devetki, sedmica i trojki dobili deljenjem. I u svakom slučaju visoke karte - asevi, kraljevi, dame, džekovi - su one koje donose većinu štihova. Praktično, vi možete da brojite samo one honorske karte pri određivanju vašeg lista. Ovo se može učiniti sasvim tačno pomoću jedne metode brojanja poena:

As	= 4 poena
Kralj	= 3 poena
Dama	= 2 poena
Džek	= 1 poen.

Svaki put, kada podignete vaš list, prebrojte odjednom vaše poene. Računajte 4 za svakog asa, 3 za svakog kralja, 2 za svaku damu, 1 za svakog džeka; saberite poene i ovaj zbir je vrednost vaših karata. Ako posle neke igre, vi diskutujete o nekom listu, koji ste imali, na primer 3 asa, 1 kralja i 1 džek ili 1 as i 2 dame, vi ćete govoriti o listu od 16 poena ili listu od 8 poena. Sada možete izgledati kao ekspert bridža.

U svakoj boji ima 10 poena; 40 honorskih poena u špilu. Ranije smo videli da prosečan list vredi 10 poena - četvrtinu poena u špilu. Svaki igrač ima list od 10 poena, visoke

karte su ravnomerno raspoređene, tako da nijedna strana nije u stanju da napravi mnogo više od polovine štihova. (Zaista, takvo deljenje se pasira, nijedan igrač ne licitira, deli se ponovo). Ali pretpostavimo da ste podigli sledeći list:

♠-A73 ♥-KQ107 ♦-AQ2 ♣-KJ2

Sada imate 19 poena, 9 poena više od proseka. Ako su u špil preostalih 21 poen raspoređeni između ostala 3 igrača, 7 svakome, vaša strana će imati ukupno 26 poena u odnosu na 14 kod protivnika. Ovo će vama omogućiti da licitirate i napravite veoma visok kontrakt. Naravno, partner može imati list, koji vredi samo 2 ili 3 poena; tada vaša strana nema stvarnu prednost. Tako se vi ne možete odmah oduševiti. Ali imate pravo na unutrašnje zadovoljstvo pri gledanju svojih lepih karata.

Dalje, pretpostavimo da vam je podeljen ovaj list:

♠-K103 ♥-864 ♦-J842 ♣-Q93

Vi imate svega 6 poena, mnogo manje od proseka. Prednost imaju protivnici, koji će biti u stanju da dobiju više štihova od vaše strane, izuzev ako partner drži mnogo više, nego je njegov udeo u preostalim poenima. Vaš list ni je beznadežan (vi ćete imati mnogo gore), ali obeshrabrujuće.

Brojanje vaše duge boje

Jednostavno brojanje visokih karata u vašem listu daje vam neposrednu indikaciju izgleda vaše strane za licitiranje i pravljenje visokog kontrakta. Međutim, u određivanju stvarne vrednosti vaših karata postoji dodatni faktor, koji mora te uzeti u obzir - posedovanje dugih boja. Uporedite ova dva lista:

(a) **♠-KQ63 ♥-KJ4 ♦-AQ8 ♣-864**

(b) **♠-KQ8643 ♥-KJ4 ♦-AQ8 ♣-6**

Svaki ima 15 honerskih poena, ali list (a) ima ravnomernu raspodelu karata u sve 4 boje, dok list (b) sadrži dugu boju. 6-karatni pik u listu (b) će vam sigurno pomoći da dobijete dodatne štihove. Ako vi uspete u označavanju pika kao aduta, vi ćete biti u stanju da dobijete mnogo štihova sa vašim malim adutima. Čak i ako je krajnji kontrakt bez aduta, vaša duga boja je dragocena. Pošto su pikovi odigrani dva ili tri puta, vi ćete imati nekoliko karata u toj boji preostalih u svom listu, dok nijedan drugi igrač neće imati - sada kada vi položite 4 pik, niko ne može da odgovori i vaša mala karta će vam doneti štih. Stoga, list (b) je vredniji nego list (a); vi morate ovo uzeti u obzir u procenjivanju vaših karata. Uradite to na ovaj način: Dodajte poen za svaku kartu preko 4 u bilo kojoj boji. Sada list (b) ima 17 poena - 15 za visoke karte, po 1 poen za peti i šesti pik. List (a) vredi samo 15 poena, sve za visoke karte. Ovaj list:

♠-1053 ♥-AQ643 ♦-KJ7 ♣-Q6

ima 13 poena, uključujući 1 poen za peti herc. Pokušajte izračunati poene u ovim primerima:

(c)	♠-QJ4	♥-A10	♦-K9842	♣-J62
(d)	♠-3	♥-KJ5	♦-Q9	♣-A1087532
(e)	♠-J7432	♥-K8	♦-97642	♣-10

List (c) ima 12 poena - 11 poena u visokim kartama, 1 poen za peti karo. List (d) ima 13 poena - 10 za honore, 3 za dugi tref. List (e) vredi 6 poena - 4 u honerima, po 1 poen za peti pik i peti karo.

Kakva je vrednost kratke boje - šiken (nijedna karta u nekoj boji) singl (samo 1 karta u nekoj boji) ili dubl (dve karte)? Kada prvi put podignete svoj list, kratka boja je opasnost, a ne prednost. Veoma često, vaš partner je dugačak u boji u kojoj ste vi kratki i želeće da ta boja bude adut. Ako je kontrakt bez aduta, protivnik će verovatno poći vašom kratkom bojom i vi morate pustiti da dobije štihove sa malim kartama, jer vi nemate da odgovarate na boju. Ipak ako vaša strana igra neku boju, vaša kratkoća u drugoj boji će vam pomoći da dobijete štihove sa malim adutima. Stoga, kao što će se videti kasnije, vi možete eventualno računati ekstra poene za šiken, singl ili dubl - ali samo kada se zna da je licitiranje korisno (*).

(*) Neki bridžisti preporučuju, da se poeni dodaju za kratkoću boje, umesto za dužinu, pri početnom procenjivanju lista. Zaista, ako vi računate šiken 3 poena, singl 2, a dubl 1 poen i zanemarite dužinu, vi ćete obično doći do istog zbira kao i našom metodom (ako imate dugu boju, negde morate biti kratki) ali ovo je nepotrebno zaobilazna metoda računanja stvarne vrednosti vaše duge boje.

Poeni potrebni za manšu i slem

Sada vi možete izračunati ukupnu vrednost vašeg lista. Koliko vam to pomaže u licitiranju? Makoja licitacija zahteva da uzmete bar većinu štihova i, kao što smo videli, vaše brojanje poena će vam reći da li postoji verovatnoća da to uradite. Na primer, ako imate list od 7 poena, 3 poena ispod proseka, neverovatno je da vaša strana može dobiti više štihova od protivnika; tako vi nećete licitirati, dok vaš partner ne pokaže znatnu jačinu. Nasuprot tome, ako imate list od 13 poena, 3 poena iznad proseka, verovatnoća je da vaša strana može dobiti većinu štihova. Stoga vi licitirate sami, čak i ako vaš partner čuti. Tako će vam vaše brojanje poena reći da li da licitirate. Ali ono vam neće reći koliko visoko da licitirate. Ovo vam neće dati odgovor na pitanje koje mora biti najglavnije u vašem razmišljanju: da li može vaša strana licitirati i odigrati manšu? Koliko štihova može dobiti vaša strana nije određeno brojem poena koji vi imate, već ukupnim brojem poena, koje vi i partner zajedno imate. Vaši poeni sabrani sa partnerovim - to je presudan broj. Broj koji treba zapamtiti je 26. Ako je broj vaših i partnerovih poena 26, vaša strana ima dovoljnu jačinu te opravdava

licitiranje manše. Zaista, ovo je tačno samo za manšu u 3 bez aduta - 9 štihova, ili za manšu u majorskoj boji (pikovi ili herčevi) - 10 šti hova. U minorskoj boji (trefovi ili karo) za manšu vi morate uzeti 11 štihova, a ovo zahteva dodatnu jačinu. Baš iz ovog razloga, vaš uobičajeni kontrakt za manšu će biti 3 bez aduta, 4 herca ili 4 pika (ovo sve zahteva isti broj poena, jer je jednako teško uzeti 9 štihova u bez adutu, kao i 10 štihova uboji). Stoga, broj 26 morate imati konstantno na umu.

Ako vaš list ima 15 poena, vaš je prvi zadatak u licitiranju da vidite, da li vaš partner ima 11 poena. Ako vi imate list od 9 poena, vi možete ići na manšu, čim ustanovite da vaš partner ima 17 poena. Čak, da vi imate samo 6 poena, vi ne smete gubiti nadu da možete igrati manšu, sve dok je moguće da vaš partner ima 20 poena. Zapamtite da mislite o ukupnom broju vaših i partnerovih poena, pokušavajući uvek da odredite, da li je moguće dostići magičnu brojku 26. Ima i drugih magičnih brojki. Evo potpunog pregleda:

- 26 poena = manša u bez aduta ili u majorskoj boji
- 29 poena = manša (11 štihova) u minorskoj boji
- 33 poena = mali slem (12 štihova)
- 37 poena = veliki slem (13 štihova)

Međutim, slemovi su retki, a manše u minorskoj boji su još ređe. Broj 26 je daleko najvažniji broj u bridžu. Očigledno ima nešto još do licitiranja, osim procenjivanja vašeg lista. Vi morate da naučite kako partneru da kažete koja je to vrednost; vi morate da razumete šta vama partner kaže. Isto tako je važno da vi morate istovremeno ispitivati, koja boja je najbolja kao adut, kao i menjati informacije o brojanju poena. Sve ovo počinje sa otvaranjem licitacije.

Pravila koja treba zapamtiti

- 1. Izbrojati honerske poene**
- 2. Dodati poene za duge boje**
- 3. Uvek misliti: imamo li 26 poena za manšu?**

POGLAVLJE 3

Otvaranje licitiranja

Otvoriti licitiranje, to znači napraviti prvu ponudu u licitaciji. Delitelj ima prvu priliku, ali on nije primoran da licitira - on može reći "pas", ukoliko je njegov list neugledan. U retkim prilikama sva 4 igrača će pasirati; nijedan neće otvoriti licitiranje. Tada se ponovo deli. Igrač, koji otvara licitiranje, čini to u uverenju da njegova strana može dobiti više štihova, nego protivnici, da on i njegov partner imaju više poena od svojih protivnika. Onaj koji otvara licitiranje, ne može biti siguran, osim ako on sam ne drži više od 20 poena. Ali kada bi bridž igrači čekali da budu sigurni, oni bi morali deliti i deliti bezbroj puta, pre nego bi licitacija počela; to bi bila zaista dosadna igra.

Koliko poena za otvaranje?

Kada vaš list vredi znatno više od prosečnih 10 poena, vaša strana ima izgleda da dobije većinu štihova, a to znači da vi možete otvoriti licitiranje. Za otvaranje licitiranja minimum je potrebno 13 poena, kralj iznad proseka. Skoro uvek vi ćete otvoriti licitiranje sa 1 u boji ili bez aduta. Ovako se otvara i sa mnogo više minimalnih 13 poena - sa 17 i 20 poena. Zapamtite, da čak i list sa 20 poena sadrži samo polovinu visokih karata špila; osim ako partner nema neku jačinu, vi ćete teško dobiti 7 štihova, ukoliko vam je potrebno za vaš kontrakt od jedan. Kao što će se kasnije videti, moguće je otvoriti i sa 2 ili 3, ali to je retko.

Opšte pravilo:

Otvori makoji list sa 13 i više poena licitiranjem 1 u boji ili 1 bez aduta.

Ne otvaraj nijedan list sa 12 ili manje poena.

Koji od ovih listova smatrate da je za otvaranje?

(1) ♠-AK4 ♥-J106 ♦-Q83 ♣-K975

(2) ♠-K3 ♥-A7 ♦-1094 ♣-A108763

(3) ♠-863 ♥-92 ♦-74 ♣-AKQJ108

Primer (1) ima 13 poena, sve u honerima; vi možete otvoriti licitiranje. Primer (2) ima 13 poena takođe - 11 poena u honerima i 2 poena za dugu boju; može se otvoriti. Primer (3) ima samo 12 poena, uprkos lepe boje tref; ne otvarajte licitaciju.

Naš minimalan broj za otvaranje je 13, to je polovina od 26 - ključnog broja za licitiranje manše. Ovo nije slučajnost. Kada bi minimum bio 14 poena, na primer, vi i vaš partner sa listovima od 13 poena ne bi mogli da licitirate i pasirali bi u deljenju u kome može da se igra manša. Ali ako vi otvorite svaki list sa 13 poena, vi nikada nećete pasirati manšu (ako se uprkos toga to desi, vi imate zadovoljstvo, da radi toga grdite partnera).

Koju boju licitirati

Kada ste jednom odredili, da treba otvoriti licitiranje, vi morate odlučiti sa kojom bojom da to uradite. Pogledajmo ponovo dva primera:

(1) ♠-AK4 ♥-J106 ♦-Q83 ♣-K975

(2) ♠-K3 ♥-A7 ♦-1094 ♣-A108763

Očigledno je, da sa listom (2) treba licitirati 1 tref. On vam obećava 7 štihova, ako je tref adut. Partneru kazuje da vi imate 13 ili više poena i da predlažete, da tref bude adut (ako je tref adut, vi ste sigurni da ćete dobiti štihove sa malim trefovima, isto kao i sa visokim kartama).

List (1) međutim, ne pokazuje tako jasan izbor trefa za adut. Vaši honeri u piku su impresivni, ali vi nemate razloga da ih predlažete za adut, vaš as i kralj će skoro sigurno u svakom kontraktu doneti 2 štih. Broj karata u nekoj boji, a ne kvalitet tih karata je ono što odlučuje izbor aduta. Kakvo malo pre imućstvo vi imate sa trefom kao adutom, vašom najdužom bojom. Tako vi licitirate 1 tref sa listom (1), kao i sa listom (2).

Ako ste otvorili 1 tref, držeći samo K975, očigledno je da je to samo pokušaj, da to bude adut. Kada dođe na red vaš partner će predložiti drugi adut, izuzev ako nema dužinu u vašoj boji i vi nećete nikada ponoviti vaš predlog, kada imate samo 4 karte u toj boji. Tako nema opasnosti u licitiranju tako kratke boje. Ako vi otvarate sa nekom dugom bojom - 5 karata, 6 karata ili više, vi morate pokazati vašu veliku želju, da ta boja bude adut, licitirajući je ponovo, relicitiranjem vaše boje.

Osnovno pravilo otvoriti licitiranje u svojoj najdužoj boji. Videćemo da se ovaj princip pojavljuje kroz svo licitiranje u bridžu; kada vi treba da izaberete boju za vaše prvo licitiranje, vi odaberite onu u kojoj imate najviše karata, a ne najveće karte. To neće biti 3-karatna boja (jer svaki list ima dužu boju), ali neće biti štetna za licitiranje boja od 4 karte. Često vi treba da izaberete između dve boje jednake dužine. Na primer, predpo stavimo da držite:

♠-K10863 ♥-AQJ73 ♦-K4 ♣-5

Ovaj list sa 15 poena se mora otvoriti; koja boja treba da se predloži kao adut činjenica da vaši herčevi imaju više honera, nego vaš pik, ne znači da oni treba da budu adut - broj aduta se računa. Bolja boja je ona u kojoj partner drži više karata. Da bi saznali koju boju partner pretpostavlja, vi morate planirati, da licitirate i herčeve i pikove - jedna u prvoj prilici, a druge sledeći put.

Konvencija diktira koja će se prvo licitirati. Vi otvarate 1 herc, vaša sledeća licitacija mora biti 2 pika; sada bi partner morao licitirati 3 herca, ako mu više odgovara vaša prva boja. Ali ako vi otvorite 1 pik, vaša sledeća licitacija će biti 2 herca; sada partner nema potrebu da

povećava licitaciju sa slabim listom - on može da pasira 2 herca ili da se vrati na 2 pika, već prema tome šta mu odgovara.

Zapazite kako je mnogo prijatnija licitacija, kada se prvo licitira pik. On vodi drugom osnovnom pravilu licitiranja (koje se ne primenjuje na samo otvaranje, nego skoro isto tako i kod drugog licitiranja) - sa dve boje jednake dužine licitirati prvo višu boju. Tako:

1. Prvo licitirati dužu boju

2. Sa jednakom dužinom prvo licitirati višu boju (od 2 boje po 5 karata).

Primerite da nigde nije spomenuta jačina boje. Visoke karte ne određuju, da li ćete ili kojim redom ćete licitirati boje. Sa ovim listom:

♠-AKQ ♥-87432 ♦-KJ985 ♣ -

vi nećete nikada misliti na otvaranje 1 pik. Svrha licitiranja nije uopšte pokazati gde su vaši poeni. Vi želite da kažete vašem partneru koliko imate poena zatim želite da mu kažete kako su duge vaše boje. Radi vaših 9 poena u piku, vi možete otvoriti licitaciju i obećati 13 ili više poena. Ali vi ne želite, da pik bude adut i zato nećete licitirati pik. Vi otvorite sa 1 herc, licitirajući prvo višu boju od dve boje jednake dužine.

Izbor 4-karatnih boja

Kada morate da izaberete između dve 4-karatne boje, kojom ćete da otvorite licitiranje, vi ne možete više automatski da sledite princip licitiranja prvo više boje. Sa dve 5-karatne boje, vi ste prilično sigurni da jedan partner pretpostavlja, da ćete imati zadovoljavajući adut; tako da je osnovno pravilo ponuditi partneru da napravi izbor između njih. Ali sa dve 4-karatne boje vi se brinete, da možda nijedna neće biti odgovarajuća kao adut; tako je vaš prvi posao da licitirate obe boje što jeftinije možete, da držite licitaciju nisko.

Vi morate otvoriti sa 4-karatnom bojom, ako nemate dužu, ali ste sigurni na nivou 1, sa puno prostora da nađete drukčiji adut. Dole vi licitirate vašu drugu boju, vi možete biti mnogo viši. Pretpostavimo da držite:

♠-AK72 ♥-32 ♦-1084 ♣-AK53

Otvorite 1 pik (netačno, kao što ćete videti). Partner licitira 2 herca, vi licitirate 3 trefa. Sada ste se popeli na nivo 3 sa vašom kratkom bojom i to je opasno. Koliko bi bilo bolje da ste počeli sa 1 tref. Partner bi licitirao 1 herc, vi biste licitali 1 pik. Vi možda još niste našli dobar adut, ali vam je još uvek potrebno samo 7 štihova.

Prava tehnika otvaranja sa 4-karatnim bojama, se zasniva na pokušaju licitiranja obe boje na nivou 1. Ovo je moguće, kada između vaših boja ima prostora za licitiranje vašeg partnera. Tada vi počinjete sa nižom bojom.

Na primer, pretpostavite da držite 4 trefa i 4 herca - karo je između. Vi počinjete sa 1 tref i ako partner licitira 1 karo, vi možete licitirati 1 herc.

Medjutim, ako se vaše boje dodiruju po redosledu, pa nema boje između njih za licitiranje vašeg partnera, nema izgleda pokazivanja obe boje na jednom nivou. Postupiti po opštem pravilu i otvoriti višom bojom. Na primer, sa 4 karo i 4 herca, otvoriti 1 herc. Ako otvorite 1 karo, kada dodjete ponovo na red, nemate više mogućnosti da licitirate 1 herc.

Otvoriti višu od dve 4-karatne boje, kada se dodiruju.

Otvoriti nižu od dve 4-karatne boje, kada su odvojene.

Pik i herc, herc i karo, karo i tref, su boje koje se dodiruju, tako da otvara te višu boju. Pik i tref, pik i karo, herc i tref su boje odvojene, tako da vi počinjete nižom bojom. Šta ako držite tri 4-karatne boje? Na primer:

♠-KJ74 ♥-AQ63 ♦-6 ♣-K1084

Radi boja koje se dodiruju (pik-herc) trebalo bi otvoriti 1 pik; ali vaše odvojene boje ukazuju na 1 tref. Tako je potrebno još jedno pravilo za ovu raspodelu. Ovo pravilo se odnosi na sumnju (obično dobro osnovanu, nažalost), da će partner licitirati boju vašeg singltona. Ako bi on umesto toga licitirao jednu od vaših 4-karatnih boja, polovina vašeg licitiranja je gotova - vi ste našli vaš adut. Ali kada on licitira vašu kratku boju, vi imate još mnogo posla da učinite i potreban vam je prostor za licitiranje. Stoga, ne rasipajte prostor uopšte i počnite sa bojom direktno ispod vašeg singla, tako ispod očekivanog partnerovog odgovora. U gornjem primeru otvorite sa 1 tref. Ako partner odgovori sa 1 herc ili 1 pik, to je prijatno iznenađenje. I kada partner licitira 1 karo, kao što ste strahovali, vi ste još uvek nisko.

Sa tri 4-karatne boje, otvorite sa bojom tačno ispod vašeg singla.

Ako je vaš singl tref, idite u krug i tretirajte pik, kao sledeću boju ispod.

Šta je vaše otvarajuće licitiranje sa ovim listovima?

(a)	♠-1065	♥-AKJ7	♦-K3	♣-Q872
(b)	♠-AKJ	♥-K3	♦-QJ104	♣-AJ92
(c)	♠-QJ93	♥-A	♦-Q1072	♣-AQ74
(d)	♠-A92	♥-K10753	♦-4	♣-AKQ7
(e)	♠-KJ72	♥-QJ103	♦-A842	♣-5

(a) Otvorite 1 tref, nižu od vaše dve odvojene 4-karatne boje. Zapazite da je sadržaj visokih karata u boji sporedan.

(b) Otvorite 1 karo, višu boju od boja koje se dodiruju.

(c) Otvorite 1 karo, boja koja leži ispod vašeg singla; vi držite tri 4-karatne boje.

(d) Otvorite 1 herc. Vi počinjete sa nižom od dve odvojene boje ili bojom ispod singla samo kada birate između 4-karatnih boja. Sa petim trefom vi biste ipak počeli sa 1 herc. Samo sa 4 herca i 4 trefa, vi otvarate 1 tref.

(e) Ako vi otvarate licitiranje sa ovim listom, vi biste počeli sa 1 pik, boja ispod trefa. Međutim, 11 poena nije dovoljna jačina za otvaranje licitiranja - vi morate pasirati, jer nemate potrebnih 13 poena. Obratite pažnju, da vi možete otvoriti sa daleko više nego je ovaj minimum list (b) na primer ima 19 poena, ali vi ne možete otvoriti sa manje.

Otvaranje sa 1 bez aduta

Otvaranje licitiranja sa 1 u boji ima kao što smo videli veoma široke granice. Ako vi otvorite 1 tref, vi možete imat 13 ili 20 poena, 4 karte u trefu ili 7 karata u trefu; ali otvaranje licitiranja sa 1 bez aduta je mnogo preciznije, kako u brojanju poena, tako i u dužini boja (raspodela). Vi nećete nikada otvoriti sa 1 bez aduta, kada imate veoma dugu boju, 6 karata ili više, jer tada vi jedva čekate da licitirajući predložite vašu dugu boju kao adut. Vi nećete nikada otvoriti 1 bez aduta kada vi imate veoma kratku boju, singl ili šiken, jer tada protivnik može uzeti suviše mnogo štihova u vašoj kratkoj boji pre nego dođe na red da vi polazite (oni polaze prvi i u bezaduta vi ne možete zaustaviti tok njihove igre, jer nema sečenja adutom, a vi te boje više nemate).

Koji od ovih listova treba otvoriti sa 1 bez aduta?

(1)	♠-K104	♥-AQJ	♦-AKJ	♣-Q983
(2)	♠-A7	♥-KJ6	♦-Q102	♣-AQJ84
(3)	♠-AK7	♥-KQ105	♦-83	♣-A643
(4)	♠-AQ	♥-J7632	♦-KJ	♣-AJ83
(5)	♠-QJ82	♥-K3	♦-Q94	♣-AKJ4
(6)	♠-7432	♥-AQ8	♦-AQ7	♣-KQ10

- (1) Imate 20 poena, suviše mnogo snage za 1 bez aduta. Otvorite 1 tref.
- (2) Imate 18 poena i skoro ravnomernu raspodelu. Otvorite 1 bez aduta, uprkos vaše jake boje.
- (3) Imate odgovarajuću jačinu i raspodelu, ali ne smete da otvorite 1 bez aduta sa slabim dublom. Otvorite 1 tref, nižu od odvojenih boja.
- (4) Imate 17 poena, ali dva dubla. Otvorite 1 herc, vašu najdužu boju.
- (5) Imate prihvatljivu jačinu i raspodelu, sa jakim dubltonom. Otvorite 1 bez aduta.
- (6) Imate idealnu jačinu i raspodelu. Otvorite 1 bez aduta, iako nemate honera u piku. Samo kod boje u dubl se zahteva visoki honer.

Nikad nije neophodno otvoriti 1 bez aduta. Ako vaš list ima slabu stranu - suviše mnogo ili suviše malo poena, neodgovarajuću raspodelu, slab dubl - vi možete uvek otvoriti u boji. Međutim, ako vaš list zadovoljava sve zahteve, predpostavlja se otvaranje 1 bez aduta svakom drugom otvaranju, jer ono daje partneru najtačniji opis jačine i raspodele. Posle otvaranja 1 bez aduta, upola je gotova vaša borba za nalaženje pravog kontrakta. A otvaranje 1 u boji je samo prvi pucanj u onome, kao što ćemo videti, što može biti duga borba.

Pravila koja treba zapamtiti

- 1. Otvoriti sa 13 ili više poena, pasirati sa manje.**
- 2. Licitirati prvo svoju najdužu boju i od boja iste dužine prvo višu.**
- 3. Sa dve 4-karatne boje, ako su boje odvojene, prvo licitirati nižu boju, a ako se boje dodiruju, prvo višu boju.**
- 4. Sa tri 4-karatne boje, prvo licitirati boju ispod singla.**
- 5. Otvoriti 1 bez aduta sa 16 do 18 poena, uravnoteženom raspodelom i nijednim slabim dublom.**

POGLAVLJE 4

Odgovaranje na partnerovo otvaranje licitacije

Partner otvara licitaciju 1 tref. Vaš desni protivnik pasira i sada treba vi da licitirate. Vi držite:

♠-K863 ♥-K943 ♦-1075 ♣-65

Treba li da pasirate sa svojim slabim listom i da ostavite partnera u njegovom niskom kontraktu ili treba da odgovorite na otvaranje sa **vašim** licitiranjem? Vi morate da odgovorite iz dva prinudna razloga. Prvo, tref ne može biti odgovarajuća adutska boja - partner može lako da ima samo 4-karatni tref, sa 4 karte u hercu ili piku sa strane. Drugo, još važnije, vaša strana je možda u stanju da napravi manšu - partner može imati 20 poena da doda na vaših 6 poena i ako vi pasirate, on neće imati priliku da licitira ponovo i da vam pokaže svoju jačinu.

Vidimo u gornjem primeru dve najvažnije svrhe licitacije. Vi morate stalno na njih misliti u svakoj fazi licitacije:

- Šta igrati? (nalaženje najbolje adutske boje ili odlučiti se za igranje bez aduta).
- Koliko visoko igrati? (određivanje da li partnerski listovi sadrže dovoljno poena za manšu).

Dobra adutska boja je ona sa barem 8 karata u partnerskim listovima; tada protivnici imaju 5 aduta ili manje i vaša strana ima izrazitu prednost. Ako vi igrate sa dobrom bojom kao adutom, vi ćete skoro uvek biti u stanju da dobijete barem 1 prekobrojni štih, nego ako biste igrali bez aduta. Stoga, vi morate pretpostaviti manšu sa 10 štihova u piku ili hercu manši sa 9 štihova u bez adutu. Međutim, bolje je igrati, kadgod je to moguće, 3 bez aduta (t.j. kada vaša strana ima honore u protivničkim dugim bojama), nego manšu sa 11 štihova - 5 trefova ili karo. Obratite pažnju da redosled boje i vezani broj karata u boji (ne kvalitet ovih karata) određuje dobar adut. Honeri, koje vi držite - u svim bojama - ne određuju šta će se igrati, nego koliko visok kontrakt možete dostići.

Za omiljenu manšu 3 bez aduta ili 4 u majorskoj boji, partneri moraju da imaju 26 poena. Setite se, da je to ukupan broj poena oba partnera. Ako partner otvori licitiranje, a vi imate 8 poena, manša je neverovatna; ali morate jednom da licitirate, da vidite da li partner ima 18 poena. Ako vi imate 11 poena, vaši izgledi su ružičasti; ali vi ne možete licitirati manšu dok niste sigurni, da vaš partner ima 13 ili 14 poena. Ako vi imate 13 poena, manša je sigurna, bez obzira kako je otvorio vaš partner; ukupno vi morate imati 26 poena, pošto on nije mogao otvoriti sa manje od 13 poena.

Dve glavne svrhe svog licitiranja se mogu ponovo jednostavno izraziti u dva pitanja:

1. Da li vaši listovi imaju ukupno 8 karata u piku ili hercu?
2. Da li vaša dva lista imaju ukupno 26 poena?

Odgovaranje na 1 bez aduta

Način odgovaranja na ova dva pitanja se može videti u njegovom nejjednostavnijem obliku posle partnerovog otvaranja licitiranja sa 1 bez aduta. On pokazuje, vi se sećate 16 do 18 poena sa uravnoteženom raspodelom. Dodajte ono što vi imate i vi ćete biti u stanju da odgovorite na oba ključna pitanja.

Predpostavite da partner otvara sa 1 bez aduta, a vi imate ovaj list:

♠-K3 ♥-832 ♦-10853 ♣-AQJ9

- Šta da se igra? Jedine boje u kojima imate dužinu su tref i karo-minori. Pošto ima malo izgleda, da nadete ukupno 8 karata u bilo kojoj majorskoj boji, vi ćete igrati bez aduta.

- Koliko visoko da se igra? Vi imate više od 10 poena, partner ima 16 do 18 poena. Zajedno imate 26 do 28 poena. Stoga vi želite da igrate manšu.

- Šta licitirati? Licitirajte 3 bez aduta. Zapamtite da ne licitirate tref. Nema razloga da pokazujete partneru gde su vam honeri, on će videti vaše honere u trefu, kada vi spustite karte kao statista. Vi morate pokazati šta da se igra i koliko visoko da se igra.

Sada, partner otvara sa 1 bez aduta a vi imate:

♠-1084 ♥-J3 ♦-AJ754 ♣-985

Vaš list ima 7 poena, tako da zajedno imate 23 do 25 poena, ne sasvim dovoljno za manšu. Vi ćete igrati delimičan kontrakt. Gde? Nema sigurnosti za dobru adutsku boju (jer partner može imati samo 2 karo karte), a vi imate skoro uravnoteženu raspodelu; stoga igrajte bez aduta. Vi morate pasirati.

Međutim, činjenica da vaša strana ne može imati 26 poena ne znači da vi morate automatski pasirati. Vi treba da igrate delimičan kontrakt u boji, ako ste sigurni da imate 8 aduta. Na primer sa:

♠-842 ♥-J87432 ♦-Q94 ♣-8

licitirajte 2 herca na partnerovo otvaranje 1 bez aduta. Vi imate 5 poena, tako da nema izgleda za manšu. Ali vi ne morate da želite da igrate bez aduta: (1) pošto imate singl, pomoć za kontrakt u boji, ali ozbiljna odgovornost u bez aduta; (2) pošto herc mora biti dobar adut, jer vi imate 6 karata i partner mora imati bar 2 karte. Partner nema izbora nego da pasira vaš odgovor 2 herca. On vam je već sve rekao o svome listu. Vi ste tome dodali svoju vrednost i postavili kontrakt.

Ako vi imate istu raspodelu sa većom jačinom:

♠-A42 ♥-J87432 ♦-K94 ♣-8

Vi ćete licitirati 4 herca na 1 bez aduta. Zašto? Vi imate 10 poena da dodate na partnerovih 16 do 18 poena, tako da zajedno imate dovoljno za manšu. Vi imate 6 herčeva da dodate partnerovim 2 ili više, tako da zajedno imate bar 8 aduta, koji se traže.

Vi sada znate i koliko visoko i šta treba da igrate. Partner ne sme shvatiti vaše licitiranje kao snagu i mora pasirati (u Texas konvenciji može se licitirati: prva varijanta 4 trefa za 4 herca, ili 4 karo za 4 pika, ili druga varijanta 4 karo za 4 herca ili 4 herca za 4 pika). Kao što smo videli, partnerovo otvaranje 1 bez aduta obično daje dovoljno informacija o njegovoj jačini i raspodeli, tako da vi možete odmah da zaključite kontrakt. Ali slučajno vi možete sumnjati šta i koliko treba da se igra. Na primer, ako vi imate:

♠-K7 ♥-AQ842 ♦-107 ♣-J963

Vi znate da je ukupan broj poena dovoljan za manšu, ali koju? Vi biste mogli licitirati 3 bez aduta, ali ako vaš partner ima 3 ili 4 karte u hercu, vi ćete imati 8 aduta i treba igrati manšu u majorskoj boji. Samo ako on ima 2 herca, treba igrati bez aduta. Sa ovim listom, vi preskočite jedan nivo licitiranja i skočite na 3 herca. Ovo obećava 5 karata u boji i to je forsirajuće licitiranje, koje primorava partnera da izabere manšu u vašoj boji ili manšu u bez adutu. Setite se da vi ne možete licitirati 2 herca (što znači "mi nemamo dovoljno poena za manšu i ja licitiram samo zbog toga što moja raspodela nije pogodna za bez aduta"), niti 4 herca (što znači "mi imamo dovoljno poena i sigurno dovoljno aduta za ovu igru u boji, ali ne više").

U prethodnom primeru vi znate koliko visoko, ali ne šta treba igrati. U sledećem primeru vi znate šta treba igrati, ali ne znate koliko visoko:

♠-K84 ♥-Q9 ♦-K10742 ♣-1065

Posle partnerovog otvaranja 1 bez aduta, vi znate da konačni kontrakt mora biti u bez aduta - malo je izgleda da se nađete u majorskoj boji i vi više prepostavljate igranje u bez aduta, nego u nekoj minorskoj boji. Međutim, da li ima dovoljno poena za manšu? Dodajući vaših 9 poena na partnerovih 16, 17 ili 18 vi vidite da je moguće, ali nije sigurno, da ukupno imate 26 poena. Vi ne smete pasirati, pošto otvarač može imati 18 poena; vi ne smete licitirati 3 bezaduta, jer otvarač može imati samo 16 poena. Stoga se vi sporazumete i licitirate 2 bez aduta. Partner će nastaviti do manše, izuzev ako ima samo 16 poena. Poslednje dve licitacije (1 bez aduta - 3 herca; 1 bez aduta - 2 bez aduta) su primeri odgovora koji su veoma uobičajeni u svim licitacijama - skok i licitacija. Kadgod partner otvori licitiranje i vi skočite (licitirate jedan više nego što treba), vi obećavate dovoljno poena za manšu. Kadgod partner otvori i vi licitirate (javite 2 u partnerovom javljanju) vi se slažete da se igra, samo pitate partnera koliko.

Napravimo pregled odgovora na otvor 1 bez aduta u obliku tablice pravila:

Kada vi želite da se igra bez aduta (imate uravnoteženu raspodelu)

Pasirati 1 bez aduta:	sa 0 do 7 poena
Licitirati 2 bez aduta:	sa 8 do 9 poena
Licitirati 3 bez aduta:	sa 10 ili više poena

Kada želite da si igra boja (imate šiken ili singl, ili dugu majorsku boju)

Licitirajte 2: nema izgleda za manšu - 0 do 7 poena

**Licitirajte 3: ostavite otvaraču da izabera između manše u boji ili
manše u bez aduta.**

Licitirajte manšu u boji: ako ste sigurni da imate dovoljno poena i aduta.

Zapamtite da posle otvaranja 1 bez aduta upravlja igrom partner otvarača. Ako je na primer odgovor 2 karo, otvarač mora pasirati. On ima divnu kolekciju honera, ali partner otvarača zna sve i uprkos toga je odlučio da se ne igra manša. Slično, ako je odgovor skok u manšu, otvarač ne sme da reskira, da ide na slem; partner otvarača je licitirao ukupnu vrednost oba lista.

Odgovor na licitiranje boje

Kada je otvaranje licitiranja 1 u boji, a ne 1 bez aduta, svrha licitiranja - šta da se igra? koliko visoko da se igra? - jeste ista. Ali je teže ispitivanje za odgovor na ova dva ključna pitanja. Nemoguće je da partner otvarača preuzme brigu na sebe i odmah označi konačni kontrakt, jer sada on zna za mnogo manje o jačini i raspodeli otvarača. Otvarač mora imati barem 13 poena, ali isto tako može imati i 20 poena. On mora imati najmanje 4 karte u toj boji, ali može imati i 7 karata u toj boji. Stoga, partner otvarača ne može više licitirati manšu sa 10 poena (otvarač može imati manje od 16 poena) ili pasirati sa 7 poena (otvarač može imati 19 ili više poena). 6-karatni pik u listu partnera otvarača ne mora biti dobar kao adut, jer partner može imati singl ili biti šiken; posedovanje 2-karatnog herca može obezbediti dobru adutsku boju, jer otvarač može imati 6 herčeva. Stvarno, kada partner otvarača ima 4 karte u otvaračevoj boji, on može odmah znati šta će se igrati, jer je nađena dobra adutska boja. Ali ovo može biti u trefu ili karo i tada se mora nastaviti traganje za majorskom bojom ili bez aduta. Čak i kada partner otvarača ima 13 ili više poena, tako da je ukupni zbir od 26 poena obezbeđen, on ne može znati koliko visoko da se igra. Otvarač može imati 20 poena i ukupan zbir od 33 poena bi ukazivao na slem, a ne na manšu. Jasno, partner otvarača ne može nikada odrediti kontrakt odmah posle otvaranja licitacije u boji - mora se izmeniti više informacija, pre nego se odgovori na presudna pitanja.

Kada partner otvori, vaša je prva odluka, da li da uopšte odgovorite. Sa skoro bezvrednim listom - 0 do 5 poena - morate pasirati, čak i kada vam se ne sviđa boja otvarača. Praktično nema izgleda da imate zajedno 26 poena, pa je opasnost tog višeg kontrakta veća od eventualnog poboljšanja adutske boje. Kada vi imate 6 poena ili više (koliko ćete vi imati više puta) održavajte licitaciju javljanjem. Partner može imati 20 poena, koji vama nedostaju za manšu, a vi možete pokazati svoju jačinu samo ako vi odgovorite i date mu drugu priliku za licitiranje.

Nikada ne odgovarajte na otvaranje u boji sa manje od 6 poena.

Nikada nemojte pasirati otvaranje u boji sa 6 ili više poena.

Vaš prvi odgovor treba da pokaže vašu najbolju pretpostavku šta da se igra. Najčešće, vi licitirate vašu najdužu boju, predlažući je kao adut. Sa dve boje jednake dužine, licitirajte prvo višu boju. Pretpostavite da je partnerovo otvaranje 1 tref. Šta je vaš odgovor sa ovim listovima?

(a)	♠-762	♥-AKQ	♦-Q862	♣-753
(b)	♠-J6532	♥-104	♦-KQ98	♣-52
(c)	♠-A	♥-Q8753	♦-AKJ94	♣-73
(d)	♠-J42	♥-Q63	♦-Q107532	♣-8

(a) Licitirati 1 karo. Vaš odgovor ne zahteva da vaša boja bude adut, on samo predlaže. Često ćete vi morati da predložite 4-karatnu boju, jer duže nemate. Ali nikada nemojte licitirati 3-karatnu boju.

(b) Licitirati 1 pik, vašu najdužu boju. U predlaganju adutske boje mislite na dužinu, a ne na jačinu.

(c) Licitirati 1 herc, višu od dve boje jednake dužine.

(d) Pasirati. Vaš list ima samo 5 poena i to je suviše slabo za bilo kakav odgovor.

Forsiranje novih boja

Zapazite da vaš prvi odgovor kazuje veoma malo koliko visoko treba igrati. Listovi (a), (b) i (c) imaju 11, 7 i 16 poena, pa ipak u sva tri slučaja licitirate 1 u boji. Prvo, vi morate tragati za adutskom bojom; vi ćete kasnije pokazati vašu jačinu. Vi ćete sigurno dobiti priliku da drugim licitiranjem po kažete vaše poene, jer otvarač neće pasirati vaš odgovor. Ako on ima dužinu u vašoj boji, on će podići, inače on će licitirati svoju drugu boju ili ponovo licitirati svoju prvu boju, ako u njoj ima dužinu ili će licitirati bez aduta sa ravnoteženom raspodelom. Ali on neće pasirati - on to ne sme. Kadgog vi, kao partner otvarača predlažete novu boju (što se razlikuje od podizanja otvaračeve boje ili licitiranje bez aduta) otvarač mora ponovo licitirati. Ovo pravilo, da promena boje partnera otvarača tera otvarača da ponovo licitira, je ono što vam dozvoljava da tražite sa sigurnošću adutsku boju. Vi možete predložiti 4-karatnu boju kao adut bez opasnosti, pošto vaš partner ne može ostaviti na vašem odgovoru; vaša boja će postati adut samo onda ako partner u njoj ima dužinu, pa podigne. Vi možete licitirati na nivou jedan vašu najdužu boju, čak i kada znate da vi i vaš partner imate zajedno 26 ili više poena; otvarač ne može pasirati. Vi možete visoko licitirati u drugom krugu, pošto ste čuli šta će se igrati. Kako partner ne može pasirati vaš odgovor (kada je on nova boja), nema opasnosti od ostajanja u suviše niskom kontraktu. Međutim, ovo isto pravilo može žestoko povećati opasnost od

suviše visokog penjanja. Pre nego vi odgovorite u novoj boji i terate otvarača da ponovo licitira, vi morate misliti o nivou na kome vi forsirate. Zapazite razliku između ove dve licitacije:

Licitacija

Otvarač	Partner otvarača	Otvarač	Partner otvarača
♠-K3	♠-Q876		
♥-A742	♥-86	1 ♣	1 ♦
♦-K8	♦-A10752	1 ♥	1 ♠
♣-QJ953	♣-106	1 bez aduta	pas

Otvarač i partner otvarača svaki licitiraju svoje dve boje-prvo dužu, zatim kraću. Traganje za adutskom bojom je bezuspešno. Stoga oni igraju bez aduta.

Otvarač	Partner otvarača	Otvarač	Partner otvarača
♠-K3	♠-Q876	1 ♥	2 ♦
♥-QJ953	♥-86	3 ♣	3 ♠
♦-K8	♦-A10752	3 NT	pas
♣-QJ953	♣-106		

Opis prve licitacije primenjen je isto tako na ovu drugu. Ali sada su partneri izlicitirali 3 bez aduta sa 21 poen, umesto 1 bez aduta. Šta je pogrešno? Nevolja je počela sa odgovorom 2 karo. Kad partner otvarača licitira novu boju na nivou 2, on daje licitaciji snažan podsticaj i zamah koji sledi često vodi partnere u visok kontrakt. Zapamtite, otvarač ne sme da pasira odgovor u novoj boji; čak kada on ima dužinu u toj boji, on mora da podigne na nivo 3:

Otvarač	Partner otvarača
1 ♠	2 ♥
3 ♥	

"Tri" zvuči kao bezazleno mali broj, ali to je kontrakt sa 9 štihova. Stoga, partner otvarača ne sme forsirati promenom boje na nivou 2, ako on nema prosečan ili bolji list - 10 ili više poena. Ovo obezbeđuje partnerima ukupno 23 ili 24 poena, dovoljno za sigurnost na nivou tri. Ali sa 9 poena ili manje partner otvarača ne sme licitirati novu boju na nivou 2. Sa prethodnim primerom lista:

♣-Q876 ♥-86 ♦-A10752 ♠-106

partner otvarača ne sme licitirati 2 karo na otvaranje 1 herc, jer on nema potrebnih 10 poena. Umesto toga on treba da licitira 1 pik; za licitiranje nove boje na nivou 1 dovoljno je uobičajenih 6 poena. Partner otvarača želi da predloži karo kao adut, ali on se ne usuđuje da ide tako visoko sa tako mršavim listom; stoga on predlaže samo boju, koju on sme da licitira.

Sada promenimo list partnera otvarača:

♣-86 ♥-106 ♦-A10752 ♣-Q976

šta uraditi ako partner otvori licitiranje sa 1 herc? Nijedna boja se ne može licitirati na nivou 1, a ima suviše malo poena za licitiranje na nivou 2. Ipak partner otvarača ne sme da pasira otvaranje licitiranja sa svojih 7 poena. On mora da da samo mogući odgovor - 1 bez aduta.

Odgovor 1 bez aduta

Ovo licitiranje 1 bez aduta je veoma uobičajen odgovor na otvaranje u boji. Partner otvarača uvek više voli da pokaže boju (zapamtite, traganje za adutom je pravi zadatak u poslu). Međutim, on to nije u stanju, jer nema višu boju od otvaračeve i ima manje od 10 poena. Tada se partner otvarača nalazi uhvaćen između dva pravila: nikada ne pasirati sa 6 ili više poena; nikada ne ići na nivo 2 sa novom bojom sa 9 ili manje poena. Odgovor 1 bez aduta je samo beg iz ove stupice.

Evo tri lista sa kojima vi morate odgovoriti sa 1 bez aduta na partnerovo otvaranje 1 herc:

(a)	♠-1042	♥-6	♦-AJ74	♣-J8432
(b)	♠-AQ7	♥-863	♦-J106	♣-Q875
(c)	♠-74	♥-62	♦-KQ10874	♣-J32

Zapazite da dva od ovih primera (a) i (c) imaju lošu raspodelu za licitiranje bez aduta. List (a) ima singl; list (c) ima dugačku boju. Ali odgovor 1 bez aduta ne pokazuje zaista želju da se igra bez aduta. Vi to licitirate, jer nije moguć nijedan drugi odgovor. Na primer, vi ne možete licitirati 2 karo sa listom (c), ma da biste jako voleli da predložite karo za aduta, jer to obećava 10 ili više poena, a vi imate list koji ima samo 8. Tako, vi licitirate bez aduta kao zamenu za nivo 2, jer je vaš list slab. Sada, neznatno promenimo tri primera, tako da nijedan od njih nije pravi odgovor 1 bez aduta na 1 herc:

(a)	♠-AJ74	♥-6	♦-1042	♣-J8432
(b)	♠-AQ7	♥-863	♦-K106	♣-Q875
(c)	♠-74	♥-62	♦-KQ10874	♣-K32

List (a) još ima 7 poena, ali sada vi ne treba da licitirate 1 bez aduta, jer vi imate pik za licitiranje na nivou 1. List (b) sada ima 11 poena, tako da možete ići na nivo 2 i licitirati 2 trefa. List (c) ima 10 poena i stoga sada vi možete predložiti vašu dugu boju karo kao

adut. Vi uvek treba da izbegavate da odgovorite 1 bez aduta, jer ovo licitiranje ne pomaže vašoj strani da nađe adutsku boju. Stoga, kada vi odgovarate bez aduta, vi nećete imati 4-karatnu boju i vi nećete nikada imati 10 ili više poena, jer tada biste mogli licitirati vašu boju na nivou 2. Koliko poena znači obećava vaš odgovor 1 bez aduta? Najmanje 6 poena, jer biste inače vi pasirali. Ne 10 ili više poena, jer tada biste sigurno bili u stanju da licitirate boju bez obzira na nivo. Prema tome, 6 do 9 poena. Dobro zapamtite ove poenske granice, 6 do 9, jer će se one ponovo ponavljati u bezbrojnim situacijama licitiranja. Sa 6 do 9 poena vi imate minimalan odgovor.

Manša je moguća, ali samo ako otvarač oduševljenim drugim licitiranjem pokazuje znatnu dodatnu jačinu. Sa 10 do 12 poena, vi imate jak odgovor. Vi možete licitirati novu boju na bilo kojem nivou, jer manša je verovatna (mada ne sigurna). Čak i ako partner, svojim drugim licitiranjem ne pokazuje neku znatnu jačinu, vi se trudite da dođete do manše.

Podizanje otvaračeve boje

Povremeno, partner će biti dovoljno preduzimljiv, da otvori licitiranje bojom u kojoj vi imate 4 ili više karata. Na primer, predpostavite da partner otvori 1 herc, a vi držite:

♠-KJ82 ♥-7532 ♦-J94 ♣-K3

Veoma loš igrač bridža može odgovoriti 1 bez aduta, da bi pokazao da ima 6 do 9 poena. Mnogo je važnije predložiti adutsku boju, nego pokazati poene, Stoga odgovor 1 pik je bolji od 1 bez aduta, ali jedva. Zašto predlagati pik kao adut kada je već nađen dobar adut - herc? Ima najmanje 8 herčeva u partnerskim listovima, tako da je nepotrebno traganje za adutom. Pravi odgovor je 2 herca, podizanje partnerove boje.

Ovo podizanje je minimalan odgovor, koji obećava 6 do 9 poena, kao i odgovor 1 bez aduta. Sa manje od 6 poena vi možete pasirati; sa 10 i više poena vi morate naći jače licitiranje (takvo kao licitiranje nove boje i podizanjem u drugom krugu). Međutim, kada ste vi unutar propisanih granica, podizanje je jako poželjan odgovor. Dužim putem idete prema odgovoru na dva ključna pitanja. Šta? Koliko visoko? Ako ste vi podigli boju - majorsku boju, otvarač zna odjednom pravu adutsku boju i on može dodati svoje poene na vaših 6 do 9 poena da odredi da li ukupno imate 26.

U računanju vaših poena za podizanje, vi morate uzeti u obzir i treći faktor, osim vaših honera i vaše dužine. Sada se cene i vaše kratke boje - šiken, singl pa čak i dubl. Jednom, kada ste se našli u adutskoj boji, ma koja kratka boja će vam omogućiti dobijanje štihova sečenjem. Stoga, posle nalaženja 8-karatnog aduta, dodajte predhodnoj vrednosti vašeg lista:

- 1 poena - za svaki dubl**
- 2 poena - za svaki singl**
- 3 poena - za svaki šiken.**

Predpostavite da vam je podeljen ovaj list:

♠-3 ♥-Q642 ♦-973 ♣-Q10753

On ima 5 poena, 4 u honerima i peti tref. Ako partner otvori 1 pik, vi ćete pasirati. Ako partner otvori 1 herc, vaš list se više vrednuje; singl u piku, koji je pre bio odgovornost, sada se vrednuje sa 2 poena. Sada ukupno imate 7 poena i vi možete podići na 2 herca. Ovaj list:

♠-QJ872 ♥-6 ♦-KJ953 ♣-74

ima 9 poena, kada se podigne. Ako partner otvori 1 herc ili 1 tref, on još uvek ima 9 poena (7 poena u honerima i po jedan poen za svaku petu kartu u piku i kari). Ali ako partner licitira pik ili karo, vaša jačina se povećavaza 3 poena - 2 za singl i 1 za dubl. Vi imate 12 poena (i svetle izgleda za manšu), tamo gde ste imali list sa minimalnim odgovorom.

Dakle, da podignete partnerovu boju, vi morate imati 6 do 9 poena posle sabiranja za honore, dužinu i za kratkoću. Šta vi treba da imate u samom adutu? Ma koje 4 karte čine odličnu podršku; ovde ne morate imati honore u adutu, da biste podigli. Vi možete podići majorsku boju samo sa tri aduta - podizanje majorske boje čini licitaciju tako jednostavnom, da vi odstupate od vašeg uobičajenog načina. Kada je vaša podrška 3-karatna, vi reskirate da vaš partner ima 5 ili više karata u svojoj prvolicitiranoj boji (kao što on obično ima). Međutim, da bi se zaštitili od riskantnog kontrakta, ako otvarač ima samo 4 karte u adutu, vi ne smete nikada podići sa tri mala aduta. Vi morate imati visoki honer (as, kralj ili dama) za podizanje sa 3 karte.

Kada partner otvori 1 pik, podignite na 2 pika sa bilo kojim od ovih listova:

(a) ♠-7532 ♥-94 ♦-85 ♣-AJ1096

(b) ♠-K84 ♥-73 ♦-942 ♣-A10853

Nemojte podići pik sa:

(c) ♠-1075 ♥-84 ♦-753 ♣-AQ1096

Licitirajte 1 bez aduta (vi ne smete podići sa triplom desetkom u piku; vi ne smete licitirati novu boju na nivou 2 sa samo 7 poena). Dok je podizanje majorske boje vrlo poželjno, jer ako se nađete u piku ili hercu, vi odmah znate šta ćete igrati, podizanje u trefu ili karo je manje važno. Nalaženje fita u minorskoj boji ne daje odgovor na pitanje šta da se igra. Vi još uvek tragate za majorskom bojom ili ispitujete, da li se može igrati bez aduta. Stoga ne podižite u minorskoj boji sa samo tri aduta. Ponekad ne podižete odmah čak ni sa 4 ili više aduta i minimalnim odgovorom:

♠-Q1063 ♥-84 ♦-QJ93 ♣-K75

Ako partner otvori 1 tref, ne mislite na podizanje 2 trefa. Ako partner otvori sa 1 karo, odgovorite 1 pik, a ne 2 karo. Vi imate uslove za podizanje, ali vama više odgovara majorska boja kao adut, pre nego se složite da igrate karo. Podignite minorsku boju samo: (1) sa 4 ili više aduta i (2) bez predloga za majorsku boju.

Tablica minimalnih odgovora

Ovde je tablica minimalnih odgovora, 6 do 9 poena, po redosledu važnosti:

1. Podići pik ili herc; potrebna bilo koja 4 aduta ili 3 sa visokim honerom.
2. Licitirati 4-karatnu ili dužu boju na nivou 1 (prvo dužu, a od dve iste dužine prvo višu po rangu).
3. Podići karo ili tref; potrebno je najmanje 4 aduta.
4. Licitirati 1 bez aduta, samo ako nijedna od gornjih licitacija nije moguća.

Posmatrajte ovaj list partnera otvarača:

♠-K7 ♥-K1052 ♦-108764 ♣-83

Šta biste odgovorili na otvaranje: 1 tref? 1 karo? 1 herc? 1 pik?

Koliko poena ima vaš list u svakom ovom slučaju?

Partner otvara 1 tref: Odgovoriti 1 karo, duža boja od vaših boja. Vaših 7 poena je dovoljno za licitiranje novih boja na nivou 1.

Partner otvara 1 karo: Odgovoriti 1 herc. Možete podići i na 2 karo, ali vi više volite da predložite majorsku boju kao adut.

Partner otvara 1 herc: Odgovoriti 2 herca. Ovde ste se našli u boji i sabirajući poene za dubl imate ukupno 9 poena. Podizanje majorske boje je vaš najpoželjniji minimalan odgovor.

Partner otvara 1 pik: Odgovoriti 1 bez aduta. Vi ne možete podići pik sa samo 2 aduta ili licitirati novu boju na nivou 2 sa samo 7 poena. Nijedna druga licitacija nije moguća, tako da ste primorani da date nepoželjan odgovor 1 bez aduta.

Odgovaranje sa skokom

Do sada su skoro svi pokazani listovi partnera otvarača bili jednolični od 6 do 9 poena, sa slučajnim jačim (10 do 12 poena) odgovorom. To je ono što ćete vi imati u većini slučajeva, ali vi morate biti spremni ponekad za prijatno iznenađenje. Partner može otvoriti licitiranje, kada i vi u vašem listu imate otvarajuću licitaciju ili još bolje - 13 ili više poena. Manša je obezbeđena (morate imati ukupno najmanje 26 poena), pa je čak i slem moguć. Kako da partner sazna dobre vesti?

Jedan je način odgovor sa skokom, t.j. preskačući jedan nivo licitirajući više nego je potrebno. Na primer, ako partner otvori 1 pik, a vi odgovorite 3 pika, vi ste napravili skok u licitiranoj boji. Ako umesto toga vi odgovorite 2 bez aduta, vi ste skočili u bez aduta. I ako je vaš odgovor 3 karo, vi ste napravili skok u novoj boji. Ovo su tri različite vrste odgovora sa skokom: skok u licitiranoj boji, skok u bez aduta i skok u novoj boji. Svaki od njih daje svoju poruku partneru i ima svoje specifične uslove.

Međutim, pre njihovog opisivanja rasčistimo jedno pitanje. Kada partner otvori, činjenica da vi imate 13 ili više poena ne znači automatski, da vi morate skočiti. Setite se, da obična promena boje (odgovor 1 herc na 1 tref, odgovor 2 karo na 1 pik) je dovoljna da primora otvarača da licitira ponovo. Vi uvek možete biti sigurni, da ćete doći do manše vašim drugim licitiranjem posle dobijanja više informacija o otvaračevoj jačini i raspodeli. Neposredan skok u licitiranju od strane partnera otvarača kaže više od "mi imamo dovoljno poena za manšu". On kaže: "Ja mislim da znam odgovor na oba ključna pitanja - šta i koliko visoko licitirati".

Skok u bez aduta

Na primer, predpostavite da partner otvara licitiranje sa 1 pik, a vaš list je:

♠-K4 ♥-AQ6 ♦-K1084 ♣-Q942

Vi možete odgovoriti na oba pitanja. Koliko visoko? Manša, jer vi imate 14 poena da dodate partnerovim 13 ili više poena (slem je moguć, ali neverovatan, jer partner bi morao biti neuobičajeno jak; i tada bi mogao da sam licitira slem). Šta? Bez aduta, jer vi imate uravnoteženu raspodelu sa stoperom u svim nelicitiranim bojama. Stoga, odgovorite sa skokom - 2 bez aduta. Kada vi skočite u 2 bez aduta na partnerovo otvaranje licitacije, vi izražavate mišljenje, da konačni kontrakt treba da bude 3 bez aduta. Stoga vi morate imati bar 13 poena (tako da zajedno sa partnerom imate 26). Osim toga vi morate imati pravu raspodelu za bez aduta - najbolje 4-3-3-3, a može i 4-4-3-2 ili 5-3-3-2, baš kao i kod otvaranja licitiranja bez aduta. Da bi se sačuvali od protivničke duge boje, morate imati neku jačinu u sve tri nelicitirane boje (partner po svoj prilici ima stoper u svojoj boji). Ovde su još dva lista sa kojima treba skočiti u 2 bez aduta, na partnerovo otvaranje 1 pik:

(1)	♠-J53	♥-KJ7	♦-AQ64	♣-Q108
(2)	♠-83	♥-KQ4	♦-AJ1072	♣-A94

Zapazite da svi ovi listovi ispunjavaju sva tri uslova: 13 ili malo više poena, uravnoteženu raspodelu, honore u sve tri nelicitirane boje. Ovi sledeći primeri ne odgovaraju za odgovor 2 bez aduta, kada partner otvori 1 pik.

(3)	♠-K72	♥-A84	♦-Q1083	♣-Q85
(4)	♠-AJ4	♥-42	♦-Q97	♣-AQJ82
(5)	♠-7	♥-KQ5	♦-J7432	♣-AK108

List (3) ima pravilnu raspodelu, ali nepravilnu jačinu (vi znate "šta" ali ne znate "koliko"). Ako partner ima 13 ili 14 poena, vaših 11 poena neće biti dovoljno za manšu.

Odgovorite 2 karo. Listovi (4) i (5) imaju pravu jačinu da vam dozvoljavaju da odgovorite "manša" na pitanje "koliko visoko"? Ali ni u jednom slučaju vi ne možete sigurno reći šta da se igra. List (4) nema stoper u nelicitiranoj boji; List (5) je neuravnotežen i ima singl. Oba lista mogu igrati bez aduta, zato idite polako.

Odgovorite 2 trefa sa listom (4); odgovorite 2 karo sa listom (5). U retkim slučajevima, vi možete imati list suviše jak za skok u 2 bez aduta.

Partner otvori 1 pik, a vi imate:

♠-853 ♥-AQ10 ♦-KJ83 ♣-AK9

Sasvim je verovatno, da će bez aduta biti krajnji kontrakt, ali koliko visoko? Očigledno, manša je obezbeđena, ali je možda moguć slem. Vi imate 17 poena i partner neće biti naročito ponosan na svoje otvaranje, čak i ako drži 16 poena potrebnih za 33 - slem. Kada vi imate uravnoteženu raspodelu, stopere u svim nelicitiranim bojama i tačno 17 poena (vi sami možete da otvorite 1 bez aduta) skočite u 3 bez aduta, umesto u 2 bez aduta.

Skok u licitiranu boju

Skok u boji, koju je licitirao partner, je sličan skoku 2 bez aduta, po tome što on odgovara na pitanje "koliko visoko" izjašnjavajući "manšu". Međutim na pitanje "šta" sada je odgovoreno "u vašoj boji partneru". Na primer, pretpostavite da partner otvori 1 herc, a vaš list je:

♠-K52 ♥-K853 ♦-KJ94 ♣-K4

Vi imate 14 poena (dodavanje za dubl, jer ste našli adut), tako da ima više poena, nego je potrebno za manšu, ali verovatno nedovoljno za slem. Vi i partner morate imati najmanje 8 herčeva, dobar adut. Stoga, skočite u 3 herca. Zapazite, da ovaj list zadovoljava uslove i za skok u bez aduta. Međutim, uvek treba pretpostaviti igranje u majorskoj boji. Skok u 3 herca izražava vaše tvrdo ubeđenje da konačni kontrakt treba da bude 4 herca. Vi obećavate 13 do 16 poena (13 da bude sigurno 26, ne više od 16, tako da je zbir 33 neverovatan). I vi bezuslovno garantujete da imate bar 4 aduta, da je obezbeđeno ukupno 8. Videli smo ranije, da ponekad možete podići majorsku boju sa nivoa 1 na nivo 2 sa 3 karte, od kojih je jedna visoki honer (A,K,Q). Skok u licitiranoj boji, sa nivoa 1 na nivo 3 mora uvek sadržati podršku od 4 ili više karata.

Licitirajte 3 herca, na partnerovo otvaranje 1 herc, ako imate:

♠-72 ♥-A643 ♦-95 ♣-KQJ104

Vaš list ima 13 poena - 10 u honerima, 1 za peti tref, 1 za svaki dubl, jer ste se našli u boji. Zašto ne licitirati tref? Radi toga što jedina svrha licitiranja boje, da se ona predloži kao adut. Vi sigurno ne želite da predložite da minorska boja bude adut, kada ste se već našli u majorskoj boji. Ali sa ovim listom:

♠-72 ♥-A64 ♦-953 ♣-AKJ64

odgovorite sa 2 trefa, ako partner otvori 1 herc. Ponovo vi imate 13 poena (računajući honore i jačinu, ali ne vaš dubl, jer dobra adutska boja još nije obezbeđena). Sada međutim, vi ne smete skočiti, jer nemate podršku od 4 karte. Vi morate predložiti tref kao adut i čekati da vidite, da li partner može ponovo da javi svoj herc, pokazujući tako 5-karatnu boju. Čak i sa 4 aduta vi ne smete uopšte biti uznemireni, da skočite u partnerovu boju, kada se radi o minorima - tref ili karo. Ako partner otvori 1 karo, a vi imate:

♠-KJ72 ♥-93 ♦-AQ104 ♣-K85

odgovorite 1 pik. Kao i sa minimalnim odgovorom, vi predlažete majorsku boju kao adut, pre nego se saglasite da igrate minor. A ako partner otvori 1 tref, kada vi imate:

♠-AQ7 ♥-KJ4 ♦-K105 ♣-QJ106

odgovorite 2 bez aduta, a ne 3 trefa. To je manša od 9 štihova u bez aduta, koju ste vi predložili, a ne manša od 11 štihova u trefu. Samo sa listom kao što je ovaj:

♠-K82 ♥-53 ♦-A64 ♣-AQ1073

treba skočiti u licitiranoj boji, znači 3 trefa na otvaranje 1 tref. Vi nemate da predložite majorsku boju; vi ne smete skočiti u bez aduta bez stopera u hercu. Stoga, skok u trefu je jedini mogući odgovor.

Skok u novu boju

Kada vi imate uslova za skok u licitiranoj boji, ali 17 ili više poena (tako da je slem verovatan), vi ne preskačete dva nivoa, kao što biste u bez aduta. Dvostruki skok u partnerovoj boji (4 pika u odgovoru na 1 pik) je retko kockarsko licitiranje. Zasniva se na dužini u adutu i nepravilnoj raspodeli, sa nekoliko honera. Na primer, dvostruki skok u 4 herca na partnerovo otvaranje 1 herc, ako vi imate:

♠-2 ♥-J108653 ♦-K9853 ♣-8

Zapazite da je ovaj list suviše slab za skok u licitiranoj boji. Šta treba da licitirate sa listom koji je suviše jak za skok u licitiranoj boji?

♠-5 ♥-AQ93 ♦-KQJ42 ♣-K105

Ako partner otvori 1 herc, ovaj list ima 18 poena, što je mnogo više od 13 do 16 poena za odgovor 3 herca. Ovde upotrebite vaš najjači odgovor, skok u novoj boji. Vi skočite u 3 karo. U sledećem krugu, vi podržite herc. Ovaj skok u novoj boji (koji sledi partnerovu licitaciju u boji) kaže da ste vi zainteresovani za više od manše; vi mislite na slem. Skok u novoj boji uvek predlaže slem. Međutim, vi možete biti zainteresovani za igranje slema u vašoj boji, a ne partnerovoj. Tada ćete vi licitirati vašu boju ponovo, kada dođete na red. Na primer, ako partner otvori 1 herc, a vi imate:

♠-AKQJ53 ♥-64 ♦-AQ8 ♣-105

skok u 2 pika, težeći da ponovite pika u sledećoj prilici. Ovo pokazuje odličnu boju i najmanje 17 poena. Vi želite da konačni kontrakt bude 6 pikova, ako partner ima malo više

od minimalnog otvaranja licitacije. Zapamtite, da je skok u novoj boji nepotreban, kada mislite samo na manšu, jer partner ne sme da pasira ni običnu "neskokovitu" licitaciju u novoj boji. Ako partner otvori 1 herc, a vi imate:

♠-AKQJ53 ♥-64 ♦-Q82 ♣-105

odgovorite 1 pik. Vaših 14 poena osiguravaju manšu, ali ne predlažu slem, tako da je dovoljna obična promena boje. Kao što će se kasnije videti, vi možete pokazati vašu jačinu skakanjem u drugom krugu. Da napravimo pregled odgovora sa skokom na partnerovo otvaranje u boji, razmatrajući vašu ulogu, ako imate ovaj list:

♠-75 ♥-KJ82 ♦-AQ73 ♣-K87

Šta će biti vaš odgovor:

Kada partner otvori 1 tref - Odgovorite 1 herc. Vi ne smete skočiti sa podrškom od 3 karte; vi ne smete skočiti u bez aduta, jer vam nedostaje stoper u licitiranoj boji.

Kada partner otvori 1 karo - Odgovorite 1 herc. Vi možete skočiti u licitiranoj boji, ali vi više volite da prvo predložite majorsku boju, čuvajući skok u karo za drugo javljanje.

Kada partner otvori 1 herc? - Odgovorite 3 herca. Skok u licitiranoj boji, ako je u pitanju major je uvek vaš prvi izbor, kada imate potrebnih 13 do 16 poena i 4-karatnu podršku.

Kada partner otvori 1 pik? - Odgovorite 2 bez aduta. Vi imate uravnoteženu raspodelu, 13 poena i stopere u svim nelicitiranim bojama.

Obratite pažnju, da vi ne skaćete u novu boju, kada licitirate novu boju u odgovoru na 1 tref ili 1 karo. Nije zakon da vi skoćite isključivo zato što imate 13 ili više poena. Obična promena boje od strane partnera otvarača može se napraviti sa mnogo slabijim listom, koji neće zadovoljiti tačne uslove za jedan od tri vrste odgovora sa skokom.

Pravila koja treba zapamtiti

Ovde je tablica svih običnih odgovora na partnerovo otvaranje licitacije 1 u boji; Vi odgovarate:

1 u novoj boji:	6 ili više poena (nema gornje granice). Najmanje 4 karte u vašoj boji.
2 u novoj boji (bez skoka)	10 ili više poena (nema gornje granice). Najmanje 4 karte u vašoj boji.
1 bez aduta	6 do 9 poena. Nijedna boja za licitaciju na nivou 1.
2 u partnerovoj boji:	6 do 9 poena. Najmanje 4 karte u partnerovoj boji ili 3 karte sa visokim honerom u majoru (A,K,Q).

2 bez aduta: 13 do 15 poena. Uravnotežena raspodela, stoperi u svim nelicitiranim bojama.

3 bez aduta: sa 16 do 18 poena i uravnoteženom raspodelom.

3 u partnerovoj boji: 13 do 16 poena. Najmanje 4 karte u partnerovoj boji.

Skok u novoj boji: 17 ili više poena (nema gornje granice) Jaka podrška partnera ili solidna svoja boja.

Dva od ovih odgovora - 1 bez aduta i 2 u partnerovoj boji - imaju gornju granicu od 9 poena. Partner može pasirati bilo koji odgovor, jer on zna da li njihova strana može imati 26 poena. Ali otvarač ne sme pasirati bilo koji drugi odgovor. Bilo da on ne zna vašu gornju granicu (ako ste licitirali novu boju), bilo da je vaša donja granica 13 poena (ako ste skočili). Stoga on ne može nikako biti siguran da njihovoj strani nedostaje 26 poena - on mora licitirati ponovo. Šta on licitira, videćemo u idućem delu.

POGLAVLJE 5

Ponovna licitacija otvarača

Kada otvorite licitiranje sa 1 u boji, vi možete imati od 13 do 20 ili više poena i vi možete praktično imati bilo koju raspodelu. Vašim drugim javljanjem, vašom relicitacijom vi morate reći partneru koliko približno poena imate, tako da zajedno možete odrediti koliko visoko da igrate. Dalje, vi morate opisati vašu raspodelu radi toga, da znate šta ćete igrati. Velika pažnja je potrebna za izbor relicitacije, jer ona je obično ključ cele licitacije.

Posle podizanja

Kada partner svojim odgovorom podigne vašu boju

Vi Protivnik Partner Protivnik

1 ♥ pas 2 ♥ pas

vaši problemi relicitacije su obično jednostavni. Mnogo češće, vi već znate šta ćete igrati; vas jedino brine koliko visoko. Predpostavite da ste otvorili 1 herc imajući:

♠-A5 ♥-AQ962 ♦-2 ♣-KQ1085

Partner podigne na 2 herca. šta je vaša relicitacija? Vi ste našli adut, a koliko visoko ćete ići zavisi od vaših izgleda za manšu, t.j. da li zajedno imate 26 poena. Vaš list ima 17 poena na prvi pogled, računajući honore i dužinu; sada kada ste se našli s partnerom u boji, dodajte poensku kratkoću - 2 poena za singl, i 1 poen za dubl. Sada imate 20 poena i partner vam obećava 6 do 9, što znači da ukupno imate 26 do 29 poena. Stoga licitirajte 4 herca, jer vi morate imati 26 poena za manšu, a ne možete imati 33 poena za slem. Zapazite, da vi ne razmišljate o licitaciji vašeg trefa; kada se jednom nađete u majorskoj boji, nema potrebe za traženjem drugog aduta. Predpostavite, da ste otvorili 1 karo sa listom:

♠-K93 ♥-Q104 ♦-AQ62 ♣-A103

Partner vam podigne na 2 karo. Šta ćete ponovo licitirati? Prvo, koliko ukupno imate poena? Vi imate 15 poena; partner ima 6 do 9 poena; znači 21 do 24. Manša je u pitanju, tako da vi pasirate i pripremate se za delimičan skor. Ako partner ima 9 poena, vi možete da odigrate 2 bez aduta ili 3 karo. Ali nikada ne održavajte licitaciju, da bi eventualno povećali vaš delimičan skor. Praktično 40 je isto što i 60 ili 70. Ako vi održavate licitaciju (podignete na 3 karo ili licitirate 2 bez aduta), to znači da mislite da je manša moguća. Kada vaša strane ne može imati 26 poena, završavajte licitaciju što pre možete. Najzad prepostavite, da ste otvorili 1 pik sa listom:

♠-Q8642 ♥-K5 ♦-AQJ9 ♣-K2

Šta ćete licitirati posle partnerovog podizanja na 2 pika? Vaš list ima u početku 16 poena, zatim poboljšan 18 poena, jer ste dodali po 1 poen za svaki dubl. Partner ima 6 do 9 poena, ukuno imate 24 do 27 poena. Vi ne želite da pasirate jer možda je manšu moguće napraviti. Ipak vi ne smete da licitirate 4 pika, jer zajedno možda imate samo 24 poena. Stoga licitirajte 3 pika. Ovo kazuje partneru da je manša moguća (jer vi održavate licitaciju), ali nije sigurna (drukčije vi biste sami izlicitirali manšu). Vi pitate partnera, da on produži do manše, ako ima 8 do 9 poena, odnosno da pasita sa 6 do 7 poena.

Minimalno, jako ili maksimalno otvaranje

Vidite, da su široke granice otvaranja licitacije podeljene u 3 uska područja, prema tome da li vaš list može ili mora imati 26 poena, kada se sabere sa 6 do 9 poena partnera otvarača. To jest, list od 13 do 16 poena ne može nikako dati 26 poena, kada partner u najboljem slučaju ima 9 poena - to je minimalno otvaranje licitacije. List od 17 do 19 poena može dati 26 poena, kada partner ima 9 poena, ali ne kada on ima 6 poena - to je jako otvaranje. List od 20 ili više poena daje 26 poena, čak i kada partner ima samo 6 poena - to je maksimalno otvaranje.

Kao što će se videti u toku ovog dela, tip otvaranja koji vi imate će odrediti visinu vaše ponovne licitacije u svim situacijama - bez obzira kakav odgovor dobijete od partnera. Stoga, pre izbora vaše druge licitacije uvek pitajte sami sebe koji tip otvaranja imate: minimalno 13 do 16, jako 17 do 19 ili maksimalno 20 ili više. Broj 20 za maksimalno otvaranje je lako zapamtiti; partner vam pokaže 6 poena bilo kakvom licitacijom i vi možete sabrati 26 poena. Da razlikujete jako i maksimalno otvaranje, pomognite se na ovaj način; pokrijte jednog asa u vašem listu, ako još uvek imate otvaranje 13 poena sa preostalim kartama, vi imate jako otvaranje, a ako vi ne možete da otvorite sa preostalim kartama vi imate minimalno otvaranje. Jako otvaranje je minimum plus jedan as (4 poena).

Sa svakim od sledećih primera listova, vi otvorite licitiranje u vašoj dugoj boji i partner vam odgovori podizanjem vaše boje na nivo 2. Kakvo otvaranje imate? Šta je vaša relicitacija?

(a)	♠-KJ842	♥-AQ5	♦-74	♣-KQJ
(b)	♠-3	♥-J86432	♦-AK5	♣-AKJ
(c)	♠-K8	♥-AKJ1095	♦-753	♣-52
(d)	♠-AQ8	♥-K4	♦-AQ1082	♣-A106

(a) Vi imate jako otvaranje (18 poena), jer je vaš partner jednom podigao vašu boju, pa ste vi dodali 1 poena za vaš dubl na originalnih 17 poena. Podignite na 3 pika, pozivajući ga na manšu.

(b) Vi imate maksimalno otvaranje (20 poena), kada je herc jednom podizan; tako da skočite u 4 herca. Ne brinite to što nemate honore u adutu - vama je potrebna samo dužina u adutu; honori su dobri i u drugim bojama.

(c) Vi imate minimalno otvaranje (15 poena), uprkos vaše jake boje (oduzmite asa herca i vidite šta vam nedostaje). Pasirajte partnerovo podizanje, jer nemate dovoljno jačine za manšu.

(d) Vi imate maksimalno otvaranje (21 poen) za igranje karo. Međutim, vi ne možete licitirati 5 karo, jer minorska boja (11 štihova) zahteva 29 poena, a partner može imati samo 6 do 7 poena. Umesto toga, vi skočite u 3 bez aduta, manšu koja zahteva samo 26 poena. Za bez aduta vaš list ima 20 poena (nikada ne dodajte poene u brojanju za kratku boju, ako imate nameru da igrate bez aduta), a partner će vam doneti bar 6 poena. Kada se podigne minorska boja, a vi imate nade za manšu, uvek mislite na bez aduta (osim ako imate neki singl ili šiken sa strane, tada bez aduta ne dolazi u obzir). Sa jakim otvaranjem pokušajte manšu licitiranjem 2 bez aduta. Sa maksimalnim otvaranjem najverovatnije ćete sami licitirati 3 bez aduta.

Posle odgovora 1 bez aduta

Kada partner odgovori na vaše otvaranje licitacije sa 1 bez aduta, vašu pravu relicitaciju je najteže odrediti. Baš kao i posle podizanja vi odmah verovatno znate koliko visoko licitirati, jer vam je partner obećao isto 6 do 9 poena. Sa minimalnim otvaranjem, vi napuštate misao o manši; sa jakim otvaranjem, vi možete pokušati manšu; sa maksimalnim otvaranjem, vi ste sigurni u manšu. Međutim, vi često ne znate šta treba igrati, pošto nije nađena adutska boja. Vaša relicitacija mora pokazati kvalitet vašeg otvaranja (minimum, jak, maksimum) i mora nastaviti traganje za adutom.

Naravno, ako je vaša raspodela uravnotežena (nema singla ili šiken, najviše 1 dubl - šema za bez aduta), vi niste uopšte zainteresovani da tragate za adutom vi hoćete da igrate bez aduta. Posmatrajte ova tri primera:

(1)	♠-AQ642	♥-J5	♦-Q84	♣-A105
(2)	♠-AQ642	♥-J5	♦-AQ8	♣-A105
(3)	♠-AQ642	♥-K5	♦-AQ8	♣-A105

U sva tri slučaja otvorite 1 pik i kada partner odgovori 1 bez aduta, vi ćete pokazati vašu uravnoteženu raspodelu ostajući u bez aduta. List (1) ima minimalno otvaranje - manša je nemoguća sa partnerovih 6 do 9 poena, pa pasirajte. List (2) ima jako otvaranje, manša

je moguća, ali nije sigurna, zato podignite na 2 bez aduta. List (3) ima maksimalno otvaranje - manša je sigurna, pa licitirajte 3 bez aduta. Kada otvarate sa veoma dugom bojom (6 i više karata), vi ne želite da igrate bez aduta. Vi jako želite da vaša duga boja postane adut i vi to pokazujete licitirajući je ponovo.

(4)	♠-3	♥-KJ10842	♦-AQ5	♣-Q74
(5)	♠-3	♥-AKJ1084	♦-AQ5	♣-Q74
(6)	♠-3	♥-AKJ10842	♦-AQ5	♣-K4

Sa sva tri gornja lista otvorite sa 1 herc i na partnerov odgovor 1 bez aduta ponovo licitirajte herc. Koliko visoko? Sa listom (4) i minimalnih 14 poena, licitirajte 2 herca. Ovo kaže partneru da je manša nemoguća i da vi želite da igrate delimičan skor u hercu. Sa listom (5), koji dozvoljava jako otvaranje, radi viška asa, skočite u 3 herca. Ovo nateruje partnera da ide do manše sa 8 do 9 poena i 2 ili 3 aduta, ali mu omogućuje i da pasira. Sa listom (6) maksimum od 20 poena, idite sami na 4 herca. Partneru je već pokazano, da je za manšu potrebno 6 poena, pa čak i singl u njegovom listu daće potrebnih 8 aduta. Ima mnogo listova, koji nisu pogodni za igranje bez aduta, mada vaša prva boja nije veoma duga - vi možete imati jedan singl ili dva dubla, neravnomernu raspodelu, koja je dobra za igranje u boji, a nije dobra za bez aduta. Tada vi drugi put licitirate novu boju. Na primer, pretpostavite da otvorite 1 herc, a imate:

♠-4 ♥-KJ842 ♦-AK32 ♣-Q85

Partner odgovara sa 1 bez aduta. Licitirajte 2 karo. Nema izgleda za manšu, kada vi imate minimalno otvaranje; ali vi treba da prebledite na pomisao igranja bez aduta sa nelicitiranim singlom i najbolje je da predložite vašu drugu boju, nudeći partneru izbor. Vi imate neznatnu prednost u hercu nad karom, ali ste to već pokazali licitiranjem prvo herca. Partner može imati više karo od herca; i ako on ima dve boje jednake dužine, on će vas vratiti na herca, vašu prvo licitiranu boju.

Ova relicitacija u novoj boji se može desiti i sa jakim otvaranjem.

♠-AKJ42 ♥-53 ♦-62 ♣-AKJ7

Otvorite 1 pik i na odgovor 1 bez aduta, ponovo licitirate 2 trefa. Partner će pasirati vaše ponovno licitiranje samo ako on ima više trefova od pikova i svega 6 do 7 poena. Ako on ima 8 do 9 poena, vama je ukupno potrebno 26, on će licitirati ponovo. Sada, kada ste se vi našli u adutu, vi možete pokazati vašeg dodatnog asa, pokušavajući da se igra manša. Da bi skočili u 3 trefa na partnerov odgovor 1 bez aduta, vi treba da imate maksimalno otvaranje.

Ovaj skok u novoj boji je partnerovo najjače licitiranje. On garantuje da imate zajedno 26 poena potrebnih za manšu. Stoga vi morate imati 20 poena za skok u novoj boji, pošto partner ima samo obećanih 6 poena.

Vi možete skočiti u novoj boji sa ovim listom:

♠-A4 ♥-AQ1063 ♦-4 ♣-AKQ52

Otvorite 1 herc i na odgovor 1 bez aduta, skočite u 3 trefa. Ova relitacija nateruje partnera da licitira do manše. Vi već znate koliko visoko da igrate, a skok u novoj boji vam omogućava da otkrijete šta ćete igrati bez reskiranja nenadnog završetka licitacije.

Vi ćete zapaziti, da ni u jednom primeru vi niste relitirali vašu prvu boju, kada vi u njoj imate samo 5 karata. Ovo radi toga što obično predpostavljate da ponudite partneru izbor boje, kada vi imate dve boje za licitaciju. A kada vi nemate drugu boju i samo 5 karata u prvoj boji, vaša raspodela je uravnotežena - vi ste voljni da igrate bez aduta. Međutim, vi ne smete da relitirate 5-karatnu boju - vi to ne biste želeli, ali u retkim prilikama to može biti najbolje što možete da učinite. Posmatrajte ovaj list:

♠-4 ♥-Q743 ♦-AQJ92 ♣-K104

Otvorite 1 karo; partner odgovori 1 bez aduta. Vi ne smete ostati bez aduta i vaša očigledna licitacija izgleda 2 herca. Međutim ova licitacija je opasna i beskorisna. Ona je opasna radi toga što može naterati partnera na nivo 3 (ako njemu više odgovara karo od herca). Beskorisna je radi toga što partner ne može imati 4-karatni herc, koji vama treba, jer on bi odgovorio 1 herc, a ne 1 bez aduta. Stoga iskoristite mogućnost da ponovo licitirate 5-karatnu boju - licitirajući 2 karo. Budite veoma oprezni u licitiranju vaše duge boje na nivou 2, kada je ona viša od prve (ovo se zove, jer nema pravi smisao, prevrtanje - revers). Vi niste verovatno našli dobar adut i vi možete biti dovedeni u opasnost, ukoliko vi nemate jako otvaranje.

Posle odgovora u novoj boji

Kada partner odgovori na vaše otvaranje predlažući boju, vi ne znate koliko on ima poena, kao što biste znali da je odgovorio podizanjem vaše boje ili licitiranjem 1 bez aduta. On mora imati 6 poena, da bi uopšte odgovorio (ili 10 poena, ako odgovara 2 u novoj boji), ali nebo je njegova gornja granica. Stoga, vi ne možete odmah znati koliko visoko treba igrati.

Predpostavite da ste otvorili 1 karo, a imate:

(a) ♠-K84 ♥-J72 ♦-AQ73 ♣-K105

Partner odgovori 1 herc. Vi ne smete pasirati i pored vaših minimalnih poena, jer partner može imati 13 poena potrebnih za manšu (on bi mogao imati i više). Kada partner licitira novu boju, vi izaberite tako vašu relitaciju, da mu kažete nešto više o vašem otvaranju: koliko ste jaki i kakvu imate raspodelu. Ta da će on pogoditi konačni kontrakt.

Sa gornjim primerom (a) vi ćete pokazati ravnomernu raspodelu relitiranjem bez aduta i vašu minimalnu jačinu, licitiranjem što je moguće niže - 1 bez aduta. Sa uravnoteženom kartom i stoperima u nelicitiranim bojama, ali većom jačinom: vi skočite u bez aduta.

(b)	♠-AQ4	♥-72	♦-AQ73	♣-AQ105
(c)	♠-AKJ	♥-72	♦-AJ1073	♣-AQ5

Sa listom (b) jako otvaranje od 18 poena, licitirajte 2 bez aduta na partnerov odgovor 1 herc. List (c) ima maksimalno otvaranje, 20 poena, relitirajte 3 bez aduta.

Ako vi umesto uravnotežene raspodele imate dugu prvu boju, relicitirajte vašu boju, kao da je odgovor 1 bez aduta. Posmatrajte ove primere:

(d)	♠-82	♥-QJ10864	♦-A105	♣-A8
(e)	♠-A2	♥-QJ10864	♦-A105	♣-A8
(f)	♠-A	♥-KQJ10864	♦-K105	♣-A8

Sa svakim listom vi otvarate 1 herc; partner odgovara 1 pik. Primer (d) ima mi nimalnih 13 poena - relicitirajte 2 herca. Primer (e) ima dodatnog asa, t.j. jako otvaranje sa 17 poena - relicitirajte 3 herca. Primer (f), to je maksimalno otvaranje od 20 poena - relicitirajte 4 herca.

Kada imate 4 karte u partnerovoj boji, vaša podrška partnerovoj boji je daleko najvažnija distributivna osobina, koju treba da pokažete vašim relicitiranjem. Na primer, pretpostavite da ste otvorili 1 tref, imajući:

(g) ♠-Q753 ♥-A4 ♦-6 ♣-AQJ1083

Partner odgovara 1 pik. Nemojte ni misliti o ponovnom licitiranju trefa. Vi imate 6 trefova, ali vi imate 8 pikova (partner ima najmanje 4 da doda na vaša 4). Stoga je adutska boja nađena i vi ćete podići pik. Koliko pikova ćete licitirati u primeru (g).

To je određeno, kao i obično, time da li je vaše otvaranje minimalno, jako ili maksimalno. Prvobitno ovaj list ima 15 poena, ali se on poboljšava posle nalaženja u boji - sada on vredi 3 poena više, ukupno 18. Sa ovim jakim otvaranjem, skočite u 3 pika, pozivajući na manšu. Sada posmatrajte ove listove:

(h)	♠-KQ53	♥-A4	♦-6	♣-AQJ1083
(i)	♠-KQ53	♥-K4	♦-632	♣-AJ62

Licitirate 1 tref i partner odgovori 1 pik. Primer (h) je sada maksimalno otvaranje - skočite u 4 pika. Primer (i) je minimalno otvaranje - podignite na 2 pika. Ovo minimalno podizanje može (kao kod podizanja partnera otvarača) ponekad da se napravi sa samo 3 aduta, ali ako je jedan od njih visoki honer. Na primer, vi otvorite 1 karo, a imate:

♠-83 ♥-A94 ♦-AQ843 ♣-K52

Partner odgovara 1 herc. Vi možete da izaberete od 3 minimalne licitacije: 1 bez adut, 2 karo neprijatno radi samo 5 karata u boji; 2 herca, neprivlačno radi 3-karatne podrške. Dva herca su ipak najbolja. Međutim, nikada skočiti u partnerovu boju bez 4-karatne podrške. Kadgod vi skaćete u partnerovu boju, vi apsolutno garantujete da ćete zajedno imati potrebnih 8 aduta. Relicitacije o kojim smo do sada govorili - u bez aduta, u vašoj prvoj boji, u partnerovoj boji - su najpoželjnije, jer one predlažu šta da se igra i pokazuju u uskim granicama svoju jačinu. Ponekad, međutim, vi ćete relicitirati na partnerovu promenu boje još jednom novom bojom:

(1) Vi	Partner	(2) Vi	Partner
1 ♦	1 ♠	1 ♦	1 ♥
2 ♣		1 ♠	

Kada vi relicitirate treću boju, kao u gornjim slučajevima, vi možete imati ili minimalno ili jako otvaranje. Partner će licitirati ponovo, kada on ima malo više od 6 poena, koje je on obećao; tada vi možete pokušati manšu sa jakim otvaranjem (ili pasirati sa minimalnim) posle nalaženja šta treba igrati. Vi morate upotrebiti relicitaciju u trećoj boji, kada imate neuravnoteženu raspodelu, ne veoma dugu prvu boju i nikakvu podršku za partnera. Ponovo, izbegavajte sličnu situaciju:

(3) Vi	Partner	Vi
1 ♣	1 ♠	2 ♦

Partner mora da licitira na nivou 3, da bi se vratio na vašu prvu boju, to je bolje ako imate jako otvaranje. Sa minimalnim otvaranjem relicitirajte vašu 5-karatnu boju tref. Zapazite da ste u licitaciji (2) prvo licitali nižu boju, ali vi možete još uvek imati minimalno otvaranje, jer ste ostali na nivou 1. Kada imate maksimalno otvaranje, vi ne morate licitirati treću boju. Vi znate da se manša negde može napraviti (vi imate 20 poena, partner bar 6), tako da ne možete dati priliku partneru da pasira i da vas ostavi u delimičnom kontraktu.

Setite se, mada promena boje partnera otvarača primorava otvarača da licitira ponovio, otvaračeva promena boje može (u retkim prilikama) da bude pasirana od partnera otvarača. Stoga, sa listom kao ovaj:

♠-AKJ7 ♥-53 ♦-AQJ94 ♣-A4

otvorite 1 karo i na odgovor 1 herc skočite u 2 pika. Ovaj skok u novu boju pokazuje vaše maksimalno otvaranje - 20 ili više poena - i zahteva manšu, pošto oba partnera sada znaju da njihova strana ima najmanje 26 poena.

Posle odgovora sa skokom

Kada je partnerov odgovor skok u bez aduta (vi otvorili 1 pik, partner licitirao 2 bez aduta) ili skok u licitiranoj boji (vi otvorite 1 herc, partner lici tira 3 herca), vi možete obično odmah da odlučite šta će se i koliko igrati. "Koliko visoko", je jednostavno pitanje za odgovore. Partner ima najmanje 13 poena, u najboljem slučaju 15 do 16 poena. Kada imate minimalno otvaranje, zajedno imate 26 ili više poena, ali ne možete doći do 33 (slem); stoga ćete igrati manšu. Kada vi imate jako otvaranje, ukupno možete imati i 33 poena, stoga ćete pokušati slem. Kada vi imate maksimalno otvaranje ukupno morate imati 33 ili više poena vi ćete obično licitirati slem. Kako ćete pokušati i licitirati ove slemove biće detaljnije prikazano u delu 7, ali evo jedne projekcije:

Otvarač	Partner otvarača	Licitacija	
♠-K3	♠-AQ87	Otvarač	Partner otvarača
♥-AQ842	♥-KJ93	1 ♥	3 ♥
♦-AJ93	♦-65	6 ♥	
♣-A7	♣-K82		

Vaš list ima prvobitno 19 poena i poboljšava se na 21 posle partnerovog skoka u vašoj boji. Partnerov odgovor obećava 13 do 16 poena; stoga ima najmanje 34 poena u vašim listovima. Ovo je više nego dovoljno da licitirate mali slem. Međutim, oslabimo vaš list uklanjanjem karo honera:

♠-K3 ♥-AQ842 ♦-10843 ♣-A7

Sada, ako partner skoči u 3 herca, posle vašeg otvaranja 1 herc, vi nemate ukupno 33 poena (vi imate 16 poena; partner ima u najboljem slučaju 16). Pošto je slem nemoguć vi relicitirate 4 herca. "Šta igrati?" može ponekada biti teže odgovoriti posle odgovora sa skokom. Naravno, ako partner skoči u licitiranoj boji, herc ili pik, odgovor je jasan; vi ćete igrati majorsku boju. Međutim, posle skoka u licitiranoj boji, tref ili karo, vi morate uvek misliti o igranju 3 bez aduta (gde su 26 poena dovoljna za manšu), pre nego igranju 5 u minorskoj boji (gde je potrebno 29 poena). Kada partner skoči u vašoj minorskoj boji, relicitirajte 3 bez aduta sa bilo kojim minimalnim otvaranjem, koje ima uravnoteženu raspodelu; i čak sa dugom bojom relicitirajte 3 bez aduta, kada imate 1 verovatni štih stoper u svakoj nelicitiranoj boji. Vi biste otvorili 1 karo sa bilo kojim od ovih listova:

(1)	♠-K5	♥-K6	♦-K109752	♣-QJ8
(2)	♠-Q1084	♥-KJ5	♦-AQ86	♣-J2

Predpostavite da partner odgovori 3 karo. Licitirajte 3 bez aduta sa listom (1). Vi imate stopere u svim bojama, tako da će vaš dugi karo vam sigurno omogućiti da dobijete 9 štihova. Licitirajte 3 bez aduta takođe sa listom (2). Više brinete ovde za tref. Međutim, vaše slabo minimalno otvaranje teško da će omogućiti uzimanje 11 karo štihova; stoga licitirajte samo manšu, koja izgleda moguća.

Kada partner odgovori 2 bez aduta na vaše otvaranje licitacije, podignite na 3 bez aduta sa svakim minimalnim otvaranjem, izuzev ako postoje izgledi da se nadete u majorskoj boji - 8 karata u hercu ili piku u vašu dva lista. Posmatrajte ova dva primera:

(3)	♠-K5	♥-82	♦-AQ943	♣-K1072
(4)	♠-AQ943	♥-K1072	♦-82	♣-K5

Predpostavite da ste list (3) otvorili sa 1 karo i partner vam je odgovorio 2 bez aduta. Jedina boja u kojoj se može odigrati manša je tref ili karo, a za to je potrebno dobiti 11 štihova. Umesto toga igrajte 3 bez aduta. Suprotno sa listom (4). Vi otvorite 1 pik i ponovo partner skoči u 2 bez aduta; licitirajte 3 herca. Ako partner ima 4-karatni herc, on će podići na 4 herca, ako on ima 3 karte u piku, on će podizati vašu prvu boju. U bilo kom slučaju vi ćete doći do manše u majorskoj boji. A ako partner ima 3 herca i 2 pika, on će sam licitirati 3 bez aduta.

Setite se, da prvo treba da vidite da li možete da igrate manšu u majoru. Kada se vi i vaš partner niste našli u ove dve boje, ali imate zajedno 26 poena, obično se igra 3 bez aduta. Pet trefova ili pet karo se igraju samo onda, kada se ne nadete u majoru, a ne usuđujete se igrati bez aduta, jer ste šiken ili imate singl u nekoj nelicitiranoj boji ili pošto vi ne možete dobiti štih u boji koju je protivnik licitirao.

Kviz

Napravimo pregled svih relicitacija otvarača pomoću kviza. Vi ste otvarač licitiranja u sledeći 5 situacija. Šta je vaša relicitacija sa svakim od tri dole navedena lista:

1. Otvorite 1 pik, partner odgovori 2 pika:

(a)	♠-AKQ5	♥-K94	♦-K72	♣-863
(b)	♠-KJ742	♥-AKQJ5	♦-K8	♣-3
(c)	♠-J8532	♥-84	♦-AKJ9	♣-AK

2. Otvorite 1 herc, partner odgovori 1 bez aduta:

(a)	♠-K2	♥-AQJ63	♦-QJ8	♣-1042
(b)	♠-A5	♥-AKJ84	♦-AQ1063	♣-7
(c)	♠-74	♥-KQJ842	♦-K5	♣-AK2

3. Otvorite 1 tref, partner odgovori 1 herc:

(a)	♠-K74	♥-AK	♦-J53	♣-K10754
(b)	♠-94	♥-J632	♦-A5	♣-AKQJ7
(c)	♠-76	♥-AKQ6	♦-Q42	♣-K853

4. Otvorite 1 karo, partner odgovori 1 pik:

(a)	♠-5	♥-AJ6	♦-KQ1042	♣-AQ53
(b)	♠-K1054	♥-K6	♦-AQJ8	♣-AQ7
(c)	♠-4	♥-K7	♦-AKJ1053	♣-KQ84

5. Otvorite 1 herc, partner odgovori 2 bez aduta:

(a)	♠-54	♥-AQ63	♦-AQ106	♣-K84
(b)	♠-A8	♥-1086532	♦-AKJ4	♣-5
(c)	♠-KJ3	♥-AKJ5	♦-Q106	♣-AK4

Odgovori

1. (a) pas, (b) 4 pika, (c) 3 pika

Kada partner podigne majorsku boju, vi ste našli šta ćete igrati. Koliko visoko ćete igrati određuje na osnovu toga da li vi imate minimalno (a), jako (c) ili maksimalno otvaranje (b). Stetite se da dodate za kratku boju kada se nađete u adutu.

2. (a) pas, (b) 3 karo, (c) 3 herca

Kada partner otvori 1 bez aduta, vi morate odlučiti šta ćete i koliko visoko da igrate. Pasirajte samo sa minimalnim otvaranjem i kao kod (a) sa ujednačenom raspodelom. Sa maksimalnim otvaranjem (b), vi možete skočiti u novu boju, a jakim otvaranjem (c) vi skočite u prvolicitiranu veoma dugu boju.

3. (a) 1 bez aduta, (b) 3 herca, (c) 2 herca

Kada partner odgovori u novoj boji, da li ćete vi podići zavisi od broja karata koje imate kao podršku; koliko visoko ćete podići zavisi od jačine vašeg otvaranja. Vi ne možete nikad podići sa 2 aduta (a), umesto toga pokažite minimalno otvaranje sa uravnoteženom kartom. Vi morate podići sa 4 aduta (b), (c); skok u licitiranoj boji sa jakim otvaranjem (b), i obično podizanje sa minimalnim otvaranjem (c).

4. (a) 2 trefa, (b) 4 pika, (c) 3 karo

Ne relicitirajte bez aduta sa listom (a); vi imate neuravnoteženu raspodelu. Bolje je da predložite dugu boju, nego da ponovite 5-karatnu boju; ali ne skačite u novu boju sa jakim otvaranjem. List (c) ima takođe jako otvaranje sa dugom bojom, ali vaša prva boja je veoma duga, tako da vi više volite da je ponovo licitirate. List (b) ima maksimalno otvaranje, tako da vi možete odmah skočiti u manšu; izaberite majorsku boju za manšu kada znate da vaša strana ima bar 8 aduta.

5. (a) 3 bez aduta, (b) 4 herca, (c) 6 bez aduta

Sa minimalnim otvaranjem (a) vi nemate šansu za slem. Licitirajte manšu bez aduta, jer vaša strana ne može imati 8 aduta u bilo kojoj majorskoj boji. Sa 6-karatnim majorom (b) vi znate da vaša strana ima 8 aduta, jer partner ima uravnoteženu raspodelu; licitirajte manšu u vašoj boji. Sa maksimalnim otvaranjem (c) vi znate i koliko visoko ćete igrati - slem, jer su dovoljna 33 poena - i šta ćete igrati - bez aduta, jer oba lista imaju uravnoteženu raspodelu. Završite ovaj deo sa uspehom skačući u vaš kontrakt.

Pravila koja treba zapamtiti

13 - 16 poena. Minimalno otvaranje. Pasirati minimalan odgovor. Relicitirati vašu boju, podići partnera, licitirati bez aduta ili novu boju bez skoka.

17 - 19 poena. Jako otvaranje. Pokušati manšu i sa minimalnim odgovorom. Skočiti u vašoj prvoj boji, skočiti u bez adutu ili skočiti u partnerovoj licitiranoj boji.

20 - 21 poena Maksimalno otvaranje. Licitirati manšu ili skočiti u novoj boji.

POGLAVLJE 6

Zaključivanje krajnjeg kontrakta

Jeste li zapazili kako nalaženje pravog kontrakta postaje sve složenije, kako napredujete u ovoj knjizi? Bilo je božanstveno jednostavno u prvom delu poglavlja 4, kada je otvaranje licitacije bilo 1 bez aduta. Partner otvarača je mogao da pogleda u svoj list i tačno da kaže šta će se igrati i koliko visoko. Otvaranje licitacije u boji, međutim, donosi mnogo teškoća, jer partner otvarača ne može više da odjednom daje prednost svojoj strani.

Šta i koliko visoko?

Sada partner otvarača ima dva zadatka: da ispita šta će biti adut i da pokaže poene. Kada je njegov odgovor podizanje, licitacija postaje ponovo jednostavna - ovde otvarač može preuzeti voćstvo i odrediti šta i koliko da se igra. Kada je odgovor bez aduta, otvarač mora bar reći koliko da se igra, ako ne i šta da se igra. Ali kada je odgovor nova boja, nijedan partner nije u položaju da može označiti krajnji kontrakt. Obojici još uvek nije jasno šta drugi ima i kako je to raspoređeno. Sada je na otvaraču red da nastavi sa istraživanjem adutske boje, i da pokaže jačinu svog otvaranja, tako da partner otvarača može doneti odluku kada na njega dođe red.

Vama će biti olakšano da saznate, posle ova tri javljanja u licitaciji - otvaranje, odgovor i relicitacija otvarača - gde ste vi i vaš partner. U ovom momentu partner otvarača treba da zna o otvaračevim poenima i njihovoj raspodeli kao da je on otvorio 1 bez aduta. Stoga, partner otvarača može još jednom preuzeti voćstvo. On može dodati svoje poene otvaračevim poenima da odredi koliko visoko će igrati. On može dodati svoju dugu boju otvaračevoj i reći šta igrati.

Primena licitacija

Pogledajmo kako ovo izgleda u nekoliko primera licitacija:

Otvarač	Partner otvarača	Licitacija	
♠-KJ5	♠-73	Otvarač	Partner otvarača
♥-72	♥-QJ83	1 ♦	1 ♥
♦-AQ863	♦-K95	1 NT	3 NT
♣-K95	♣-AQJ4		

Otvarač sa svojom relicitacijom opisuje minimalno otvaranje sa uravnoteženom raspodelom. Partner otvarača sada zna koliko visoko da igra: dodajući svoji 13 poena na otvaračev minimum, 13 do 16 poena, on sabira 26 do 29 poena. Manša je obezbeđena, a slem je nemoguć. Partner otvarača sada zna i šta treba da se igra; nisu se našli u majorskoj boji, pa je bez aduta najbolje moguće javljanje. Stoga partner otvarača zaključuje krajnji kontrakt.

Otvarač	Partner otvarača	Licitacija	
♠-84	♠-A10763	Otvarač	Partner otvarača
♥-AQJ742	♥-853	1 ♥	1 ♠
♦-A93	♦-K6	3 ♥	4 ♥
♣-A5	♣-942		

Sa ovim skokom u licitiranoj boji, otvarač pokazuje jako otvaranje (zapazite da on ima asa više nego je potrebno za najmanji minimum) sa dugom bojom herc. Partner otvarača zna šta treba da se igra, pošto je sabrao 9 aduta u majorskoj boji; on zna i koliko visoko treba da se igra, pošto njegovih 9 poena (7 u honerima, 1 za dužinu i 1 za kratkoću posle nalaženja boje) obezbeđuju 26 poena, kada se saberu sa otvaračevih 17 do 19 poena.

Otvarač	Partner otvarača	Licitacija	
♠-AJ76	♠-Q852	Otvarač	Partner otvarača
♥-53	♥-A94	1 ♦	1 ♠
♦-KQ52	♦-874	2 ♠	pas
♣-K104	♣-QJ2		

Naden je fit u majorskoj boji, ali partner otvarača zna da nema izgleda za manšu. Koliko? On sabere svoji 9 poena sa otvaračevih 13 do 16 (minimalno otvaranje) i dobije ukupno 22 do 25 poena. Partneri nemaju potrebnih 26 poena za manšu, stoga partner otvarača pasira i igra nejjeftiniji mogući parcijalni kontrakt.

Kao što smo videli u ova tri primera licitacije, relicitacija otvarača obično daje partneru otvarača sve potrebne informacije da odredi krajnji kontrakt. Međutim, partner nije primoran da se odmah odluči na licitiranje manše ili pasiranje. Ako on još ne zna tačno šta i koliko treba da se igra, partner otvarača može dalje da licitira ispod manše. Takva licitacija će pitati otvarača jedno od dva pitanja: (1) "Da li si ti na gornjoj ili donjoj granici sa poenima koje si prijavio?" ili (2) "Šta ćemo igrati kao manšu?" Evo primera prvog pitanja:

Otvarač	Partner otvarača	Licitacija	
♠-K83	♠-QJ5	Otvarač	Partner otvarača
♥-A92	♥-K1043	1 ♦	1 ♥
♦-AJ65	♦-KQ82	1 NT	2 NT
♣-K108	♣-53	3 NT	

Posle otvaračeve relicitacije, partner otvarača zna šta će se igrati. Ne postoji fit u majorskoj boji, te ako je manša moguća, ona će biti u bez aduta (ne karo). Ali problem partnera otvarača je koliko visoko igrati. On ima 11 poena; otvarač obećava 13 do 16 poena; to je ukupno 24 do 27 poena. Oba lista sadrže 26 poena, ako otvarač ima 15 ili 16 poena, ali nema 26 poena, ako otvarač ima 13 ili 14 poena. Stoga, partner otvarača podiže bez aduta, ne licitira manšu, niti pasira.

Od otvarača se očekuje da pasira 2 bez aduta, ako ima najminimalnije otvaranje (13 ili 14 poena); sa gornjim listom ide na manšu, jer ima skoro maksimalno minimalno otvaranje. Partner otvarača može isto tako pitati, kada se radi o manši u boji, kao što je slučaj kod ove dve licitacije:

Otvarač	Partner	Otvarač	Partner
1 ♣	1 ♠	1 ♥	1 ♠
2 ♠	3 ♠	2 ♥	3 ♥

U svakom slučaju partner otvarača pita otvarača da li nastavi do manše u boji, koju je partner otvarača podigao, ali samo ako ima vrhunskih (15 ili 16 poena) minimum, a ne mršavi (13 ili 14 poena) minimum. Koliko poena ima partner otvarača za gornju licitaciju? Pokušajte da to uradite sami, to je dobra vežba. On ne može imati 6 do 9 poena, jer minimalni odgovor ne može nikada sa minimalnim otvaranjem dati manšu; on bi pasirao. Partner otvarača ne može imati 13 ili više poena, jer bi sam licitirao manšu. On mora imati jak odgovor, 10 do 12 poena, koji može i ne mora dati 26 poena sa partnerovim minimalnim otvaranjem. Drugo pitanje, koje partner otvarača može postaviti, jeste u čemu da se igra manša. Evo primera:

Otvarač	Partner otvarača	Licitacija	
♠-K94	♠-53	Otvarač	Partner
♥-2	♥-AK10643	1 ♣	1 ♥
♦-Q84	♦-K6	2 ♣	3 ♥
♣-AKJ963	♣-Q85	3 NT	pas

Partner otvarača je skočio u 3 herca (slično svakom skoku partnera otvarača), predlažući manšu. On time kaže: "Ja imam sam otvaranje i mi imamo 26 poena, ako ti imaš i samo 13 poena; imam dugu boju pa licitiraj manšu u hercu, ako imaš malu podršku; traži manšu negde drugo (bez aduta, tref), ako ti ne odgovara herc". Gore otvarač licitira manšu u bez aduta, jer on sam ima stoper u nelicitiranim bojama i ne želi da se igra herc kao adut.

Otvarač	Partner otvarača	Licitacija	
♠-75	♠-KJ642	Otvarač	Partner
♥-AQ843	♥-J75	1 ♥	1 ♠
♦-AQ6	♦-K873	2 NT	3 ♥
♣-AJ8	♣-5	4 ♥	pas

Posle otvaračeve jake relicitacije, partner otvarača može sabrati dovoljno poena za manšu. Ali da li manša treba da bude u hercu, piku ili bez aduta?

Druga licitacija partnera otvarača pokazuje 3-karatnu podršku u hercu (sa 4 herca vi biste odmah podigli) i pitate otvarača hoće li manšu u toj boji, ako ima 5 karata. Otvarač, sa samo 4 karte u hercu bi pokazao 3-karatnu podršku za boju partnera otvarača ili ako to nema licitiraće 3 bez aduta. Zapazite da nijedan partner se neće složiti da igra bez aduta sve dok postoji mogućnost 8-karatnog fita u hercu ili piku. Odugovlačena partnerova podrška u majorskoj boji pokazuje samo 3 karte, ne 4 (jer vi niste podigli odmah); on pita partnera da igraju u njegovoj boji, ako on ima 5 karata (vi znate da on nema 6, jer on nije licitirao svoju boju ponovo). Kada ste partner otvarača, to je najčešće vaš posao, da pogodite krajnji kontrakt, posle otvaračeve licitacije. Prvo se pitajte: "Imamo li ukupno 26 poena?" Ako je odgovor "ne" pasirajte u bilo kojem prihvatljivom delimičnom kontraktu. Ako je odgovor "da" ili "možda" postavite sebi drugo pitanje: "Imamo li mi zajedno 8 karata u majorskoj boji?"

Pravila koja treba zapamtiti

Evo vaših mogućnosti, kao partnera otvarača, posle otvaračeve relicitacije.
Posle otvaračeve minimalne relicitacije, vaši poeni:

- 6 - 9** Sa minimalnim odgovorom vi nemate izgleda za manšu. Pasirajte.
- 10 - 12** Sa jakim odgovorom, možete imati manšu. Licitirajte ponovo, ali ne skačite.
- 13 - 16** Sa minimalnim otvaranjem vas samoga, vi morate imati manšu (ali ne slem). Licitirajte manšu ili skočite.

Posle otvaračeve jake licitacije:

- 6 - 7** Sa jedva dovoljnim za vaš prvi odgovor, pasirajte.
- 8 - 12** Sa nešto malo više, licitirajte manšu, ako znate šta se može igrati. Ako ne znate, licitirajte nešto da predložite adut. Nimate potrebe za skakanjem, pošto sve licitacije prihvataju otvaračev poziv za manšu.
- 13 - 16** Sa otvaranjem vas samoga vi imate izgleda za slem. Sada vi možete skočiti. Licitacija za slem biće izložene u sledećem poglavlju.

POGLAVLJE 7

Licitiranje slema

Postoji veoma mala razlika između licitiranja slema i vašeg uobičajenog licitiranja manše. Jednom, kada znate šta treba igrati, na pitanje "koliko visoko?" se odgovara prema ukupnom broju poena u oba lista: delimičan skor, ako imate ispod 26, manša sa 26 do 32, mali slem sa 33 do 36 i veliki slem sa 37 ili više poena. Da bi ovo pokazali u najjednostavnijem obliku, pretpostavite da vaš partner otvori sa 1 bez aduta (tako da vi možete odmah reći šta i koliko da se igra). Šta će biti vaš odgovor sa ovim listovima?

(a)	♠-K84	♥-Q73	♦-Q975	♣-852
(b)	♠-K84	♥-Q73	♦-AQJ5	♣-J52
(c)	♠-KQ8	♥-Q73	♦-AQJ5	♣-K52
(d)	♠-KQ8	♥-Q73	♦-AQJ6	♣-AKJ

Šta igrati? Bez aduta. Koliko visoko igrati? Sa listom (a) dodajte vaših 7 poena partnerovim 16 do 18, to je ukupno 23 do 25, znači delimičan skor. Sa listom (b), to ukupno iznosi 29 do 31 - manša. Sa listom (c) vi ste sabrali 33 do 35 poena - mali slem. Sa listom (d) vi imate 38 do 40 - veliki slem. Stoga pasirajte sa (a), licitirajte 3 bez aduta sa (b), 6 bez aduta sa (c) i 7 bez aduta sa (d)

Poziv na slem

U predhodnim poglavljima videli smo mnogo prilika, kada su vaši ukupni partnerski poeni govorili da može biti dovoljno za manšu, ali samo ako partner ima maksimalnu vrednost. Na primer, pretpostavite da partner otvori 1 bez aduta, a vi imate:

(e) ♠-K84 ♥-Q73 ♦-K975 ♣-J52

To je ukupno 25 do 27 poena, tako da je to situacija između delimičnog skora i manše. Licitirajte 2 bez aduta; partner će nastaviti sa 17 ili 18 poena, a pasirati sa 16. Isti tip problema može se pojaviti i u licitaciji slema i rešava se na sličan način. Kada partner otvori 1 bez aduta, a vi imate:

♠-KQ8 ♥-Q73 ♦-AQJ5 ♣-Q52

vaš zbir je 32 do 34 poena. Stoga, vi ste između manše i slema, licitirajte 4 bez aduta. Ponovo će otvarač licitirati sa maksimalnom vrednošću, ili pasirati sa minimalnom jačinom.

Ova licitacija, jedan iznad manše je uvek poziv partneru za slem. Nema nikakve prednosti u igranju kontrakta od 4 bez aduta ili 5 herca ili 5 pika - njih je samo teže odigrati, kao što ni nema posebne nagrade za njihovo odigravanje. Ako vi licitirate 1 iznad manše, to znači da ste vi sabrali dovoljno poena da sami licitirate slem i želite da partner licitira slem, ako on ima nešto više od minimuma, koji je on obećao. Na primer, u ovoj licitaciji:

Otvarač	Partner otvarača
1 ♥	3 ♥
5 ♥	?

Otvarač je licitirao iznad manše. On kaže partneru otvarača: "Ja znam da ti imaš 13 do 16 poena. Ako imaš 13 mi nemamo 33 poena potrebnih za slem, ti pasiraj, ali ako si blizu 16, licitiraj 6 herca." Otvarač mora imati jaku licitaciju - 17 do 19 poena. Sa 16 ili manje, on ne može sabrati 33, čak i ako partner otvarača ima 16, tako da otvarač licitira 4 herca. Sa 20 ili više, otvarač mora sabrati 33, čak i ako partner otvarača ima 13, tako da on sam može licitirati slem.

Na žalost, nije sasvim tačno da otvarač može licitirati slem sa 20 poena, kada partner otvarača skoči u licitiranoj boji, pokazujući 13 poena. U licitiranju slema, ima još jedno pitanje na koje treba odgovoriti zajedno sa pitanjem "Imamo li mi barem 3 asa?"

Posmatrajmo ovu licitaciju:

Otvarač	Partner otvarača	Licitacija	
♠-AQ8752	♠-K1063	1 ♠	3 ♠
♥-KQJ10	♥-7	6 ♠	pas
♦-K4	♦-A10872		
♣-6	♣-KQ4		

List partnera otvarača ima 15 poena (12 u honerima, 1 za peti karo, 2 za singleton, kada je nađen fit); list otvarača ima 20 poena posle skoka u licitiranoj boji (15 u honerima, 2 za dužinu, 2 za singleton, 1 za dublton). To je ukupno 35 poena, više nego dovoljno za slem. Ipak u kontraktu 6 pika verovatno ćete imati 1 pad, jer protivnici mogu dobiti na asu hercu i asu trefu.

Šta je pogrešno sa ovim metodom računanja? Ništa. Ukupna suma od 22 ili više poena znači da partnerski listovi imaju dovoljnu jačinu za dobijanje 12 štihova. I oni to čine. Izvodač igre može uzeti 6 štihova u piku, 3 štiha u hercu (posle gubljenja na asu herc), 2 štiha u karo i 1 štih u trefu (posle gubljenja na asu tref) - to je ukupno 12. Ali, pošto su protivnički štihovi asovi, oni dobijaju prvi i nijedan igrač bridža na svetu nije dovoljno dobar da dobije 12 štihova, kada su protivnici uzeli 2 štiha.

Stoga, vi ne smete licitirati slem, čak i sa 33 poena, dok vi niste sigurni da protivnici nemaju dva asa. Vi možete proveriti asove upotrebom Blackwood konvencije.

Blackwood konvencija

Ovo je način da se sazna koliko asova ima partner. Posle nalaženja fita vaše adutske boje i određivanja da vaša strana ima 33 poena, vi licitirate 4 bez aduta. Ovo je Blackwood licitacija i naređuje partneru: "Reci koliko asova imaš!" Partner odgovara:

5 trefa - nemam ni jednog asa

5 karo - imam 1 asa

5 herca - imam 2 asa

5 pika - imam 3 asa

Zapazite da najniža boja tref pokazuje da nema asova i da svaka viša boja pokazuje jednog asa više. Posle saznanja koliko asova partner ima, vi možete licitirati vaš slem, kada zajedno imate bar 3 asa ili završiti sa 5 u vašoj boji, kada vaša strana ima samo 2 asa. Raniji primer bi se licitirao ovako:

Otvarač	Partner otvarača	Licitacija	
♠-AQ8752	♠-K1063	1 ♠	3 ♠
♥-KQJ10	♥-7	4 NT	5 ♦
♦-K4	♦-A10872	5 ♠	pas
♣-6	♣-KQ4		

Otvarač zna posle podizanja da je nađen dobar adut i da su sigurna 33 poena. Međutim, pre skakanja na slem on licitira 4 bez aduta, Blackwood. Odgovor 5 karo pokazuje samo 1 asa; otvarač ima isto 1 asa; protivnici imaju 2. Tako se otvarač zaustavlja bezopasno na 5 pika, koje partner otvarača obavezno pasira (partner, koji licitira 4 bez aduta je gazda; ako on zna da nema slema, tada se slem ne licitira).

Sada, neznatno promenimo list partnera otvarača:

♠-K1063 ♥-7 ♦-A10872 ♣-A54

Ovde partner otvarača pokazuje 2 asa, odgovarajući 5 herca na partnerovo 4 bez aduta. Otvarač tada licitira 6 pika, znajući da njihova strana ima 3 asa, a protivnik samo 1 asa. Blackwood konvencija se može proširiti korak dalje, da se pita za kraljeve posle saznanja o asovima. Prepostavimo da ste licitirali 4 bez aduta; partner je odgovorio 5 u odgovarajućoj boji. Sada vi licitirate 5 bez aduta. Ovo kaže partneru da vam javi koliko kraljeva ima, istim tipom licitacije na nivou više.

6 trefa - nemam kralja
6 karo - imam 1 kralja
6 herca - imam 2 kralja
6 pika - imam 3 kralja
6 NT - imam 4 kralja

Ova Blackwood konvencija je veoma retka, i treba je upotrebiti samo kada je u izgledu veliki slem. Očigledno, kada vi licitirate 5 bez aduta, vi se obavezujete bar na mali slem, jer partnerov odgovor je već na nivou 6. Ako vi nemate dovoljno poena za veliki slem, vi ste uzalud pitali za kraljeve; vi ste trebali licitirati direktno 6 u vašoj boji. Međutim, ako vaša strana ima sve asove i 37 ili više poena, vi ste zainteresovani za veliki slem, i proveravate da budete sigurni, da niste ispustili ključnog kralja (vi ne smete nikada licitirati veliki slem, ako postoji i najmanja opasnost od gubljenja štihla i kralj koji nedostaje obično predstavlja takvu opasnost). Evo primera licitacije:

Otvarač	Partner otvarača	Licitacija	
♠-K832	♠-AQ10765	1 ♣	1 ♠
♥-A7	♥-K8	4 ♠	4NT
♦-A5	♦-K72	5 ♠	5NT
♣-AK864	♣-Q9	6 ♥	7 ♠

Otvaračeva maksimalna relicitacija pokazuje 20 ili više poena (stvarno on ima 21, računajući dublton posle nalaženja u boji). Partner otvarača stoga može sabrati 38 poena - njegov list ima 18 poena posle otvaračevog podizanja - može pretpostaviti mogućnost velikog slema. Prvo, on licitira 4 NT, da proverí asove (ako nekim čudnom okolnošću protivnik ima 2 asa, on će se zaustaviti na 5 pika; ako oni imaju 1 asa, veliki slem je još uvek moguć; partner otvarača licitira 5 NT da proverí kraljeve. Ako protivnici drže nedostajućeg kralja, štih može biti izgubljen; ali odgovor otvarača pokazuje da on ima oba kralja. Sada partner otvarača može pouzdano licitirati veliki slem. Vi ćete zapaziti, da je u ovom poglavlju, licitiranju 4NT dato dvostruko značenje. (1) Licitacija jedan više od manše, poziv na slem u bez adut; (2) Blackwood konvencija kojom se pita partner koliko ima asova. Kada imate nameru da igrate bez aduta (oba partnera imaju uravnoteženu raspodelu; niste se našli u adutskoj boji), 4 bez aduta je "1 više od manše" i pita za poene, a ne za asove. Ali kada vi imate nameru da igrate kontrakt u boji (nađen je fit; 4 bez aduta nije podizanje u bez aduta), nego je 4 bez aduta Blackwood, pitanje za asove.

Otvarač	Partner otvarača
1 ♣	1 ♥
3 ♥	4NT

Ovo je Blackwood. Vi nameravate da igrate kontrakt u boji.

Otvarač	Partner otvarača
1 NT	4 NT

Ovo je poziv na licitiranje 6 bez aduta u gornjoj licitaciji, a protivnici imaju 2 asa. Nemoguće! Ako partneri licitiraju ispravno, oni imaju 33 poena samo u honerima; nijedan partner nije dodao na dužinu ili na kratkoću, pošto oba partnera imaju uravnotežene listove. U špil u ima 40 poena u honerima i kada imate 33, protivnici mogu imati najviše 7. Dva asa su 8, tako da protivnici ne mogu da ih imaju.

Ovaj način rezonovanja se ne primenjuje kod kontrakata u boji, gde svaki partner verovatno računa na poene sa strane, za duge boje, šiken, singleton itd. Vaša strana može lako imati 33 poena, kada protivnici imaju 8 ili čak 10 poena u honerima. Tako je vama potrebna Blackwood konvencija, da budete sigurni da protivnički poeni nisu u asovima. Nikada ne upotrebljavajte Blackwood konvenciju, dok niste sigurni da vaša strana ima ukupno 33 poena potrebna za slem. Ovaj način se ne koristi za licitiranje slema, već da se on izbegne. Vi svakako ne želite da licitirate 6, ako protivnici mogu da imaju 2 štih. Blackwood se upotrebljava da se obezbedite da protivnici nemaju 2 asa. Ali vi možete imati sva 4 asa i ne biti u stanju napraviti čak ni delimičan skor, mnogo manje od slema. Slemovi se obaraju asovima, ali se ne prave njima. Oni se prave sa 33 poena.

Ima sasvim malo licitacija u kojima možete znati, posle prvog ili drugog kruga licitiranja, da vi i vaš partner imate 33 poena. Na primer: imate jako otvaranje (17-19) i partner odgovori sa skokom u novoj boji (17 i više). Vi imate maksimalno otvaranje (20 i više) i partner odgovori sa skokom u bez aduta ili u vašoj boji (13-16). Ili partner otvori i ima jaku relicitaciju (17-19), kada vi imate 16 poena; partner otvori i ima maksimalnu relicitaciju (20 i više), kada vi imate 13 poena. Ako znate šta će se igrati, skočite pravo u slem, ako vi sami imate najmanje 3 asa ili upotrebite Blackwood, ako ih nemate.

Kada se licitacijom vidi, da su moguća 33 poena, ali nisu sigurna, vi morate proveriti partnerove poene i njegove asove. I ako vi možete reći, da vaša strana ima manje od 33 poena, zaboravite na licitiranje slema. Nije važno koliko asova imate vi i vaš partner, vaša granica je manša. Slemovi su zabava, ali samo kada se mogu napraviti.

Pravila koja treba zapamtiti

- 1. Sa sigurnih 33 poena skočiti u slem u bez aduta, ili u boji ako imate 3 asa.**
- 2. Upotrebite Blackwood, da proverite asove za slem u boji, ali samo ako ste sigurni u 33 poena.**
- 3. Ako niste sigurni u 33 poena, pozovite se na slem licitiranjem 1 iznad manše.**

POGLAVLJE 8

Otvaranje visokih licitacija

Velika većina licitacija počinje sa otvaranjem na nivou 1, ali je moguće početi sa višom licitacijom 2, 3 ili čak 4 ili 5. Ova otvaranja su retka, ali veoma korisna kada imate specifičnu vrstu lista, koja to zahteva. Ukratko, listovi se otvaraju sa licitiranjem na nivou 2, kada su suviše jaki za licitiranje na nivou 1; listovi se otvaraju na nivou 3 ili više, kada su suviše slabi za licitiranje na nivou 1, ali sadrže neobično dugu boju.

Otvaranje licitacije na nivou 2

Partner će pasirati vaše otvaranje licitacije na nivou 1 u boji, kada ima manje od 6 poena. Stoga, ako ste dovoljno srećni da dobijete list sličan ovome:

♠-AKQJ105 ♥-KQJ ♦-A6 ♣-A4

Vi bi bili ludi da otvorite 1 pik i da reskirate pasiranje. Vi imate sami u listu 26 poena; iskoristite ih na drugi način. Vi možete sami dobiti 10 štihova. Ovo je vrsta lista koju vi treba da otvorite sa 2, u ovom slučaju sa 2 pika.

Stvarno, vi ne morate u svom listu imati 26 poena (ili 10 sigurnih štihova), potrebnih za manšu, da biste otvorili sa 2. Vi treba da imate dovoljno poena da vašoj strani date mogućnost za igranje manše, čak i kada partner ima manje od 6 poena. Ako vaš list ima 22 poena, obično nije mnogo mudro otvoriti sa 1 - partner će pasirati sa 4 poena, a tada je ispuštena manša. Stoga, ako imate dugu, jaku boju u listu koji ima 22 ili više poena, otvorite licitaciju sa 2 u vašoj boji. Posmatrajte ove primere:

(a)	♠-AKQJ107	♥-AKJ	♦-84	♣-62
(b)	♠-AK10842	♥-3	♦-AKJ7	♣-AQ
(c)	♠-5	♥-AKJ42	♦-AKQ83	♣-K8
(d)	♠-4	♥-A	♦-AQJ107	♣-AKJ943

Otvorite 1 pik, ne 2 pika sa listom (a) Imate 20 poena i ako partner ima 6 poena, što vama treba za manšu, on će odgovoriti na licitaciju. Otvorite sa 2 sledeća tri primera: 2 pika (b), 2 herca (c) viša boja od dve boje jednake dužine, 2 trefa (d) prvo duža boja.

Šta ako vi imate 22 i više poena, ali ne dugu boju? Na primer:

(e)	♠-K8	♥-AQJ5	♦-KQ64	♣-AKJ
(f)	♠-AJ3	♥-KQJ2	♦-AKQ	♣-AQ7

Sa listom (e) otvorite sa 2 bez aduta. To pokazuje uravnoteženu raspodelu sa 22 do 24 poena. List (f) je čak jači - 26 poena. Otvorite 3 bez aduta. Ovo obećava 25 do 27 poena u honerima, bez duge boje.

Odgovaranje na licitaciju na nivou 2

Kada partner otvori licitaciju sa 2 u boji, glavno je pravilo: nikada ne dozvoliti da se licitacija završi pre manše. Ništa ne smeta što su vam podeljene bezvredne karte, vi morate odgovoriti i vi morate stalno odgovarati dok se ne izlicitira manša. Predpostavite da vaš partner otvori sa 2 herca, a vi imate:

♠-Q632 ♥-853 ♦-643 ♣-1092

Jasno je da biste pasirali, da je vaš partner otvorio 1 herc, ali sada ste vi primorani da licitirate. Odgovorite 2 bez aduta. Odgovor 2 bez aduta na partnerovu licitaciju na nivou 2 je negativan, što odgovara pas licitaciji na nivou 1. On kaže: "Partneru, ja sam oduševljen da čujem da ti imaš jak list, ali ne računaj na mene mnogo. Ja licitiram samo zato što me ti primoravaš." Međutim, negativnim odgovorom vi niste završili svoj posao. Ako vi imate prethodni list a licitacija ide:

Partner	Vi
2 ♥	2 NT
3 ♥	?

Licitirajte 4 herca! Vi ne smete pasirati do manše, stoga vi podignite partnera. Setite se, on je otvorio na nivou 2 baš zato što je želeo manšu kada vi imate ovaj loš list.

Partnerova relicitacija 3 herca nema nameru da vas pusti da pasirate, već vam dozvoljava da kažete šta će se igrati. Vi možete imati neku dugu boju u vašem slabom listu, na primer:

♠-Q108632 ♥-85 ♦-64 ♣-J92

Kada dođe drugi put na vas red, vi ćete predložiti vašu boju kao adut:

Partner	Vi
2 ♦	2 NT
3 ♦	3 ♠

Zapazite da je vaš prvi odgovor 2 bez aduta negativan, kazujući partneru da bi ste vi pasirali licitaciju na nivou 1. Ako biste vi odgovorili na licitaciju na nivou 1, tada vi morate dati pozitivan odgovor na licitaciju na nivou 2. Bilo koja licitacija osim 2 bez aduta - bilo da podižete partnerovu boju ili menjate boju - je pozitivna, pokazujući 6 ili više poena. Sa ovim listom:

♠-KQ873 ♥-Q85 ♦-742 ♣-96

licitirati 2 pika kao odgovor na otvaranje 2 trefa ili 2 karo. Međutim, ako partner otvori 2 herca, podići na 3 herca (vaš prvi izbor pozitivnog govora treba da je podizanje partnerove boje, ako možete da je podržite). Podići otvaranje 2 pika na 3 pika.

Stav oba partnera treba da bude takav, da pozitivan odgovor na licitaciju 2, verovatno vodi ka slemu (licitacija na nivou 2 daje manšu i sa negativnim odgovorom). Kada ste se našli u boji, otvarač će obično upotrebiti Blackwood da proverí asove i tada da nastavi do nekog visokog kontrakta. Evo jedne tipične licitacije:

Otvarač	Partner otvarača	Licitacija	
♠-AKQ1074	♠-653	2 ♠	3 ♦
♥-AKJ5	♥-92	3 ♥	3 ♠
♦-A2	♦-KQJ75	4NT	5 ♣
♣-8	♣-K64	6 ♠	pas

Zapazite da nema javljanja sa skokom ni u početku licitacije, mada oba partnera znaju da je slem na vidiku. Nikada nema potrebe za skakanjem posle otvaranja na nivou 2; koliko visoko ćete igrati to je već zaključeno, tako da je pitanje šta će se igrati od prvorazredne važnosti. Partner otvarača daje pozitivan odgovor, predlažući karo kao adut; otvarač pokazuje njegovu drugu boju (on nema potrebe da relicitira njegovu prvu boju; otvaranje licitacije pokazuje drugog, jakog pika). Zatim, partner otvarača daje prednost piku (sa visokim honerom i dva druga pika, on bi mogao podići direktno). Sada je fit nađen, otvarač pribegava Blackwood-u, nalazi da protivnici imaju 1 asa i zaključuje mali slem.

Otvaranje sa 2 bez aduta

Kada partner otvori 2 bez aduta, umesto 2 u boji, vi niste primorani da odgovorite. To ne znači da vi treba da pasirate sa svakim slabim listom. Na primer, vi treba da odgovorite na otvaranje 2 bez aduta sa bilo kojim ovim slabim listom:

(1)	♠-Q52	♥-963	♦-Q874	♣-852
(2)	♠-Q10763	♥-72	♦-J732	♣-74

List sa 4 poena je dovoljan za manšu, pošto partner ima 22 poena. Sa listom (1) podignite na 3 bez aduta. Sa listom (2) licitirajte 3 pika i ponudite partneru da izabere manšu. Međutim, ako vi imate još slabiji list:

(3) ♠-J84 ♥-732 ♦-10753 ♣-965

pasirajte partnerovih 2 bez aduta. On bi mogao sam otvoriti 3 bez aduta, da on može odigrati sa vašom slabom kartom. Setite se, da vi ne smete pasirati 2 u boji, čak i sa tako slabim listom, kao gore. Bridž igrači od svojih partnera mogu dobiti i manje, ali pasiranje forsirajuće licitacije na nivou 2 može se smatrati potvrđivanjem samoubistva.

Ako vi imate prilično jak list za odgovor, kada partner otvori sa 2 bez aduta, vi možete misliti na slem. Saberite vaše poene sa partnerovim poenima i vidite ima li 33 poena.

Otvarač	Partner otvarača	Licitacija	
♠-AQ5	♠-K84	Otvarač	Partner otvarača
♥-KJ7	♥-AQ65	2NT	6NT
♦-AKJ4	♦-Q92		
♣-AJ2	♣-863		

Otvaranje 2 bez aduta obećava 22 do 24 poena, tako da partner otvarača sa 11 poena može sigurno sabrati 33 i više poena. Pogledajte, on nije imao potrebe da proverava asove; sa 33 poena u honerima njima ne mogu da nedostaju 2 asa. U stvari, ako partner otvarača licitira 4 bez aduta na otvaranje 2 bez aduta, to nije Blackwood. To je podizanje 1 iznad manše u bez aduta i zahteva od otvarača da ide do slema sa 24 poena, ili da pasira sa 22 poena. Ako je, kao u gornjem primeru, list partnera otvarača:

♠-K84 ♥-AQ65 ♦-962 ♣-863

on treba da podigne na 4 bez aduta sa njegovih 9 poena i otvarač sa minimumom bi pasirao. Ili, u svakom slučaju on treba da pasira. Neki igrači misle da je nemoguće da oni imaju minimum, kada vide svojih 22 poena. Ipak otvarač 2 bez aduta je već pokazao svoju veliku jačinu i mora odluku o visini igre prepustiti partneru.

Otvaranje licitacije na nivou 3 i više

Kada otvorite licitaciju sa 3 u boji, vi niste najavili list suviše jak za 2 (ništa nije jače od licitacije na nivou 2). U stvari vi ne treba da imate dovoljno poena ni za otvaranje na nivou 1. Zašto onda uopšte licitirate? Jer vi brzo, očajno želite da vaša boja bude adut. Posmatrajte ovaj list:

♠-AQJ9743 ♥-3 ♦-952 ♣-84

Ako je pik adut, ovaj list može dobiti 5 ili 7 štihova; ako je bilo koja druga boja adut, on će dobiti 1 štih. Stoga, vi želite da licitirate, da predložite vašu dugu boju kao adut. Međutim, vi imate samo 10 poena, nedovoljno za licitaciju na nivou 1. Sa takvim listom vi otvarate 3 pika.

Očigledno, vi nećete odigrati vaš kontrakt, ako je vaš partner slab; ali ako partner ima visoke karte, koje omogućavaju uzimanje 9 štihova, on ima dovoljno da zaustavi protivnika od pravljenja manše. To je onda kada se vaša licitacija na nivou 3 najviše isplati. Ako vam protivnici dozvole da igrate sa pikom kao adutom, oni će dobiti jedan beznačajni skor, jer oni imaju suviše malo prostora za licitiranje, da tačno odrede šta i koliko treba da igraju. Ovde vi vidite glavnu svrhu preduhitrenog otvaranja licitacije: ne tražite šta vaša strana može da igra, već sprečiti protivnika da sazna šta oni mogu da urade. Otvaranje preduhitrene licitacije liči na gašenje svetla i primoravanje svakog da licitira u mraku.

Uslovi za licitaciju na nivou 3

Koji su uslovi za otvaranje na nivou 3? Prvo, list dovoljno slab da pokuša "da ugasi svetlo". Nikada otvoriti sa 3, ako ste dovoljno jaki da otvorite sa 1. Drugo, veoma duga, veoma jaka boja: 7 karata ili više i barem 3 od 5 honera. Vi treba sami da dobijete 6 štihova (uglavnom sa adutima), tako da nije suviše skup pad, kada vaš partner ima slab list. Ovde uzgred rečeno morate da mislite da li ste zaštićeni ili nezaštićeni (da li imate već manšu, pa se vaše kazne povećavaju). Do sada u ovoj knjizi vi ste očekivali da odigrate svaki kontrakt koji ste licitali; ali kada vi otvorite licitaciju na nivou 3, vi očekujete da padnete. Stoga, izbegavajte otvaranje na nivou 3, kada ste odigrali jednu manšu i niste zaštićeni. Predpostavljajući da ste zaštićeni, koji od ovih listova biste otvorili na nivou 3?

(a)	♠-5	♥-A84	♦-K1076532	♣-Q9
(b)	♠-A4	♥-KQJ9863	♦-J52	♣-6
(c)	♠-7	♥-84	♦-653	♣-KQJ10842

Ne otvarajte sa 3 karo list (a). Vi nemate tri honera u vašoj dugoj boji; vi morate pasirati. Ne otvarajte sa 3 herca primer (b). Vaš list ima 14 poena, suviše mnogo za predviđeno otvaranje; otvorite 1 herc. Sa primerom (c) vi treba da otvorite sa 3 trefa. Ne mislite o tome što imate suviše malo poena; uslovna jačina za licitaciju na nivou 3 je maksimum, a ne minimum. Vi imate 7-karatnu boju sa dovoljno honera, u listu koji može dobiti 6 štihova i vi imate dovoljno malo poena.

Odgovaranje na licitaciju na nivou 3

Kada vaš partner otvori na nivou 3, vi treba skoro uvek da pasirate. Setite se partner nije dovoljno jak da otvori na nivou 1, prema tome manša je neverovatna; takođe on ima božanstvenu boju i nema interesa za bilo koju vašu boju. Predpostavite da partner otvori 3 herca, a vi imate:

♠-K108752 ♥-4 ♦-KQ6 ♣-QJ4

Pas! Vaš list ima 11 poena, ali vaš partner ima manje od 13, tako da ukupno nemate 26. Partnerovi herčevi su mnogo duži i jači nego vaši pikovi; stoga nema svrhe licitirati. Vaše visoke karte mogu biti jedva dovoljne da omoguće partneru da odigra kontrakt; vi se sećate, on je očekivao da padne. Naravno, moguće je imati list dovoljno jak da se napravi manša i pored licitacije na nivou 3. Ovo obično zahteva 15 do 16 poena, pošto partnerov list nema verovatno više od 10 ili 11 poena. Predpostavite da partner otvori 3 pika, a vi imate:

(a)	♠-853	♥-A7	♦-AKQ1084	♣-74
(b)	♠-4	♥-AK863	♦-AK6	♣-Q1052

Sa bilo kojim listom podignite na 4 pika. Zapazite da niste licitali karo sa listom (a); nikada ne licitirajte novu boju na partnerovo preduhitreno otvaranje. Isto tako vidite da podižete sa singletonom sa listom (b); partner ima 7 pikova, tako da vaš singleton garantuje

dobar adut (8 karata u dva lista). Ako partner licitira na nivou 3 u minorskoj boji, vi treba da razmišljate na manšu u bez aduta. To zahteva isti minimum 15 ili 16 poena, stopere u tri nelicitirane boje i tri karte u partnerovoj boji (dovoljnije su i 2, ako je jedna od njih as ili kralj). Ovaj poslednji uslov obezbeđuje, da vi možete koristiti partnerovu dugu boju za dobijanje štihova u bez adutu. Ako partner otvori 3 karo, šta ćete uraditi sa ovim listovima?

(c) ♠-AQ4 ♥-A85 ♦-A2 ♣-J10843

(d) ♠-KQ72 ♥-QJ95 ♦-8 ♣-AK53

Licitirajte 3 bez aduta sa primerom (c); vi imate stopere u svim nelicitiranim bojama, složili ste se u kari i 16 poena. Međutim, ne licitirajte 3 bez aduta sa primerom (d), jer vi se niste našli u partnerovoj boji. Vi biste morali da pokušate da uzmete 9 štihova sami, a to je malo verovatno. Šta treba da licitirate? Vi pasirate. Čak i 15 poena nije dovoljno da se odigra manša u minorskoj boji sa otvaranjem licitacije na nivou 3. Pošto je nemoguća, idite na delimičan skor.

Licitacija na nivou 4 ili 5

Skoro uvek, vi otvarate na nivou 3, kada imate dugu, jaku boju u slabom listu. Međutim, sa retko ćudljivim listom, vi možete poželeti da otvorite 4 herca ili 4 pika. Ovo su ipak preduhitrena otvaranja, koja u očekivanju padova (ako vi možete sami da uzmete 10 štihova, vi biste otvorili 2 a ne 4). Sada međutim vi imate najmanje 8-karatnu boju i očekujete da uzmete bez pomoći 7 ili 8 štihova. Na primer, otvorite 4 herca sa ovim listom:

♠ - ♥-KQJ98652 ♦-J1096 ♣-4

Vidite da nemate dovoljno poena da otvorite 1 herc. Ipak, vi imate tako dobru raspodelu, da vi možete lako napraviti manšu, čak i ako partner ima suviše malo da licitira na 3 herca. Izbegavajte otvaranja licitacije na nivou 4 u minorskim bojama.

Ako se desi da partner ima veoma jak list, vaša najverovatnija manša su 3 bez aduta. Tako, ako ste vi otvorili 4 trefa ili 4 karo, vi možete preduhitriti svoju stranu da licitira svoj najbolji kontrakt. Sa strahovito ćudljivim listom u minorskoj boji, 9-karatna boja na primer, vi možete otvoriti na nivou 5. Međutim, ja ne bi preporučio da u ovome preterate; samo svake devete godine ovo je tačno.

Pravila koja treba zapamtiti

1. Sa dugom bojom, otvori na nivou 2 sa 22 ili više poena.
2. Partnerova licitacija 2 u boji je poziv na manšu. Odgovorite 2 bez aduta, ako biste pasirali na licitaciju na nivou 1. Ma koji drugi odgovor nagoveštava slom.
3. Sa uravnoteženom raspodelom, otvorite 2 bez aduta sa 22 do 24 poena, 3 bez aduta sa 25 do 27 poena.
4. Otvorite na nivou 3 ili više sa 7-karatnom ili višekaratnom bojom, kada niste dovoljno jaki da otvorite na nivou 1.
5. Kada partner otvori na nivou 3 ili više, obično pasirajte.

POGLAVLJE 9

Kada protivnici otvaraju licitiranje

Do sada ste vi i vaš partner licitali. Mi smo ispitali detaljno kako se razvija licitacija posle otvaranja licitacije s vaše strane, ali kako postupiti kada protivnik otvori?

Prvi odgovor na ovo pitanje je postupati pažljivo. Veoma je opasno ući u licitaciju posle protivničkog otvaranja licitacije. Predpostavimo da ste dobili ove karte:

♠-85 ♥-Q92 ♦-AKJ4 ♣-J873

Ako partner otvori 1 pik vi ste veoma sigurni u odgovaranju 2 karo; partner ima 13 ili više poena i sa vama zajedno barem 24 poena. Vaša strana je osigurana da može odigrati kontrakt od 8 ili 9 štihova, čak i da se još niste našli u adutu. Nasuprot tome, ako vaš protivnik otvori 1 pik, takva sigurnost ne postoji, jer otvaračevi poeni su protiv vas, a ne za vas. Sada, kada vi licitirate 2 karo, vaš partner može imati samo 3 ili 4 poena i ne nadete se u adutu. Tada ćete vi moći da dobijete samo 2 ili 3 štih, umesto 8, koje ste vi najavili i ovo vodi strašnoj kazni. Kako vi možete očekivati da dobijete većinu štihova, kada znate da protivnik ima jače karte od vas?

Overkolovi i kontre

Sa prethodnim primerom podele od 11 poena, vi ne možete očekivati da dobijete mnogo štihova, stoga vi morate pasirati. Međutim, vama mogu biti podeljene karte sa 11 poena, ali koje izgledaju ovako:

♠-4 ♥-QJ7 ♦-KQJ1063 ♣-952

Sada je bezopasno da licitirate 2 karo, kada vaš protivnik otvori 1 pik. Zašto? Zato što sa vašom dugom bojom kao adutom vi očekujete da dobijete više štihova od otvarača licitacije. Vi možete uzeti oko 6 štihova sami, ako je karo adut, tako da ćete malo pasti ako partner ništa ne doprinese. I u ovom slučaju protivnik bi mogao sigurno sakupiti više poena igrajući svoju boju kao adut.

Licitacija 2 karo, licitacija vaše boje posle protivničkog otvaranja, se zove overkol. Osnovna činjenica za overkol nije količina poena, već duga, jaka boja. Sa takvom bojom, vi možete sigurno overkolirati, čak i kada su vaše karte suviše slabe za otvaranje licitacije; bez takve boje vi ne smete overkolirati bez obzira na jačinu vašeg lista.

Ovo postavlja problem šta uraditi posle protivničkog otvaranja, kada imate jake karte, koje ne sadrže dugu boju. Na primer, predpostavite da vaš protivnik otvori 1 pik, a vi imate:

♠-75 ♥-AQ6 ♦-KJ42 ♣-AJ96

Vi ne možete overkolirati, jer ni jedna vaša boja nije dovoljno dugačka. Ipak postoji izgled da vaša strana može dobiti više štihova od protivnika. Posle svega vi imate 15 poena, verovatno isto toliko jaki kao i otvarač licitacije, a sasvim je moguće i jači.

Sa takvim kartama vi kažete "kontra". Kao što ćemo videti kasnije, to se zove kontra preuzimanja. Njome vi kažete vašem partneru: "Nemoj se plašiti protivničkog otvaranja licitacije, jer ja imam barem toliko isto poena kao on". Vidimo da vi ulazite u licitaciju posle protivničkog otvaranja licitacije na dva različita načina, koji odgovaraju dvema različitim rezonima, koje vi možete imati za licitiranje:

1. Mislite da možete dobiti mnogo štihova, ali samo ako je vaša duga boja adut u kom slučaju vi overkolirate.
2. Mislite da imate isto toliko poena kao otvarač (ili više), u kom slučaju vi kontrirate.

Overkol

U odlučivanju da li da overkolirate posle protivničkog otvaranja licitacije, morate sebe prvo upitati: "Koliko je duga i jaka moja boja?" Samo posle zadovoljavajućeg odgovora na prvo pitanje, treba da nastavite sa razmišljanjem "Koliko su jake moje karte?"

Uslovi za boju

Minimalni uslovi za dužinu i jačinu vaše boje se menjaju sa nivoom na kojem ste primorani da licitirate. Vi ćete uvek overkolirati što je moguće jeftinije. Ako vi imate karo boju, vi ćete licitirati 1 karo na otvaranje 1 tref; ali ako ste primorani da licitirate 2 karo na otvaranje 1 herc - ovde su uslovi strožiji.

Da bi mogli overkolirati na nivou 1 potrebno je da imate bar:

5-karatnu boju sa 2 honera ili 6-karatnu boju sa 1 honerom.

Ako morate da overkolirate na nivou 2 potrebno je da imate:

5-karatnu boju sa 3 honera ili 6-karatnu boju sa 2 honera.

Nikada ne overkolirajte sa 4-karatnom bojom, makoliko jakim.

Posmatrajte ove boje:

(a) ♥-A86432	(d) ♥-KQJ94
(b) ♥-KQ9742	(e) ♥-AJ63
(c) ♥-A10763	(f) ♥-AKJ2

Sa kojom biste bojom mogli overkolirati 1 herc na otvaranje licitacije 1 karo? Sa kojom biste bojom mogli overkolirati 2 herca na otvaranje

licitacije 1 pik?

Boja (a) može da se overkolira na nivou 1, ali ne na nivou 2.

Boja (b) odgovara za oba overkoliranja.

Boja (c) jedva odgovara za overkoliranje na nivou 1, ali svakako ne za nivo 2.

Boja (d) odgovara za oba overkoliranja.

Boja (e) i (f) nisu dovoljne za overkoliranje na bilo kojem nivou.

Poenski uslovi

Kada jednom ustanovite da vaša boja odgovara za overkoliranje, tada treba da vidite da li imate dovoljno poena. Vi možete overkolirati na nivou 1 sa 8 poena. Međutim, ako vi morate da overkolirate na nivou 2 minimalno je potrebno 10 poena. Jasno, retko ćete imati poteškoća da zadovoljite ove uslove, ma koja duga jaka boja skoro uvek sama ima toliko. Setite se, overkol je jaka boja a ne jaka karta. Overkol na nivou 1 može biti tako slab, kao minimalan odgovor na otvaranje licitacije, a tako dug kao dobra boja. Overkol na nivou 2 ima istu donju granicu 10 poena, kao odgovor na nivou 2 na partnerovo otvaranje; razlika je u tome što boja mora biti veoma duga i jaka.

Granice overkola idu od ovih malih uslova (8 do 10 poena), do tako velikih kao što je minimalno otvaranje licitacije - 13 do 16 poena. Međutim 16 poena je skoro suviše velika jačina za overkol i to je apsolutno gornja granica. Karte, koje bi bile za jako otvaranje licitacije (17 i više poena), se nikada ne koriste za overkoliranje, bez obzira na kvalitet boje. Videćemo da su na raspolaganju alternativne akcije. Normalna jačina za overkoliranje je 10 do 12 poena (karte za jako odgovaranje). Vi možete imati 1 do 2 poena manje, ali vi možete licitirati na nivou 1; vi možete imati 1 asa više, i u retkim prilikama. Ali ako vi oduzmete 1 asa iz vaše podele i ipak imate za otvaranje licitacije, vi ne smete overkolirati.

Vaš protivnik s desne strane otvorio je licitaciju sa 1 herc. Šta ćete vi uraditi sa ovim podelama?

(1)	♠-Q84	♥-72	♦-KJ9743	♣-64
(2)	♠-J8643	♥-AQ5	♦-K94	♣-82
(3)	♠-AQ74	♥-2	♦-94	♣-QJ10853
(4)	♠-KJ632	♥-74	♦-AQ1085	♣-6
(5)	♠-AKQJ84	♥-62	♦-AQ2	♣-93

- (1) Pas. Vaša boja je dovoljno jaka za overkol, ali vaše karte nisu. Vi ne smete da licitirate na nivou 2 sa samo 8 poena. Međutim, da je otvaranje licitacije bilo 1 tref, vi treba da overkolirate 1 karo.
- (2) Pas. Vaša boja je suviše slaba za overkol, tako da je beznačajna činjenica što vi imate 11 poena.
- (3) Licitirajte 2 trefa. Kod overkoliranja, vi ipak prvo licitirate vašu dužu boju. I boja i poeni su zadovoljavajući.
- (4) Licitirajte 1 pik. Sa dve jednako duge boje, licitirajte prvo višu boju. Vaši pikovi odgovaraju za overkol na nivou 1.
- (5) Ne licitirajte 1 pik! Vaša boja je odlična, ali vaše karte imaju 18 poena, suviše mnogo za overkol (videćemo kasnije da ove karte odgovaraju za skok u 2 pika).

Kada partner overkolira

Kako ćete odgovoriti kada vaš partner overkolira? Većinom, odgovor je jednostavan: pasirate. Sa podelom za minimalan odgovor 6 do 9 poene, vi imate dovoljno da održavate licitaciju kada vaš partner otvori licitiranje, ali ne kada vaš partner overkolira.

Ipak, ako partner otvori, vaših 6 do 9 poena mogu biti dovoljni za manšu. I kako je partner mogao otvoriti sa 4-karatnom bojom, vi možete tražiti adut. U suprotnom, ako partner overkolira, on ne može imati jaku (17 do 19) ili maksimalnu podelu (20 poena); stoga čak i 9 poena nisu dovoljni za manšu, šta više, vi znate da partner overkolira u jakoj boji, tako da nema potrebe da predlažete drugi adut. Tako, ako je licitacija tekla ovako:

Protivnik	Partner	Protivnik	Vi
1 ♦	1 ♠	pas	?

a vi imate: ♠-84 ♥-KJ72 ♦-963 ♣-A1052

vi treba da pasirate. Da je partner otvorio 1 pik, vi biste odgovorili 1 bez aduta iz dva razloga: (1) manša bi bila moguća (partner lako može da ima 18 poena nasuprot vaših 8); (2) bolja adutska boja se može naći. Ali kada partner overkolira, nijedan razlog ne važi; on ne može imati 18 poena, koji su potrebni za ukupan zbir 26; njegova boja pik je duga i jaka, tako da nema potrebe da tražite drugi adut.

Vi ne morate uvek pasirati partnerov overkol. Sa 10 ili više poena, vi imate neke male izgleda za manšu (pošto partner može imati 15 ili 16 poena), tako da vi treba da pokušate da nađete odgovor. Najčešće, vi ćete podići partnerovu boju. Overkol obećava bar 5-karatnu boju, a obično 6-karatnu; stoga 3 mala aduta u vašim kartama su dovoljna podrška. Predpostavite da imate:

♠-963 ♥-K83 ♦-Q10954 ♣-A7

Vaš protivnik sa leve strane otvara 1 tref i partner overkolira 1 pik. Podignite na 2 pika. Ako je otvaranje licitacije umesto toga 1 pik, partner overkolirao 2 herca, podignite na 3 herca. Zapazite da niste uopšte licitirali karo. Partner nije zainteresovan za vašu boju kada overkolira i u svakom slučaju vi ste se našli u njegovoj boji. Stoga zašto tražiti drugu?

Ipak, vi možete da licitirate drugu boju, ako vi imate dugu, jaku boju (uslovi su isti kao da sami overkolirate). Ovo treba pre svega da uradite ako je vaša boja majorska, a partner je overkolirao minorsku. Međutim, kada partner overkolira u trefu ili karo, a vi imate dovoljnu jačinu za odgovor, mislite o licitaciji bez aduta, ako imate neki stoper u otvaračevoj boji. Bez aduta je uvek najbolji izlaz za igranje manše, kada partner ima dugu minorsku boju. Ponekad, vi ćete imati dovoljnu jačinu da pokažete interes za manšu, čak i kada partner overkolira. Ako sami imate minimalno otvaranje, skočite u partnerovu boju (ako možete da je podržite) ili skočite u bez aduta (ako imate stoper u protivničkoj boji). Ove skačuće licitacije su ograničene, pozivajući partnera da ide do manše, ali i dozvoljavajući mu da pasira sa minimalnim overkoliranjem.

Nijedan od odgovora, o kojima smo do sada govorili, nije forsirajući (ni ove skakuće licitacije, čak ni promena boje). Stoga, ako vi imate jako otvaranje, kada partner overkolira, vi morate licitirati nešto što partner ne sme pasirati. Ovo je skok u novoj boji, koji forsira manšu.

Licitiranje teče ovako:

Protivnik	Partner	Protivnik	Vi
1 ♣	1 ♠	pas	?

Šta ćete uraditi sa ovim listovima?

(a)	♠-K4	♥-KQ8643	♦-72	♣-1083
(b)	♠-Q54	♥-83	♦-AQ1074	♣-752
(c)	♠-63	♥-KQ94	♦-Q82	♣-A1084
(d)	♠-5	♥-AQ10963	♦-K54	♣-984
(e)	♠-J84	♥-K3	♦-AKJ52	♣-653
(f)	♠-K4	♥-AQJ73	♦-K65	♣-A42

- (a) Pas. Vi ne treba da odgovorite sa 8 poena na partnerov overkol.
- (b) Licitirajte 2 pika. Vaše karte imaju 10 poena, dodajući za 5 karo i za dublton u hercu. Dva karo je smešan odgovor, jer vi ste se našli u dobroj majorskoj boji kao adutu.
- (c) Licitirajte 1 bez aduta. Ima malo izgleda za manšu, iako vi ne možete da podržite partnera. Vaša boja herc nije dovoljno duga za licitiranje, ali vaša jačina u trefu dozvoljava vam da licitirate bez aduta.
- (d) Licitirajte 2 herca. Ovo je retka podela sa kojom vi predlažete novu boju posle overkola. Zapazite da biste vi sami overkolirali, da je partner pasirao. Kada vi licitirate novu boju, vi ne odgovarate partneru, vi licitirate samostalno.
- (e) Licitirajte 3 pika. Vaših 14 poena i 3-karatna podrška (partner mora imati bar bar 5 pikova) su dovoljni za ovo podizanje sa skokom. Partner će pasirati sa minimalnim overkolom ili ići u manšu sa maksimalnim.
- (f) Licitirajte 3 herca. Sa 18 poena vi morate forsirati manšu, a ne samo pozvati partnera. Vaš skok u novoj boji je forsing je i dozvoljava vam da nađete gde ćete igrati manšu bez straha da partner pasira.

Kontra preuzimanja

Kaznena kontra i kontra preuzimanja

Licitacija "kontra" ima ovo primarno značenje; "Ja ne verujem da protivnici mogu odigrati kontrakt, koji su licitali. Stoga uz rizik udvostručavanja njihovog skora, ako odigraju svoj kontrakt, ja udvostručavam (ili više) veličinu njihove kazne ako padnu." Na primer, pretpostavimo da vi imate:

♠-5 ♥-KQ1084 ♦-AJ73 ♣-Q84

Vaši protivnici, bez sumnje ne mudro izlicitiraju 4 herca. Kako oni mogu imati 10 štihova, kada ćete vi verovatno uzeti 3 ili 4 adutska štih plus vaš karo as? Pošto vi očekujete da protivnici padnu vi kažete "kontra".

Sada predpostavimo da vi imate iste karte kao gore, a licitacija ide ovako:

Partner	Protivnik	Vi	Protivnik
1 ♠	2 ♥	?	

Još jednom, protivnik je ispod svojih mogućnosti. Vaša strana ima mnogo više honera od njih; oni neće nadoknaditi razliku dobijanjem velikog broja adutskih štihova, jer ste vi duži i jači u njihovoj boji. Stoga, oni neće odigrati svoj kontrakt. Vi kažete "kontra", očekujući veliku kaznu.

Ovo su primeri normalne kaznene kontre. Vidite da ste u svakom slučaju vi sigurni da će protivnici pasti. U prvom slučaju, oni su izlicitirali visok kontrakt i vi ih možete sami pobediti. U drugom primeru, oni su u niskom kontraktu i vi ih ne možete pobediti, ali vaš partner je otvorio licitiranje i vi znate da on može uzeti honorske štihove. Vaša zajednička jačina je mnogo veća od njihove. Međutim, posmatrajte vaš položaj kada protivnik otvori licitiranje sa 1 u boji, a vi ste sledeći, koji treba da govori. Vi ne znate ništa o partnerovim kartama, tako da ako vi čak imate 16 do 18 poena, vi ne možete biti sigurni da vaša strana ima više poena od protivnika. I vi ne verujete da imate dovoljno štihova da sami srušite takav kontrakt. Stoga, vi ne možete dati kaznenu kontru. Uslovi koji omogućavaju kaznenu kontru su:

(1) Vaš partner nije uopšte licitirao.

(2) Protivnička licitacija je niska (ispod manše).

Pod ovim okolnostima licitacija "kontra" ima potpuno drukčije značenje. Vi kažete kontra: "Ja imam jake karte partneru, pa mi licitiraj tvoju najbolju bolju. Ovo se zove kontra preuzimanja, jer partner mora "preuzeti" kontru licitiranjem svoje boje.

Očigledno je da ćete ovu kontru preuzimanja najaviti pri prvoj mogućnosti; vi primoravate partnera da licitira, a vi želite da odgovorite što je moguće jeftinije. U stvari, ako vi dajete kontru kada ste došli prvi put na red, a ne prvi put kao u ovoj licitaciji:

Protivnik	Vi	Protivnik	Partner
1 ♠	pas	1 NT	pas
2 ♠	kontra		

vaša kontra je kaznena. Da ste vi želeli da vaš partner licitira, vi biste kontrirali odmah posle 1 pik; pošto niste, znači da imate neobičnu podelu kojom možete bez pomoći da srušite 2 pika.

Tako, ima stvarno 3 uslova, koja moraju biti ispunjena pre nego se najavi kontra preuzimanja: partner nije smeo licitirati pre nego je izlicitirana manša; vi niste smeli pasirati pre toga. U stvari, kontra preuzimanja se mora najaviti odmah posle protivničkog otvaranja licitacije, ili odmah posle prvog odgovora na otvaranje licitacije.

Protivnik	Vi	Protivnik	Partner
(a) 1 ♦	kontra	ili	
(b) 1 ♥	pas	2 ♥	kontra

Vidite da ste u obe ove licitacije kontrirali parcijalni kontrakt, kada ste prvi put došli na red, pre nego je partner licitirao. Ako bilo koji od ovih uslova nije ispunjen (na primer, ako partner overkolira umesto pasira (b), vaša kontra je kaznena.

Uslovi za kontru preuzimanja

Minimalan uslov za kontru preuzimanja je posedovanje 13 poena-isto kao za otvaranje licitacije. Sa manje od 13 poena vi možete overkolirati (ako je vaša boja dovoljno jaka), ali vi ne smete kontrirati. Kada vi primenite kontru preuzimanja, vaša osnovna poruka partneru je : "Ja imam licitaciju za otvaranje, tako da nemoj pretpostaviti da protivnik ima više poena od nas, zato što su oni otvorili licitaciju."

Kao i otvaranje licitacije, kontra preuzimanja ima veliko područje jačine. Ona se može najaviti sa minimalnom podelom od 13 do 16 poena, sa jakom podelom od 17 do 19 poena ili maksimalnom podelom 20 do 21 poen. Za razliku od otvaranja licitacije, kontra preuzimanja mora zadovoljiti prilično stroge uslove raspodele. Najzad, vi tražite od partnera da licitira njegovu najbolju boju i vi morate biti spremni, da prihvatite ono što čujete. Na primer, pretpostavimo da vaš desni protivnik otvori 1 herc, a vi ste na redu da govorite sa jednom od ovih podela:

(a)	♠-10743	♥-QJ8642	♦-A	♣-A5
(b)	♠-AQ94	♥-5	♦-AJ62	♣-Q874

Ako vi kontrirate sa podelom (a), partner će vam odgovoriti licitiranjem 2 trefa ili 2 karo (on je verovatno dugačak u vašim kratkim bojama), vi ste tada u nezavidnom položaju nezadovoljni kontraktom u kome ste se našli, ali nemajući mogućnosti za nešto drugo. Stoga, ćete biti mudriji da pasirate 1 herc i da se nadate poenima, koje ćete dobiti rušenjem protivnika. U suprotnosti sa ovim je vaš položaj ako kontrirate sa podelom (b), koja ima odličnu raspodelu za kontru preuzimanja. Partner će licitirati 1 pik ili 2 trefa ili 2 karo i vi imate odličnu podršku za bilo koju boju. Praktično, vi ćete retko dobiti ovu idealnu raspodelu, tri 4-karatne boje i singleton u protivničkoj boji. Često međutim, vi ćete imati raspodelu koja je slična, kao u ovim primerima:

(c)	♠-KQ84	♥-A2	♦-K754	♣-Q103
(d)	♠-PAQ75	♥-4	♦-KQJ72	♣-Q94
(e)	♠-K104	♥-J93	♦-AKJ2	♣-K102

Sva ova tri lista vi možete kontrirati na otvaranje licitacije 1 herc. Raspodela nije perfektna, ali je prihvatljiva. Vi imate bar 3-karatnu podršku za bilo koju boju od 3 nelicitiranih i najzad partner će biti zadovoljan, ako pogodi u kojoj boji vi držite 4 ili 5 karata.

Međutim, kada vi imate 2 ili manje karata u bilo kojoj nelicitiranoj boji, vaša raspodela je slaba za kontru preuzimanja. Nemojte kontrirati sa lošom raspodelom, ako imate minimalnu podelu sa 13 do 16 poena. Na primer, razmišljajte šta biste uradili sa gornje tri podele, ako vaš desni protivnik otvori licitaciju sa 1 pik umesto 1 herc.

Podela (c): Pas. Vi imate minimum za kontru i nemate podršku u hercu. Stoga, ako vi date kontru i partner vam odgovori 2 herca, vi ste u ozbiljnim teškoćama.

Podela (d): Licitirajte 2 karo. Ponovo, vi ne smete kontrirati iz bojazni od odgovora u hercu. Sada, međutim, vi ne treba da pasirate, jer vaša boja odgovara za overkol. Setite se, granice overkola su iste kao za minimalnu kontru. Podela (e): Kontra. Vi ipak imate 3 karte u svakoj nelicitiranoj boji.

Zapazite da u primerima (c-14 poena i d-15 poena) vi ne smete da kontrirate, mada imate jačinu minimalnog otvaranja licitacije. Međutim, ako vi imate jaku boju (17 do 19) ili maksimalnu (20 do 21) podelu, ne treba nikada da se bojite da kontrirate. Na primer sa:

♠-AJ84 ♥-AKJ72 ♦--K5 ♣-J3

Vi možete kontrirati bilo koje protivničko otvaranje licitacije, bez obzira na vašu lošu raspodelu. Vi ste suviše jaki, bilo da pasirate, bilo da overkolirate. Tako, za kontru preuzimanja treba da imate minimum 13 poena i idealnu ili prihvatljivu raspodelu (barem 3 karte u svakoj nelicitiranoj boji) ili 17 poena sa lošom raspodelom.

Ilustrujmo ovo sa nekoliko primera. Šta ćete reći sa svakom od sledećih podela kada vaš desni protivnik otvori licitaciju sa 1 herc? I šta biste vi licitira li ako on umesto toga otvori 1 karo?

(1)	♠-QJ864	♥-7	♦--KJ7	♣-AK93
(2)	♠-AQ72	♥-A1084	♦--5	♣-K1072
(3)	♠-KJ5	♥-K84	♦--7	♣-AKQJ93
(4)	♠-K952	♥-KJ1065	♦--3	♣-Q104

- (1) Na 1 herc kontrirajte. Na 1 karo overkolirajte 1 pik; vi ne možete kontrirati sa minimalnim poenima za kontru, kada ste kratki u nelicitiranoj boji, ali vaš pik je dovoljno dug i jak za overkol.
- (2) Na 1 herc pasirajte; vi ne možete kontrirati, jer ste kratki u karo, a nemate boju koja odgovara za overkol. Na 1 karo vi imate idealnu kontru.
- (3) Kontrirajte na oba otvora; sa 19 poena nije važna distribucija.
- (4) Na 1 herc pasirajte. Na 1 karo overkolirajte 1 herc; vaša raspodela je potpuno prihvatljiva za kontru u kari, ali je nedovoljno vaših 10 poena.

Odgovaranje na partnerovu kontru preuzimanja

Osnovno pravilo odgovaranja na partnerovu kontru preuzimanja je jednostavno; ne smete pasirati. Nikada ovo ne zaboravite, jer sve licitacije, koje slede kontru preuzimanja se zasnivaju na sledećem: ništa ne mari što imaš slabu podelu, ne smeš pasirati. Ovo znači, da ako je licitacija išla:

Protivnik	Partner	Protivnik	Vi
1 ♥	kontra	pas	?

a vi imate: ♠-Q652 ♥-843 ♦--754 ♣-962

vi morate licitirati 1 pik! Ustvari, vi biste morali isto da licitirate i bez dame, sa potpuno bezvrednom podelom.

Da je partner otvorio licitaciju, vi biste pasirali; zašto licitirate ako on kontrira? Radi toga što, kada vi pasirate partnerovo otvaranje licitacije, onda on igra kontrakt i u najgorem slučaju će pasti i izgubiti 100 poena ili nešto tako. Ali kada vi pasirate partnerovu kontru, protivnik igra kontrirani kontrakt. Što ste vi slabiji, više štihova će on da uzme i protivnici mogu zaraditi astronomski broj poena dobijanjem prekobrojnih štihova u kontriranom kontraktu. Stoga, što ste slabiji, to pre morate odgovoriti na partnerovu kontru.

Ovo ne važi kada se vaš desni protivnik javi:

Protivnik	Partner	Protivnik	Vi
1 ♥	kontra	1 ♠	?

Sada vi možete pasirati sa slabom podelom, jer protivnici više nisu u kontriranom kontraktu (i vaš partner dobija drugu šansu da licitira, tako da vi možete pasirati, čak i ako vaš protivnik rekontrira). Praktično, kada je vaša podela bezvredna, vaš protivnik će nešto licitirati, a vi ćete biti oslobođeni obaveze da govorite. Međutim, ako on pasira, vi nemate izbora, nego da odgovorite. U biranju odgovora na partnerovu kontru, vi sledite uobičajena osnovna pravila prvo duža boja, a od dve boje jednake dužine, prvo jača boja. Tako, ako vaš partner kontrira otvaranje licitacije 1 pik, a vi imate:

♠-83 ♥-73 ♦--K1094 ♣-Q8532

vi odgovorite 2 trefa, licitirajući prvo dužu boju. Ali ako pri istoj licitaciji imate:

♠-92 ♥-Q642 ♦--853 ♣-KQJ6

onda odgovorite 2 herca, licitirajući prvo jaču boju. Vidite da nema naročite jačine za odgovor na nivou 2. Partner vas je primorao da licitirate i vi samo slušajte naredjenja. Praktično, niko ne može očekivati da vi imate jake karte, kada otvarač i partner imaju 13 ili više poena. Obično ima samo 10 ili 12 honera za vas i otvaračevog partnera.

To znači, da nije naročito iznenađujuće ako vaša podela ima samo 3 ili 4 ili 5 poena (mada je to deprimirajuće). Ako vaše karte imaju 6 do 9 poena, normalna minimalna podela za odgovor, vi imate veći udeo u ostatku i možete biti zadovoljni. Kada vaše karte vrede 10 ili više poena, karte za jaki odgovor, vi morate biti veoma raspoloženi.

Kako ćete pokazati vaše raspoloženje? Skokom u vašu najdužu (ili najvišu) boju umesto davanja najjeftinijeg odgovora. To jest, ako partner kontrira otvaranje licitacije 1 karo, a vi imate:

(a) ♠-AQ842 ♥-K74 ♦--853 ♣-92

vi treba da odgovorite 2 pika, a ne 1 pik. Setite se da ste bili primorani da odgovorite 1 pik sa:

(b) ♠-Q652 ♥-843 ♦--754 ♣-962

Podela (a) je mnogo jača od podele (b), tako da vi morate skočiti da pokažete razliku. Ako vi imate karte umerene jačine između (a) i (b), kao što je:

(c) ♠-K1084 ♥-A953 ♦--852 ♣-74

vi odgovorite samo 1 pik. Međutim, mislite na to da pokažete da imate priličan broj honera ponovnim licitiranjem, ako vam se za to ukaže prilika.

I sa podelom (c) vi biste odgovorili, iako vi to ne morate (čak ako je vaš desni protivnik intervenisao na partnerovu kontru). Suprotno tome podelom (b) vi biste odgovorili samo ako ste primorani i tada ne biste nikada licitirali ponovo. Na partnerovu kontru moguće je licitiranje 1 bez aduta. Ovo se retko radi, jer kao što smo videli, partner može verovatno podržati bilo koju boju koju ste licitirali. Međutim, ako vi imate 6 do 9 poena sa stoperom u protivničkoj boji i bez želje da se predloži majorska boja kao adut, tada vi možete odgovoriti 1 bez aduta. Ovo nije tako ohrabrujuća licitacija i ne sme se koristiti sa beznadežnom kartom. Ako partner kontrira otvaranje licitacije 1 tref, odgovorite 1 bez aduta sa podelom:

♠-Q5 ♥-J62 ♦--KJ82 ♣-Q1084

Vaša strana možda ima dovoljno poena za manšu, i ako je tako, moguća igra je bez aduta. Međutim u istoj licitaciji vi morate odgovoriti 1 karo sa podelom:

♠-82 ♥-Q54 ♦--J862 ♣-J1073

Nema realnih izgleda za manšu, zašto onda igrati bez aduta, najteže odigravanje? Isto tako, ako imate:

♠-KJ82 ♥-Q5 ♦--J62 ♣-Q1084

bolje je da licitirate 1 pik umesto 1 bez aduta. Manšu u majorskoj boji najlakše je napraviti; stoga vi morate težiti da odgovorite na partnerovu kontru predlaganjem bilo koje 4-karatne boje ili uže nelicitirane majorske boje u vašim kartama.

Posmatrajte ove dve licitacije:

	Protivnik	Partner	Protivnik	Vi
(a)	1 ♥	kontra	pas	?
(b)	1 ♥	kontra	2 ♣	?

Šta biste vi odgovorili sa sledećim kartama u licitacijama **a)** i **(b)**?

(1)	♠-108643	♥-74	♦--AQ96	♣-92
(2)	♠-852	♥-Q74	♦--743	♣-Q1052
(3)	♠-94	♥-832	♦--AKQ105	♣-764
(4)	♠-643	♥-KJ8	♦--KJ1072	♣-92

- (1)** U licitaciji **(a)** odgovoriti 1 pik. U licitaciji **(b)** vi niste primorani da licitirate, ali vi želite da odgovorite sa 7 poena. Licitirajte 2 pika.
- (2)** U licitaciji **(a)** licitirajte 2 trefa. Vi morate odgovoriti, a vi ste suviše slabi da prijavite 1 bez aduta. U licitaciji **(b)** pasirajte. Kada vaš protivnik interveniše, vi niste prisiljeni da odgovorite.
- (3)** Skočite u 3 karo u obe licitacije. Sa 10 poena vi morate nagovarati partnera na manšu. Odgovor 2 karo u licitaciji **(b)** pokazuje 6 do 9 poena, ne 10 ili više.
- (4)** U licitaciji **(a)** licitirajte 1 bez aduta, predlažući najverovatnije manšu. U licitaciji **(b)** odgovorite 2 karo. Vi ne smete licitirati bez aduta bez stopera u svim bojama koje je protivnik licitirao.

Odgovori na partnerovu kontru preuzimanja mogu se prikazati ovako:

Vaši poeni Vaša licitacija

0 do 5 Vi morate odgovoriti u vašoj najdužoj nelicitiranoj boji. Nikada ne licitirati bez aduta. Ako vaš desni protivnik licitira, pasirajte.

6 do 9 Odgovorite u najdužoj boji ili bez aduta. Planirajte da licitirate ponovo. Odgovorite čak i ako protivnik interveniše.

10 i više Skočite u svoju najdužu boju (ili bez adut). Skočite čak i ako protivnik licitira.

Relicitacija posle kontre

Vaš desni protivnik je otvorio licitaciju; vi kontrirate, partner odgovara na vašu kontru. Kako sada vi treba da nastavite sa licitacijom? Vi morate imati na umu dva osnovna cilja svih licitacija: Šta igrati? Koliko visoko igrati? To se verovatno odgovara odmah. Kada vi kontrirate sa minimalnim brojem poena, a partner daje prinudni, ali bez skoka, odgovor, vaša strana će igrati barem parcijalni kontrakt (ili pustiti protivnika da igra). Vi imate 13 do 16 poena; partner ima manje od 10; nema potrebnih 26 poena za manšu. Tako, ako vi kontrirate otvaranje licitacije 1 herc, a imate:

♠-AQ84 ♥-72 ♦--KJ53 ♣-K104

i partner vam odgovori 1 pik ili 2 trefa ili 2 karo, vi morate pasirati. Nema izgleda da partner ima 12 ili toliko poena da se igra manša (on bi tada skočio u odgovoru). Međutim, postoji znatna opasnost, da partner ima skoro bezvrednu podelu i da ćete biti izloženi strašnoj kazni, ako ponovo licitirate. Nasuprot tome, postoji mogućnost za suprotnu igru, prinudni odgovor kada imate jaku kontru (17 do 19 poena). Partner neće skočiti, kada ima samo 7 do 9 poena; vi možete imati ukupno 26 poena i stoga vi morate održavati licitaciju. Ovo ćete učiniti bilo podizanjem partnerove boje (obično 4-karatna ili duža podrška) ili licitiranjem svoje nove boje. Partner, kada dođe na njega red, će pasirati sa beznadežnom podelom ili će krenuti prema manši sa potrebnim poenima. Predpostavimo da vi kontrirate otvaranje licitacije 1 herc sa ovom podelom:

♠-KQ73 ♥-65 ♦--AQJ82 ♣-KJ

Ako partner odgovori 1 pik, podignite na 2 pika. Ako partner umesto toga odgovori 2 karo, podignite na 3 karo. A ako partner, što je verovatnije, odgovori 2 trefa, vi ponovo licitirajte 2 karo. Sve ovo obećava jaku kontru, sa 17 do 19 poena, jer vi ste kontrirali, a zatim ponovo licitirali. Uočite, da ste u najtežem položaju, ako ste kontrirali otvaranje licitacije 1 herc, a imate:

♠-KQ5 ♥-74 ♦-AQ10853 ♣-92

Partner odgovori 2 trefa; Šta ćete sada uraditi? Vaša strana ne može imati ukupno 26 poena, tako da vi mislite da pasirate. Međutim, vi morate razmišljati: "Šta", kao i "Koliko visoko?"; karo je vaša najbolja adutska boja, jer partner može imati samo 4 trefa. Ipak, ako vi sada licitirate 2 karo, vi ste kontrirali i ponovo licitirali pokušavajući kao da imate 17 do 19 poena, a vi ustvari imate 13 poena.

Izlaz iz ove dileme je prvo overkolirati, a ne kontrirati. U ovom primeru vi možete tačno videti zašto vi ne smete kontrirati sa minimalnom podelom, koja ima dublton u nelicitiranoj boji; pošto vi morate pasirati partnerov odgovor, a ne volite da to uradite. Kada vi imate svoju dugu, jaku boju, vi kontrirajte za preuzimanje, samo ako imate dovoljno poena, da obezbeđujete drugu licitaciju - 17 ili više. Tako biste vi trebali overkolirati u gornjem primeru, ali kontrirati 1 herc sa ovom podelom:

♠-KQ5 ♥-74 ♦-AQ10853 ♣-A9

Sada vi imate 1 asa sa strane i suviše ste jaki za direktno overkoliranje. Stoga, vi ste dovoljno jaki da kontrirate i ponovo licitirate.

Čak i kada imate maksimalnu kontru (20 ili 21 poen), vi ne možete biti sigurni u manšu, ako ste dobili odgovor bez skoka, jer setite se, partner je primoran da odgovori i sa bezvrednom kartom. Međutim, vi morate učiniti više nego samo licitirati ponovo. Vi morate prijaviti jak poziv za manšu. Ovo ćete uraditi skokom, kada drugi put dođete na red; skoćićete u licitiranoj boji, ako imate 4 - karatnu podršku partnerove boje ili ćete licitirati ponovo na vašu relicitaciju sa skokom, ako ima neke poene (oko 6 poena); ako on pasira, on je prvobitno odgovorio samo zato što nije imao drugog izbora (to je velika izdaja s njegove strane, da u prvom krugu pasira).

Vi kontrirate otvaranje licitacije 1 herc, a imate ovu podelu:

♠-AQ73 ♥-84 ♦--AKQ1075 ♣-3

Ako partner odgovori 1 pik, vaša podela ima 20 poena - 17 za honore i dužinu, 3 više od kratke boje, posle nalaženja u boji. Stoga, vi relicitirate 3 pika, pokazujući maksimalnu kontru i moleći partnera da ide na manšu sa bilo kojim honerima. Zašto ne licitirate vašu boju karo? Pošto vi želite da pikovi budu adut, a ne karo. Sada vaše karte vrede samo prvobitnih 17 poena, pošto se niste našli u boji. Ovo nije dovoljno za skok u 3 karo; vi relicitirate 2 karo, da pokažete jaku, ali ne maksimalnu kontru. Napravimo pregled do sada izloženog materijala razmatranjem relicitacija sa ovim primerima:

(a)	♠-KQ7	♥-AJ1064	♦--Q92	♣-53
(b)	♠-KQ82	♥-AJ1083	♦--A4	♣-Q5
(c)	♠-AKQJ4	♥-A94	♦--AJ5	♣-86

Vaš desni protivnik otvara 1 tref i vi sasvim korektno kontrirate. Šta ćete uraditi sa svakom podelom posle partnerovog odgovora 1 karo? Kada odgovori 1 herc? Kada odgovori 1 pik?

(a) Pasirati bilo koji odgovor, pošto vi imate minimalnu kontru. Ne licitirajte 1 herc na odgovor 1 karo; ako vi osećate, da vi morate da licitirate vaš herc, prvobitno overkolirajte; ne podižite odgovor na 1 herc. Prijatno je imati 5-karatnu podršku, ali to nije ništa bez poena.

(b) Na odgovor 1 karo, licitirajte 1 herc. Na odgovor 1 herc ili 1 pik, podignite na 2 herca ili 2 pika. Sa ovom jakom kontrom vi možete licitirati ponovo.

(c) Na odgovor 1 karo ili 1 herc, skoćiti u 2 pika. Na neočekivani odgovor 1 pik, skoćiti u 3 pika. Sve relicitacije sa skokom pokazuju maksimalnu snagu. Obratite pažnju da u svakom slučaju, u kojem vi imate podršku partneru, vaša relicitacija je za nivo viša, nego bi bila da ste vi otvorili licitiranje i podigli partnerov odgovor. To jest, sa minimalnom podelom vi skoćite na nivo 3, umesto da skoćite u manšu.

Uzdržanost je posledica straha da partner ima neku užasnu kartu, kao u našem ranijem primeru: ♠-Q652 ♥-843 ♦-754 ♣-962

Ako vi otvorite, partner neće odgovoriti sa ovim malim čudovištem; ali on to može uraditi kada on odgovara na vašu kontru. Međutim ima dva slučaja u kojima vaše relicitiranje može biti liberalnije, jer vi znate da partner ne može imati "malo čudovište". Prvi ide ovako:

Protivnik Vi Protivnik Partner
1 ♣ kontra 1 ♥ 1 ♠

Ovde partner nije primoran da odgovori; posle intervencije licitiranjem 1 herc on bi morao da pasira sa bezvrednom kartom. Stoga, vi možete sad relicitirati normalno (kao da ste otvorili, a ne kontrirali).

Kada vi imate 4-karatnu podršku, podignite sa minimalnom kontrom, skočite u licitiranu boju sa jakom kontrom, skočite u manšu sa maksimalnom kontrom.

Drugi slučaj, u kome vi popuštate u vašem relicitiranju, se odigrava kada partner skoči u odgovoru na vašu kontru.

Protivnik Vi Protivnik Partner
1 ♥ kontra pas 2 ♠

Pošto partnerov odgovor sa skokom obećava 10 ili više poena, vi možete ići pravo na manšu, čak i sa minimalnom kontrom, ako ste blizu gornje granice (16 poena). Sa 13 do 14 poena, vi možete podići - partner će pasirati pre manše, ako nema ništa sa strane. A kada vi imate jaku i maksimalnu kontru, manša je očigledno obezbeđena. Skočite u manšu sa 4-karatnom podrškom ili licitiranjem svoje nove boje.

Primeri licitacije

Ovde su tri primera licitacije, da se pokaže kako se izvode kontra, odgovor i relicitacija:

(1) Vaše karte Partnerove karte L i c i t a c i j a:

♠-KQ86	♠-74	Protivnik	Vi	Protivnik	Partner
♥-A92	♥-K8653	1 ♣	kontra	pas	1 ♥
♦-A752	♦--K84	2 ♣	pas	pas	2 ♥
♣-43	♣-J62	pas	pas	pas	

Vaše licitiranje:

Vi kontrirate čim dođete na red sa minimalnom podelom, koja ima podršku u svim nelicitiranim bojama. Vi pasirate u drugom krugu, pošto vi nemate jaku kontru i partner je bio primoran da odgovori. Vi pasirate partnerovo relicitiranje 2 herca, znajući da nemate 26 poena (partner nije prvobitno skočio).

Partnerovo licitiranje:

Pošto partner nema 10 poena, on odgovara bez skoka. On licitira ponovo, kada na njega dođe red, da pokaže da je on imao normalan minimalan odgovor, a ne "malo čudovište". Da ste vi relicitirali 2 herca na otvaračeva 2 trefa, partner bi morao da skoči u manšu, očekujući da imate 17 do 19 poena.

(2) Vaše karte Partnerove karte L i c i t a c i j a:

♠-A5	♠-K982	Protivnik	Vi	Protivnik	Partner
♥-73	♥-K106	1 ♥	kontra	pas	1 ♠
♦-AKJ985	♦-Q72	pas	2 ♦	pas	2NT
♣-A63	♣-842	pas	3NT	pas	pas
		pas			

Vaše licitiranje: Vi kontrirate, jer ste sa 18 poena suviše jaki da overkolirate. Kada partner odgovori, vi relicitirate 2 karo-kontriranjem i ponovnim licitiranjem, vi pokazujete jaku podelu, kao i jaku boju. Vi podignite partnerovu licitaciju na 3 NT. Pošto nikakva druga manša sa 26 poena nije moguća i pošto je vaša duga minorska boja odlična za bez aduta partner mora imati neki stoper u hercu i umerenu jačinu.

Partnerovo licitiranje:

Partner sa 8 poena može odgovoriti 1 bez aduta, ali on više voli da predloži njegovu majorsku boju. Kada vi licitirate ponovo, pokazujući 17 do 19 poena, manša ima izgleda; partner pokušava manšu bez aduta, jer on ima stoper u hercu, a vi niste podigli pikove. Zapazite da bi partner morao pasirati, da ste vi prvobitno overkolirali 1 karo, umesto što ste prvo kontrirali (vi biste morali overkolirati bez jednog od vaših asova sa strane).

(3) Vaše karte Partnerove karte L i c i t a c i j a:

♠-AK7	♠-832	Protivnik	Vi	Protivnik	Partner
♥-KQ106	♥-J543	1 ♦	kontra	pas	1 ♥
♦-A4	♦-J762	pas	3 ♥	pas	pas
♣-A943	♣-86	pas			

Vaše licitiranje:

Vi imate maksimalnu kontru, ali vi ne možete ići na manšu, čak i kada partner odgovori u hercu. Vaša relicitacija sa skokom 3 herca je najjači mogući poziv na manšu; vi morate dati priliku partneru da pasira.

Partnerovo licitiranje

Partner je primoran da jednom odgovori, pošto on ne sme ostaviti protivnike u kontriranom kontraktu (koji bi oni napravili). Međutim, kada mu vi date šansu i da pasira ispod manše, on to prihvata sa zahvalnošću.

Druge defanzivne licitacije

U većini slučajeva u kojima vi ulazite u licitaciju posle protivničkog otvaranja, vi ćete to učiniti kontrom ili overkolom. Međutim, ima četiri druge metode takmičenja u licitaciji: overkol sa skokom, overkol sa dvostrukim skokom, overkol bez aduta i kju bid. Sve one su retke, ali vi morate znati šta one znače, i kako se na njih odgovara.

Overkol sa skokom

Kada imate dugu, jaku boju sa 17 do 19 poena, vi ćete obično prvo kontrirati, a zatim licitirati svoju boju. Međutim, vi imate na raspoloženju - overkol sa skokom:

Protivnik Vi
1 ♥ 2 ♠ (ili 3 ♣ trefa ili 3 ♦ karo)

Ovo pokazuje isto tako jaku podelu kao i u slučaju:

Protivnik	Vi	Protivnik	Partner
1 ♥	kontra	pas	2 ♣
pas	2 ♠	Svi pass	

Razlika je u tome što direktan overkol sa skokom pokazuje odličnu boju, 6-karatnu ili 7-karatnu solidnu boju, kojoj ne treba podrška partnera. Ako vi kontrirate, vi imate nešto malo interesa za partnerovu dugu boju, pa makar i da pretpostavljate svoju; ali kada overkolirate sa skokom u majorsku boju, vi kažete da se može igrati samo vaša boja. Posmatrajte ova dva primera:

(a)	♠-KJ8653	♥-A92	♦--5	♣-AK7
(b)	♠-AKJ10964	♥-74	♦--4	♣-AQ5

Obe podela imaju po 17 poena sa dugom pik bojom. Na otvaranje licitacije 1 karo, vi treba da kontrirate sa podelom **(a)**, nameravajući da kasnije licitirate pik; ako partner stalno licitira i relicitira herc, vi ste voljni da igrate tu boju. Nasuprot tome, sa podelom **(b)** vi želite pik kao adut, čak iako vaš partner ima samo singleton; stoga vi overkolirajte sa skokom 2 pika. Kako vi odgovarate, kada vaš partner upotrebi overkol sa skokom? Vi niste primorani da licitirate; ako biste pasirali otvaranje licitacije, pasirajte skok. Međutim, održavajte licitaciju, čak i sa kartom za minimalan odgovor, jer postoji verovatnoća za manšu. Obično, vi ćete podići partnerovu boju, naročito ako je majorska. Kada partner skoči u minorskoj boji, licitirajte bez aduta, ako možete zaustaviti protivničku boju. Predpostavite da imate:

♠-J3 ♥-A104 ♦-863 ♣-J10872

Vaš levi protivnik otvori sa 1 herc, partner skoči na 2 pika. Podignite na 3 pika. Dvokaratna podrška je odlična, kada znate da partner sam ima šest ili sedam aduta. Međutim, ako partner skoči na 3 karo na otvaranje 1 herc, odgovorite 3 bez aduta. Vi biste mogli podići karo, ali kada partner ima dugu, solidnu minorsku boju, vi treba uvek da pokušate manšu u bez aduta sa 9 štihova, ako možete da zaustavite protivničku boju. Primetite, da vi nikada ne razmišljate o licitaciji vaše boje tref u bilo kojoj licitaciji. Da je partner zainteresovan da čuje vašu boju, on bi kontrirao.

Overkol sa dvostrukim skokom

Overkol sa skokom preskače jedan nivo licitiranja (2 herca, umesto 1 herc na 1 karo).

Overkol sa dvostrukim skokom:

Protivnik	Vi
1 ♦	3 ♥

preskače dva nivoa. Ovo je veoma mnogo slabija licitacija od običnog skoka. Overkol sa dvostrukim skokom opisuje 7-karatnu ili 8-karatnu boju u kartama bez poena za otvaranje licitacije.

♠-83 ♥-KQJ10765 ♦-Q94 ♣-3

Sa gornjom podelom skočite na 3 herca na protivnikovo otvaranje licitacije 1 tref ili 1 karo. Međutim, ako je otvaranje licitacije 1 pik, ne licitirajte 3 herca - ovo je sada jak, običan skok, a ne baražni dvostruki skok. Vi bi mogli naravno dvostruko skočiti na 4 herca, ali vi bi trebalo da imate bar 8-karatnu boju za licitaciju na nivou 4 sa slabim kartama. Stoga, na otvaranje 1 pik, zadovoljite se običnim overkolom 2 herca.

Zapazite da se overkol sa dvostrukim skokom pravi sa identičnim kartama, sa kojima biste otvorili na nivou 3. Međutim, overkol na nivou tri opisuje slabe karte, samo kada se preskaču dva nivoa licitacije. Tretirajte partnerov overkol sa dvostrukim skokom, kao što činite kada on otvara na nivou tri. To jest, skoro uvek pas. Ako imate neuobičajenu jačinu - bar 15 poena - podignite njegovu boju.

Overkol 1 bez aduta

Druga alternativa za kontru je overkol 1 bez aduta:

Protivnik	Vi
1 ♥	1 NT

Ovo opisuje podelu sa kojom biste vi otvorili 1 bez aduta - 16 do 18 poena i pravilnu raspodelu. Jedina razlika između otvaranja i overkola 1 bez aduta je u tome, što je protivnik licitirao boju. Za overkol vi morate imati siguran štih u protivničkoj boji. Sa ovim kartama:

♠-J84 ♥-KJ7 ♦-AQ62 ♣-AQ5

vi biste otvorili licitaciju 1 bez aduta. Ako je licitacija otvorena pre vas sa 1 tref, 1 karo ili 1 herc, vi biste overkolirali sa 1 bez aduta. Međutim, ako je otvaranje licitacije 1 pik, vi ne smete licitirati 1 bez aduta, jer protivnik može dobiti suviše mnogo štihova u piku, pre nego vi dodete na red. Nema potrebe doduše pasirati 1 pik; vi možete kontrirati.

Praktično, nikada nije potrebno overkolirati 1 bez aduta; vi možete uvek umesto toga kontrirati. Međutim, kada vi ispunjavate sve uslove (16 do 18 poena, pravilna raspodela, stoper u otvaračevoj boji), vi više volite da licitirate 1 bez aduta. Ovaj overkol daje partneru potpunu sliku o vašoj jačini i vašoj raspodeli u jednoj licitaciji.

Sledi stoga, da posle partnerovog overkola 1 bez aduta, vi morate sabrati vaše i partnerove poene i zaključiti kontrakt. Vi skočite u tri bez aduta sa 10 ili više poena, licitirajte dva bez aduta sa 8 ili 9 poena. Vaš odgovor dva u boji mora biti pasiran. Vaš skok na 3 u boji pokazuje 10 ili više poena i nudi partneru izbor manše. Ako ste vi sigurni u manšu u boji, skočite pravo u manšu. Sve ovo je tačno, ako je partner otvorio 1 bez aduta.

Cue bid

Najređa intervencija na protivničko otvaranje je kju-bid, overkol u protivničkoj boji:

Protivnik	Vi
1 ♥	2 ♥

Ova licitacija ne znači, da vi želite da igrate herc. Vi ne možete da želite da protivnikova najduža boja bude vaša adutska boja; da ste vi dugački u hercu, vi biste pasirali i pustili neprijatelja da padne. Ovaj overkol je "mig" - licitacija, t.j. veštačka licitacija, koja ne sme biti pasirana od strane partnera. Ustvari, partner ne sme da napusti licitiranje, dok njihova strana ne izlicitira manšu.

Kju-bid je najjača moguća akcija na protivničko otvaranje; ona je ekvivalentna otvaranju na nivou dva. Vi možete upotrebiti ovu licitaciju bilo kao jaku kontru preuzimanja, kada želite da igrate partnerovu najbolju boju, ili kao sredstvo dobijanja manše ili slema, kada vi sami imate jednu ili dve odlične boje. Na primer, kju-bidirate 2 karo na protivničko otvaranje 1 karo sa ove tri podele:

(a)	♠-KQJ5	♥-AQJ8	♦-	♣-AKJ103
(b)	♠-AQJ1084	♥-KQJ107	♦-4	♣-A
(c)	♠-AKJ9852	♥-AQ10	♦- -	♣-KQ5

Podela (a) je mnogo jača od maksimalne (20 ili 21 poen) kontre preuzimanja. Ona ima 25 poena u podršci ma koje nelicitirane boje, tako da ćete vi podići partnerov odgovor do manše.

Podela (b) može sama uzeti 10 štihova; kju-bid vam omogućava da nađete odgovarajuću adutsku boju bez reskiranja da izgubite sigurnu manšu. Partner mora odgovarati, verovatno licitirajući 3 trefa; kada vi licitirate 3 pika i partner mora ponovo licitirati, jer manša nije izlicitirana. Ako on nije podigao pikove, vi možete pokazati vašu boju herc, pri vašem trećem javljanju.

Sa podelom (c), vi biste mogli odgovoriti 2 pika, da ste vi delilac, ali vi ne smete licitirati 2 pika, kada je protivnik otvorio. Setite se, to bi bio overkol sa skokom, pokazujući 17 do 19 poena, a ne 22 poena; partner bi mogao pasirati. Vaše kjubidiranje obezbeđuje dobijanje manše, a čak omogućava ispitivanje šansi za slem.

Kada vaš partner kju-bidira, odgovorite u početku kao da je on kontrirao licitiranjem vaše najbolje boje. Vi možete pasirati samo onda, ako se protivnici umešaju:

Protivnik	Partner	Protivnik	Vi
1 ♥	2 ♥	3 ♥	pas

Ovde vi niste završili licitaciju; partner dobija drugu priliku da licitira. Međutim, vaša odgovornost nije prošla. Ako na gornju licitaciju, partner sledeći put licitira 3 pika, vi ste primorani da licitirate, pošto manša još nije izlicitirana. Vi ne smete završiti licitaciju, dok vaša strana nije izlicitirala manšu.

Kada partner kju-bidira, baš kao da je otvorio na nivou dva, vi morate početi misliti o slemu, ako imate 6 do 9 poena, karte za minimalan odgovor.

Pravila koja treba zapamtiti

Ispod je dat pregled osnovnih licitacija, odgovora i relicitacija u ovom poglavlju.
Vi ulazite u licitaciju

Vaši poeni Vaša licitacija

- | | |
|-----------|--|
| 6-9 | Vi možete da se javite samo dugom, jakom bojom, koja može da se licitira na nivou 1. Zatim overkol (8 do 9 poena). |
| 10-12 | (1) Sa dugom, jakom bojom overkolirajte što je moguće jeftinije, bilo na nivou 1, bilo na nivou 2.
(2) Sa 7-karatnom ili 8-karatnom bojom vi možete overkolirati sa dvostrukim skokom. |
| 13-16 | (1) Kontrirajte, ako imate bar 3 karte u svim nelicitiranim bojama.
Pasirajte partnerov odgovor bez skoka.
(2) Overkolirajte, ako imate bar 3 karte u svim nelicitiranim bojama. Pasirajte partnerov odgovor bez skoka. |
| 17-19 | (1) Kontrirajte i licitirajte ponovo na partnerov odgovor.
(2) Overkolirajte sa skokom sa bojom koja sama uzima dovoljno štihova.
(3) Licitirajte 1 bez aduta (16 do 18 poena) sa ravnomernom raspodelom i stoperom u protivničkoj boji. |
| 20-21 | Kontrirajte, a zatim skočite na partnerov odgovor. |
| 22 i više | Kju-bidirajte protivnikovu boju. |

Partner ulazi u licitaciju

Vaši poeni Vaša licitacija

- 0-5** Pasirajte, osim ako partner ne kontrira ili ne kjudira. Tada licitirajte vašu najdužu nelicitiranu boju. Međutim, ako se umeša protivnik pasirajte.
- 6-9** (1) Ako partner overkolira, pasirajte.
(2) Ako partner kontrira, licitirajte vašu najdužu boju ili bez adut, čak i u takmičenju. Licitirajte drugi put ako možete.
(3) Odgovorite na overkol sa skokom-obično podizanjem ili licitiranjem bez aduta.
- 10-12** (1) Odgovorite na overkol obično podizanjem ili licitiranjem bez aduta.
(2) Ako partner kontrira, skočite u vašu najdužu boju.
(3) Licitirajte manšu na overkol sa skokom ili u bez adut.
- 13 i više** (1) Ako partner overkolira, podignite sa skokom (13 do 16 poena) ili skočite u novu boju (17 ili više).
(2) Skočite u novu boju na bilo koju partnerovu jaku akciju.

Prokontrolišite da vidite da niste uzeli pogrešne karte.

U zaključku, dozvolite mi da ponovim moje početno upozorenje; veoma je opasno ići u licitaciju kada protivnik otvara licitaciju. Ako vaši poeni i vaša raspodela ne garantuju kontru, overkol u bez aduta, overkol sa skokom ili kju-bid, ako vaša dužina i jačina boje ne garantuju običan overkol ili overkol sa dvostrukim skokom - ne očajavajte. Stoji vam na raspoloženju najuobičajenija, najkorisnija i na kraju najprobitačnija akcija - pas.

POGLAVLJE 10

Takmičarske licitacije

U ovom poglavlju ćemo detaljno ispitivati kako se licitira, kada vaša strana otvori licitaciju, a protivnici se umešaju, bilo overkolom, bilo kontrom preuzimanja.

Posle protivničkog overkola

Kako protivnički overkol menja vaše licitiranje? Kada partner otvori, vaš odgovor može zavisiti od tri stvari:

- 1.** Vi ne možete više da date normalan odgovor (partner je otvorio 1 karo; vi ste nameravali da odgovorite 1 herc, ali vi to više ne možete, kada se vaš protivnik umešao overkolom 1 pik).
- 2.** Vi niste više primorani da licitirate, radi održavanja licitacije (partner otvori 1 karo, vi nameravate da odgovorite 1 pik sa kartama od 6 poena, da eventualno pustite partnera da licitira ponovo u slučaju da ima 20 poena, ali vi to ne možete, kada se protivnik umešao sa overkolom 1 herc - partner će imati priliku da ponovo licitira, čak i ako vi pasirate).
- 3.** Vi ne želite da date normalan odgovor, jer overkol daje dodatnu informaciju (partner otvara 1 karo; vi nameravate da odgovorite 1 bez aduta, ali vi to nećete, kada protivnik overkolira 1 pik, a vi nemate stopera u piku.

Ili, vi nameravate da odgovorite 2 trefa, ali protivnik overkolira tref - vi više ne želite da predložite ovu boju kao vaš adut).

Kada niste u stanju da date normalan odgovor, ključno je pitanje, da li ste dovoljno jaki da licitirate vašu boju na sada potrebnom nivou. Predpostavite da partner otvori 1 tref, a vi imate:

♠-952 ♥-AQJ86 ♦-763 ♣-64

Jasno, vi biste voleli da predložite vašu dugu jaku boju herc kao adut. Međutim, ako vaš desni protivnik overkolira 1 pik, vi biste morali licitirati 2 herca. Vi ćete se setiti, potrebno je barem 10 poena, ne 8 koje vi imate, da licitirate novu boju na nivou 2. To nije zato što se vi bojite da budete na nivou 2, nego što vaša promena boje primorava otvarača da licitira ponovo. Vi ćete se skoro sigurno popeti bar na nivo 3. Stoga, vi ne smete licitirati herc posle ovog overkola; vi morate pasirati. Suprotno ovome je situacija kada imate: **♠-952 ♥-AQJ86 ♦--763 ♣-K4**

Sada, ako partner otvori 1 tref i protivnik overkolira 1 pik, vi treba da licitirate 2 herca. Sa 11 poena, vi ne treba da se bojite da licitirate vašu boju na tom nivou. Setite se, da se uslov, da je potrebno 10 poena da se licitira nova boja, primenjuje samo kada vi morate da licitirate na nivou 2. U prethodna dva primera, ako vaš protivnik overkolira 1 karo, vi morate odgovoriti 1 herc sa bilo kojim kartama. Nema potrebe da dozvolite overkolu da vas zaustavi od licitiranja jedne jake boje na nivou 1.

Međutim, vi možete iskoristiti protivnički overkol, da izbegnete odgovor sa kojim vi niste pre svega oduševljeni. Predpostavimo da partner otvori 1 tref, a vi imate:

♠-Q85 ♥-Q764 ♦--Q62 ♣-953

Ako vaš desni protivnik pasira, vi ćete odgovoriti 1 herc. Istina, vi nemate veliku želju da herc bude adut i malo interesa za igranje manše. Ipak, vi morate odgovoriti sa 6 poena da date partneru priliku da ponovo licitira u slučaju da ima 20 poena; i sve dok ste vi primorani da licitirate, vi možete da spomenete svoju boju, kao u slučaju partnera, koji ima 4-karatnu podršku. Sve se ovo menja, kada vaš protivnik overkolira sa 1 karo. Vi ipak možete licitirati 1 herc, ali vi niste više na to primorani. Zašto ne? Pošto, kada licitacija ide ovako:

Partner	Protivnik	Vi	Protivnik
1 ♣	1 ♦	pas	pas

partner ima mogućnost da relicitira u svakom slučaju - ne mogu biti tri uzastopna pasa. Stoga, vi možete pasirati sa gornjim primerom podele. Vi biste trebali da licitirate samo da održavate licitaciju, a vaš protivnik je to već uradio za vas.

Slobodan odgovor

Ma koji odgovor posle protivničkog overkola je poznat kao slobodan govor (pošto vi niste više primorani da odgovorite sa 6 poena). Slobodan odgovor ne mora da obećava veliku jačinu, ali on nagoveštava da onaj koji odgovara, želi da obrati pažnju na neku osobenost svojih karata. To jest, vi možete slobodno licitirati novu boju na nivou 1 sa kartama za minimalan odgovor (6 do 9 poena), ali vi tada imate jaku boju, jer vi inače morate pasirati. Vi možete partnera slobodno podići sa 6 do 9 poena, ali vi tada imate jaku podršku, ili blizu 9 poena. Vi možete dati slobodan govor 1 bez aduta sa minimalnom podelom ali vi tada imate solidnog stopera u protivničkoj boji. Da vidimo neke primere:

1. Partner otvara 1 karo; vaš protivnik overkolira 1 herc. Vi imate:

(a)	♠-K842	♥-Q73	♦--73	♣-J854
(b)	♠-KQ10963	♥-64	♦--82	♣-532

Da nema overkola, vi biste odgovorili 1 pik sa bilo kojom podelom. Sada pasirajte sa podelom (a), pošto nije vaša boja, ni vaši poeni nisu očaravajući. Međutim, sa podelom (b) licitirajte 1 pik. Sa tako jakim bojom, vi želite da licitirate mada niste primorani da odgovorite.

2. Partner otvara 1 herc; vaš protivnik overkolira 1 pik. Vi imate:

(c)	♠-83	♥-Q52	♦--K942	♣-J763
(d)	♠-74	♥-KQJ3	♦--Q1082	♣-653

U ovom slučaju vi biste podigli na 2 herca sa bilo kojom podelom, da je protivnik pasirao. Ali kako je overkolirao, podignite samo sa podelom (d). Primer (c) je najminimalnija podela, kako u pogledu poena, tako i u podršci adutu, za to pasirajte.

3. Partner otvara 1 karo; vaš protivnik overkolira 1 pik. Vi imate:

(e)	♠-52	♥-Q74	♦--843	♣-AQ1064
(f)	♠-KJ4	♥-Q83	♦--752	♣-K1093

U prvom slučaju vi nameravate da odgovorite 1 bez aduta. posle overkola. Međutim, vi ćete pasirati sa podelom (e), vi ne možete licitirati bez aduta bez stopera u protivničkoj boji, a nemate 10 poena da odgovorite 2 trefa. Sa podelom (f) slobodno licitirajte 1 bez aduta, jer imate dobar stoper u piku.

4. Partner otvara 1 pik; vaš protivnik overkolira sa 2 trefa. Vi imate:

(g)	♠-952	♥-A84	♦--AQ42	♣-873
(h)	♠-74	♥-K93	♦--KQJ104	♣-652

Vi nameravate da odgovorite sa bilo kojom podelom. Učinite to svakako! Protivnički overkol ne treba nikad da vas zaustavi u licitiranju, kada vi imate 10 ili više poena, jake, a ne minimalne karte za odgovor.

Kaznena kontra

Kada imate jake karte za odgovor (10 poena ili više), protivnički overkol predstavlja za vas mogućnost potpuno različite slobodne akcije - kaznena kontra.

Partner Protivnik Vi Protivnik
1 ♥ 2 ♦ kontra

Da kontrirate u gornjoj licitaciji, vi možete imati:

♠-AJ72 ♥-4 ♦-QJ83 ♣-K1074

Zapazite, da vi imate više od minimalnog odgovora, stoga, vi i vaš partner zajedno imate više honera, nego što ih imaju vaši protivnici. Vi sami imate karo za licitiranje, tako da izvođač igre ne može dobiti veliki broj štihova u adutu. Ako imate 10 ili više poena, kada partner otvori, vaša strana "zaslužuje karte" - t.j. vi imate pravo da zaradite poene bilo odigravanjem vašeg kontrakta, bilo rušenjem protivnika. Stoga uvek, vaša strana može zaraditi veći broj poena davanjem kontre protivniku, ali samo ako oni neće dobiti sve adutske štihove. Stoga, kontrirajte svaki overkol na nivou 2, kada možete sami licitirati protivničku boju - imate 4-karatnu dužinu i barem 1 honer. Ovo je kazna, ne preuzimanje, pošto je partner već licitirao. Vi očekujete od otvarača da pasira vašu kontru; da ostavi vašu kontru. On bi mogao da preuzme, ponovnim licitiranjem svoje prve boje ili javljajući novu, samo ako on ima jako neravnomernu raspodelu sa singletonom ili šikenom u protivničkoj adutskoj boji.

Slobodno ponovno licitiranje

Overkol može predstavljati nove probleme i mogućnosti, kako otvaraču licitacije, tako i onome koji odgovara. Predpostavimo vi otvorite licitaciju, partner odgovori i vaš desni protivnik se umeša:

Vi	Protivnik	Partner	Protivnik
1 ♦	pas	1 ♥	1 ♠

Vi niste više primorani da licitirate ponovo, mada je vaš partner odgovorio u novoj boji. Uistinu, partner može imati karte dovoljno jake da se napravi manša, nasuprot minimalnog otvaranja licitacije; ali protivnički overkol daje mu priliku da licitira ponovo i da pokaže svoje poene - vi stoga možete pasirati. Očigledno, ovo ne znači da vi morate pasirati. Ako vi imate jako otvaranje, vi licitirajte ponovo sa skokom. I sa minimalnim otvaranjem vi možete napraviti minimalnu slobodnu relicitaciju - ali samo ako vi to želite, ne zato što morate. Posmatrajte ove primere:

(1)	♠-96	♥-AQ42	♦--K74	♣-KJ73
(2)	♠-72	♥-K8	♦--943	♣-AKQ1062
(3)	♠-Q5	♥-K74	♦--QJ2	♣-AJ843

Sa svakom podelom vi otvarate licitaciju 1 tref. Partner odgovara 1 herc; vaš desni protivnik overkolira 1 pik. Šta vi licitirate sada?

(1) Ponovo licitirate 2 herca. Sa 4-karatnom podrškom u partnerovoj boji, vi nestrpljivo očekujete priliku da podignete. Činjenica, da vi niste primorani da licitirate je sporedna - vi želite da licitirate.

(2) Licitirajte ponovo 2 trefa. Ponovo ima nešto posebno u vašim kartama što vi želite da pokažete - vašu odličnu boju.

(3) Pas. Da nije bilo overkola, vi biste bili primorani da nađete najnižu relicitaciju - recimo 1 bez aduta, da pokažete ravnomernu raspodelu, mada bi bilo 2 herca bilo 2 trefa bilo prihvatljivije. Međutim, vi niste zadovoljni licitiranjem bez aduta sa tako slabim stoperom u piku; vi niste željni da podižete partnera sa tri aduta (mada vam je to dozvoljeno); vi niste oduševljeni vašom bojom tref, koja nije dovoljno duga da se ponovo licitira. Pošto nema naročite poruke, koju želite da date partneru, vi imate mogućnost da pasirate radi overkola. Nešto drukčiji problem se javlja za otvarača, ako se overkolira sa njegove leve strane:

Vi	Protivnik	Partner	Protivnik
1 ♥	1 ♠	pas	pas

Sada, vi ćete svakako licitirati ponovo, ako vi imate jako ili maksimalno otvaranje licitacije, jer vaša strana može ipak imati ukupno 26 poena (partner pogrešivši da licitira slobodno, nije demantovao da ima 6 poena - on je demantovao da ima 10 poena). Međutim, ako vi imate minimalno otvaranje nema nikakvog izgleda za manšu, te vi niste primorani da ponovo licitirate. Ako pasirate, licitacija je gotova - protivnici su izlicitirali kontrakt.

Partner može imati minimalan odgovor od 6 do 9 poena i ne biti u stanju da slobodno licitira; tada vi možete pustiti protivnika da ukrade "vaše" karte, ako vi pasirate. Stoga, licitirajte ponovo u ovom položaju, čak i sa minimalnim otvaranjem, kada imate najslabiji odgovor. Ovaj izgovor može biti duga prva boja:

♠-84 ♥-AQJ964 ♦-AJ5 ♣-74

Vi otvorite 1 herc i vaš levi protivnik overkolira 1 pik. Posle 2 pasa, ponovo licitirajte 2 herca. Vaš izgovor bi mogao umesto toga da bude i druga boja:

♠-A3 ♥-AJ762 ♦-5 ♣-K10972

Vi otvorite 1 herc i vaš protivnik overtkolira 1 pik. Posle 2 pasa, ponovo licitirajte 2 trefa. Vi biste pasirali i završili licitaciju samo da vi imate minimum sa lošom raspodelom, kao u sledećoj raspodeli:

♠-J84 ♥-A10653 ♦-A84 ♣-K2

Vi otvorite 1 herc, protivnik overkolira 1 pik. Posle 2 pasa, vi pasirate takođe. Da bi sve ovo ilustrovali, evo tipične licitacije:

Otvarač Partner otvarača		L i c i t a c i j a			
♠-A5	♠-J42	Otvarač	Protivnik	Partner otv.	Protivnik
♥-AJ753	♥-7	1 ♥	1 ♠	pas	pas
♦-K7	♦-AQ10852	2 ♣	pas	2 ♦	pas
♣-AJ94	♣-853	2 NT	pas	3 NT	Svi pas

Zapazite da su sve tri licitacije partnera otvarača vrlo pažljive. U prvom odgovoru on je pasirao, jer nema 10 poena, potrebnih za javljanje nove boje na nivou 2. U drugom odgovoru, on licitira svoju boju, pokazujući da ima dovoljnu jačinu da održi licitaciju. Karte sa 6 do 9 poena ne mogu se slobodno licitirati.

Kada otvarač pokušava da igra manšu, licitirajući dva bez aduta (pokazujući jak otvor; otvarač bi pasirao 2 karo da ima minimalne karte, jer je već dva puta licitirao), partner otvarača licitira jedino mogući kontrakt za manšu - bez adut. Duga minorska boja kod statista odgovara za igru u bez aduta, kada partner može zaustaviti protivničku boju.

Posle protivničke kontre preuzimanja

Na vaše odgovore znatno utiče protivnička kontra preuzimanja na partnerovo otvaranje licitacije:

Partner	Protivnik	Vi	Protivnik
1 ♦	kontra	?	

Svaka licitacija u ovom slučaju je slobodna, t.j. vi niste primorani da održavate licitaciju, partner će imati priliku da ponovo licitira. Kontra ne ograničava prostor za licitiranje, tako da vi možete dati bilo koji nameravani odgovor; ali ako nema licitacije za koju ste zainteresovani, vi možete sigurno pasirati.

Rekontra

Međutim, glavna promena u vašem licitiranju potiče od novog odgovora-rekontra.

Partner Protivnik Vi Protivnik

1 ♠ kontra rekontra

Ovako morate postupiti kadgod imate više poena, nego što zahteva minimalan odgovor. To je vaš jedini jak odgovor na protivničku kontru. Vi morate dati rekontru, kadgod imate 10 ili više poena i ne možete dati rekontru sa manjom jačinom.

U gornjoj licitaciji dajte rekontru sa sve ove tri podele:

(1)	♠-K5	♥-AK975	♦-952	♣-1063
(2)	♠-KJ83	♥-92	♦-AJ74	♣-652
(3)	♠-4	♥-AJ86	♦-Q753	♣-K1076

Vaša rekontra kaže partneru: "Nemoj se plašiti protivničke kontre; ovo deljenje pripada našoj strani". Zapamtite, da vi ne obećavate podršku u partnerovoj boji. Vi se možete naći u boji, kao u primeru (2), ovaj fit vam dozvoljava da računate dublton i da imate 10 poena. Vi možete imati svoju boju, kao u primeru (1), ili možete imati sve tri nelicitirane boje, kao u primeru (3). Ne uzbuđujte se ako licitacija ide:

Partner Protivnik Vi Protivnik

1 ♠ kontra rekontra pas
pas pas

čak i ako imate singleton u partnerovoj boji, vaši i partnerovi poeni će biti dovoljni da odigrate rekontrirani kontrakt od 7 štihova. I kako vaš skor rekontriranog kontrakta može biti veoma visok (1 pik sa rekontrom je manša, a prekobrojni štih 200 ili 400 poena svaki), svako pitanje je beskorisno. Protivnik, koji je dao kontru preuzimanja, nikako se ne sme usuditi da pasira, bez obzira koliko je jak, on mora da licitira boju:

Partner Protivnik Vi Protivnik

1 ♠ kontra rekontra pas
pas 2 ♣ ?

U ovoj fazi licitacije, vi ćete reći partneru kakve je prirode vaša rekontra.

Sa prvim primerom:

1) ♠-K5 ♥-AK975 ♦-942 ♣-1063

vi licitirajte 2 herca. Ovo je licitacija, koja primorava na dalju licitaciju, baš kao da ste odgovorili 2 herca direktno na partnerovo otvaranje 1 pik, a nije bilo mešanja. Sa primerom:

(2) ♠-KJ83 ♥-92 ♦-AJ74 ♣-652

vi licitirajte 2 pika. Ovo pokazuje podršku u partnerovoj boji sa 10 do 12 poena (bar 10, pošto ste rekontrirali; ne više od 12, jer vi niste skočili u licitiranoj boji, kada je bio vaš red). Partner može razumljivo pasirati ovo podizanje (ali samo sa slabim otvaranjem od 13 poena), tako da biste skočili u 3 pika, da imate još jednog kralja - 13 poena umesto 10. Ovo je jednako sa direktnim skokom u licitiranoj boji u nekoj licitaciji. Najzad, ako imate primer:

(3) ♠-4 ♥-AJ86 ♦-Q753 ♣-K1076

vi treba da date kaznenu kontru na 2 trefa. Sa kartama za jaki odgovor i partnerovim otvaranjem, kao adutom, koji vi možete sami da licitirate, vi ćete se osećati sigurnim da protivnik ne može da dobije 8 štihova. Ustvari, kadgod ste dovoljno jaki da rekontrirate, vi budete spremni na kontru protivnika i ranije. Oni su se umešali u licitaciju, a očigledno je da ovo deljenje pripada vašoj strani; ako oni ne mogu naći dobru adutsku boju, oni su na velikim mukama. Protivnik, koji je kontrirao, se kockao računajući da njegov partner ima nekoliko honera; umesto toga vi imate ostalu jačinu. Tako je on izgubio, ali samo ako je dobio kontru.

Minimalni odgovori

Nažalost, u većini slučajeva vi nećete biti dovoljno jaki da rekontrirate. Ima samo 40 honerskih poena u špilju; partner je otvorio licitaciju, vaš protivnik je dao kontru - postoji veoma mala šansa, da ćete imati karte sa 10 poena od malo preostalih honera. Često ipak, vi ćete imati list za minimalan odgovor od 6 do 9 poena. Šta ćete vi uraditi tad na protivničku kontru? Ako imate dobru 5-karatnu ili dužu boju, licitirajte je. Na primer, pretpostavimo da licitacija ide ovako:

Partner Protivnik Vi Protivnik
1 ♦ kontra ?

Šta biste uradili sa ovim podelama:

(a)	♠-K742	♥-Q943	♦-74	♣-Q52
(b)	♠-KJ1084	♥-72	♦-92	♣-Q1075
(c)	♠-63	♥-A5	♦-986	♣-QJ10764

(a) Pas. Vi biste održavali licitaciju licitiranjem jedne od vaših 4-karatnih boja, da nije bilo mešanja od strane protivnika; sada vi to ne morate. Vaš levi protivnik mora odgovoriti na kontru i može biti primoran da licitira jednu od vaših boja. Ne izvlačite ga iz njegove boje licitiranjem i omogućavajući mu da pasira.

(b) Licitirajte 1 pik. Vi ste zainteresovani da pik bude adut; učinite to i ako ne morate. Ne dozvolite da vas kontra zaustavi u odgovoru, koji vi želite da date.

(c) Licitirajte 2 trefa. Ovde protivnička kontra vama pomaže. Bez nje vi biste bili primorani da odgovorite 1 bez aduta - da licitirate vašu boju na nivou 2, treba da imate bar 10 poena, jer vi niste rekontrirali. Stoga, potrudite se da predložite vašu finu boju kao adut i uzgred otežate protivnicima da zajedno izlicitiraju majorsku boju. Vaša promena boje, kao partnera otvarača, u primerima (b) i (c) više ne primorava partnera na dalju licitaciju. Zašto ne? Jer vi ste negirali posedovanje 10 poena. Ako partner ima minimalan otvor i niste se našli u vašoj boji, on će pasirati. Ako ste se našli, on će podići, a sa jakim otvorom, on će normalno relicitirati sa skokom.

Kada imate 6 do 9 poena i podršku u partnerovoj boji, podignite direktno na kontru:

Partner Protivnik Vi Protivnik
1 ♠ kontra 2 ♠

U gornjoj licitaciji, licitirajte 2 pika sa obe ove podele:

(d)	♠-K83	♥-2	♦-Q964	♣-J10864
(e)	♠-Q984	♥-73	♦-KJ83	♣-1043

Sa bilo kojom podelom, vi biste podigli da nije bilo mešanja. Vi imate odličnu kartu za igru u piku - singleton u (d), 4 aduta u (e) - tako da je to ono što želite. Šta više, vaše podizanje pomaže vašoj strani da igra parcijalni kontrakt, kada vaš partner ima minimalan otvor, jer vaš levi protivnik ne može više "jeftino" da odgovori na kontru. Toliko je važna ova preventivna osobina podizanja, da ćete vi nekada i sa slabim kartama podići sa skokom na protivničku kontru - slabe karte sa odličnim vrednostima za igru u partnerovoj boji.

Licitirajte: Partner Protivnik Vi Protivnik
1 ♥ kontra 3 ♥

sa ovim kartama:

(f)	♠-5	♥-KQ107	♦-J10963	♣-865
(g)	♠-74	♥-AQ1063	♦-10976	♣-62

Vi ste se našli sa partnerom u boji, pa idete direktno na nivo 3 u pokušaju da sprečite protivnika u licitiranju (kada vi imate tako dobar fit, oni imaju takođe fit u nekoj drugoj boji, ali ga oni nisu našli). Kako da partner zna da vi imate minimalan broj poena, umesto 13 do 16 poena, jer ste podigli sa skokom? On zna, jer vi biste rekontrirali pre podizanja sa bilo kojom podelom od 10 ili više poena. Zapamtite, jedini jak odgovor posle interventne kontre je rekontra.

Kviz

Partner otvara 1 tref i vaš desni protivnik daje kontru. Šta ćete uraditi sa ovim podelama?

(1)	♠-85	♥-962	♦-Q1043	♣-KQ94
(2)	♠-AQJ106	♥-Q103	♦-1094	♣-92
(3)	♠-72	♥-Q10973	♦-AJ86	♣-53
(4)	♠-4	♥-83	♦-K10874	♣-J10952
(5)	♠-Q983	♥-A105	♦-864	♣-Q92

(1) Podići na 2 trefa. Vi želite da pokažete vašu podršku i istovremeno otežate protivniku da licitira. Odgovoriti 1 karo nije potpuno objektivno.

(2) Rekontra. Prvo pokazujete da imate 10 peona. Zatim, kada dođe na vas red, licitirate vašu jaku boju.

(3) Licitirati 1 herc. Činjenica da su protivnici ušli u licitaciju vas nateruje da licitirate dugu boju u slabim kartama, jer se tako takmičite, koja strana će imati delimičan skor.

(4) Podići na 3 trefa. Sada se vi borite od protivničkog kontrakta u majorskoj boji i potrebne su vam jake mere da se to spreči. Dva trefa je preslab odgovor za takav cilj.

(5) Pasirati. Vi nemate dugu boju za predlaganje, a ne smete da podignete partnerovu boju sa 3-karatnom podrškom. Vi niste više obavezni da odgovorite, pošto će partner licitirati sam ponovo, ako ima jake karte ili dobru raspodelu. Ako i neće, vaša je šansa da pustite protivnike da se bore i padnu.

Takmičarsko licitiranje

Na kraju, dozvolite da vam dam neki savet u vezi mnogih situacija takmičarskog licitiranja. Često, honeri su prilično ravnomerno raspoređeni između vaše i protivničke strane. To je onda, kada vi imate karte za minimalan odgovor; ili kada partner overkolira, a vaše karte imaju 10 do 11 poena; ili kada vi dajete kontru sa podelom od 13 poena, a partner slobodno odgovara. Kada se vi i vaš partner nađete u boji, ne prodajte jeftino ovo deljenje protivnicima. Često, obe strane mogu imati delimičan skor. Zapamtite, ako ste se našli, onda igrajte. Tako licitirajte i tri u vašoj boji. Čak ako i padnete, to će biti jeftinije, nego pustiti protivnike da odigraju njihov kontrakt. A oni mogu biti gurnuti u neki visoki parcijalni kontrakt, koji vi možete oboriti. Nasuprot tome, ako se niste našli sa partnerom u boji, ne budite agresivni u takmičarskim licitacijama. I protivnici se možda nisu našli u boji, te će pasti. Kada vaša strana ima samo polovinu honera, ne dajte kaznene kontre na protivničke kontrakte; ali budite voljni da pustite na nivou 2 ili 3, ako niste našli adutsku boju, očekujući malu korist od rušenja protivnika. Ovde je primer jedne podele, koja to ilustruje:

♠-J84 ♥-KJ1073 ♦-J1072 ♣-5

Predpostavimo da partner otvori 1 tref. Licitacija se nastavlja:

Partner	Protivnik	Vi	Protivnik
1 ♣	kontra	1 ♥	1 ♠
2 ♥	pas	pas	2 ♠
pas	pas	?	

Licitirajte 3 herca. Vi ste pasirali partnerovu minimalnu relicitaciju 2 herca pošto vaša strana ne obećava 26 poena. Međutim, vi ne treba da dozvolite protivniku da igra niski parcijalni kontrakt, kada ste se našli u boji. Stoga, vi licitirajte posle dva pika.

Nasuprot tome, ako imate iste karte, a licitacija ide ovako:

Partner	Protivnik	Vi	Protivnik
1 ♣	kontra	1 ♥	2 ♦
pas	2 ♣	?	

Pas! Vi se niste našli u trefu, a partner vas nije našao u hercu. Verovatno se i protivnici nisu našli. U ovakvom neslaganju, kada su karte pravilno raspoređene između parova, strana koja izlicitira nešto, obično pada. Budite plemeniti, Pustite da to budu vaši protivnici.

Pravila koja treba zapamtiti

Posle protivničkog overkola

Sa 6 do 9 poena Podići partnerovu boju sa jakim podrškom. Licitirati drugu boju na nivou 1.
Licitirati 1 bez aduta sa dobrim stoperom u protivničkoj boji.
Drukčije pasirati.

Sa 10 ili više poena Dati normalan odgovor.
Dati kaznenu kontru, ako ste nameravali da licitirate protivničku boju.

Posle protivničke kontre preuzimanja

Sa 6 do 9 poena Podići ili podići sa skokom sa dobrom ili odličnom podrškom
Licitirati drugu boju na nivou 1 ili 2.

Sa 10 ili više poena Prvo dati rekontru, zatim opisati svoje karte.

KNJIGA 1 DEO II

ODIGRAVANJE

POGLAVLJE 11

Kako uzeti štihove

Licitacija je završena i vi postajete izvođač igre i igracete kontrakt 4 pika. Vaš levi protivnik polazi, a vaš partner polaže karte na sto i postaje statista "mrtvak". Šta sad? Prva stvar, koju treba da učinite, jeste da sledite jedan ućtiv stari običaj i kažete "Hvala partner" (Savremena tendencija umesto toga je krivljenje usana).

Predpostavimo da statista ima punu dopunu poena:

Vaš list	Statista
♠-AK762	♠-Q98
♥-K93	♥-82
♦-42	♦-K85
♣-K83	♣-AJ742

Vaše karte imaju 15 poena; karte statiste imaju 12 poena; vi imate pravo da izlicitirate 4 pika sa 27 poena. Međutim poeni nemaju više važnost. Sada su vam potrebni štihovi. Vi ne možete očekivati, da se vaši protivnici predaju i puste vas da pišete manšu. U licitaciji vi ste procenili da možete

uzeti 10 štihova i sada morate pokušati da ih dobijete.

Ima samo 4 načina da dobijete štihove:

1. Sa honerima, koje protivnici ne mogu uzeti, koji su visoki (napr. vaš as i kralj u piku, vaš kralj u trefu, dama statiste u piku i as u trefu. Protivnici nemaju jače karte u istoj boji).
2. Sa honerima koji su skoro visoki (napr. vaš kralj u hercu, kralj statiste u karo i tref džek. Protivnici imaju samo jednu kartu, kojom će biti jači.
3. Sečenjem (napr. kada se treći put krene hercom, statista može uzeti štih malim adutom; vaše karte mogu to uraditi sa karom).
4. Sa dugom bojom (napr. pošto su pikovi igrani tri puta, vama su ostala dva mala pika i ima izgleda da više nijedne karte ne sadrže pikove i vaši će biti najviši; isto važi i za statistov četvrti i peti tref; ove preostale male karte su vaša duga boja).

Stoga ste vi kao izvođač igre prilično sigurni za 5 štihova sa visokim honerima i dva štiha sa dugom bojom. Vi morate pokušati da dobijete 3 dodatna štiha sa honerima koji su skoro visoki, jedan dodatni adutiranjem kod statiste, dva više sa dugim trefom kod statiste. Očigledno, vi nećete uspeti da dobijete svih 13 štihova, ali su to vaše mogućnosti. Mi ćemo se vratiti na igru sa kartama datim u primeru. Red kojim ćete vi pokušati da dobijete štihove-skoro na kraju ovog dela, knjiga 1, poglavlje 16. Međutim ispitajmo detaljno svaku od 4 metoda dobijanja štihova.

POGLAVLJE 12

Štihovi sa visokim honerima

Najlakši način za dobijanje štihova jeste igranje karata, koje su visoke. Verovatno više zadovoljava dobiti štih sa 3, nego sa asom; i kao što ćemo videti kasnije, igranje svih vaših visokih karata je obično najgori način dobijanja prekobrojnih štihova. Međutim, ima podela kod kojih vi to morate uraditi, radi odigravanja vašeg kontrakta. Pogledajmo jednu:

Vaš list	Statista
♠-KQ5	♠-AJ42
♥-AQ1073	♥-KJ8
♦-A4	♦-963
♣-1082	♣-754

Vi igrate 4 herca. Polaz je karo kralj. Koji su vaši izgledi?

Ne treba da se brinete, da li ćete odigrati vaš kontrakt,

jer vi imate 10 štihova u visokim honerima - 5 vrhunskih

herčeva, četiri vrhunska pika i as karo. Međutim, ima

dve opasnosti od kojih treba da se čuvate: protivnik može

preseći jedan od vaših visokih honera, jer je prethodni štih dobijen na pogrešnoj strani.

Radi ilustracije prve opasnosti pretpostavimo, da ste vi prvi polazni štih dobili karo asom.

Sledeći, vi polazite pik peticom i uzimate pik asom; polazite pik dvojkom iz lista statista i

uzimate vašim kraljem; zatim polazite vašom damom pik. Do sada, jedan od vaših

protivnika će verovatno ostati bez pika i dobiće ovaj štih sa malim adutom.

Adutiranje

Uvek izvući protivničke adute, pre nego iskoristite svoje visoke karte u boji gde imate sekvencu! Vi adutirate sve dotle, dok protivnik nema malih aduta sa kojima bi mogao nositi vaše visoke honere. Kada ih više nema, prestanite sa adutiranjem i sačuvajte preostale za sečenje protivničkih visokih karata. Vi morate brojati adute, da bi ste odredili koliko puta možete da ih igrate. Najjednostavniji način je da brojite protivničke adute. To jest, u datom primeru vaša strana ima 8 herčeva, tako da protivnik ima 5. Vi pođete prema kralju herc statista i oba protivnika moraju da odgovaraju na boju-sada oni imaju 3 aduta. Vi krenete sa herc džekom statista i ponovo protivnici moraju da odgovore na boju-sada oni imaju 1 adut. Vi krenete sa herc 8 statista i uzmete svojim asom; jedan od protivnika odgovara, drugi odbacuje mali karo-sada su oni bez aduta, te vi prestajete da igrate herc.

Koji honeri prvo?

Zapazite red kojim vi koristite vaše herc honere:

Vi: AQ1073 Statista: KJ8

Ako vi krenete prvo vašim asom, zatim uzmete štih džekom statista, treći štih uzmete kraljem statista, vi niste u stanju da krenete četvrti put, ako je to potrebno. Zašto? Zato što ste treći štih dobili kod statista, a karte statista nemaju više herčeva.

Kada su vaši honeri jednaki, t.j. u sekvenci, tako da je jedan dobar kao i svaki drugi, igrajte prvo honere iz onih karata (ruke), koji imaju manji broj karata u toj boji. Tako ćete dobiti poslednji štih sa kartama gde je ta boja duža i možete da nastavite da igrate sledeću boju koju želite. Ovaj princip igranja može biti veoma važan i u drugim bojama. Posle uzimanja protivničkih aduta u kartama koje su date kao primer, vaše preostale karte su:

Vaše karte	Statista
♠-KQ5	♠-AJ42
♥-AQ1073	♥-KJ8
♦-4	♦-963
♣-1082	♣-754

Sada vi želite da uzmete vaša 4 štih u pik u. Ako krenete vašom pik peticom prema asu statistice, zatim dvojkom statistice prema vašem kralju, pa vašom damom, vi ćete dobiti samo tri štih u pik u. Džek pik je ostao kod statistice, a vi treba da krenete iz vaših karata. Vi nećete moći da iskoristite pik džeka statistice, što mora da uradite jeste da krenete pik honer jer sa kartama statistice ne možete doći do štih.

Naravno, honerom iz vaših karata (ruke), jer su vaše karte u pik kratke u ruci, a statistove su duge u pik u. Vaš kralj uzima prvi štih, vaša dama drugi štih, as statistice treći štih; polaz je kod statistice i on sada može iskoristiti i džek pika. Tako, ima dva principa u dobijanju štihova visokim kartama, koje treba poštovati:

1. Prvo igrati honere iz karata (ruke), koje su kratke u toj boji.
2. Uzeti protivničke adute pre korišćenja honera u sporednim bojama.

Honeri koji nisu sasvim visoki

Mnogo češće vi nećete imati dovoljno sigurnih štihova u obe podele, da biste odigrali vaš kontrakt. Međutim, honeri koji su skoro visoki i koji mogu uzeti štihove u odgovarajućoj igri će biti raspoređeni. Predpostavite da ste izvođač igre u kontraktu 2 pika:

Vaše karte	Statista
♠-KQJ84	♠-9763
♥-K2	♥-85
♦-J1065	♦-KQ4
♣-K7	♣-J843

U ovom slučaju protivnici imaju 4 asa, tako da ni jedna karta u obe podele nije visoka. Međutim vi imate mnogo džekova, da podignu vaše poene; oni mogu uzeti štihove, ali vi morate raditi na tome da ih dobijete. Ovo je najlakše, kada vi imate tri ili više honera u sekvenci, kao vaš KQJ u pik u ili karo u

u kombinaciji KQJ10. Vi možete krenuti bilo kojim od ovih kraljeva, koji će osloboditi protivničkog asa. Tada vaši niži honeri postaju visoki (zapazite da neće biti dobro da krenete kraljem u hercu ili trefu; protivnici će dobiti štih asom, i sada njihovi niži honeri postaju visoki). Polaz od strane vašeg levog protivnika je mali herc; vaš desni protivnik uzima asom i polazi drugim hercom, koji vi uzimate kraljem. Čime vi sada polazite? Vi polazite pik kraljem, obezbeđujući na taj način vaše niže pik honere kao sigurne štihove, i da počnete da uzimate protivničke adute (sada vi imate 9 aduta-oni imaju 4; posle odgovaranja oba protivnika, njima su ostala dva). Vaš levi protivnik dobija adutskog asa i polazi malim adutom; sve podele moraju da odgovore i vi dobijate štih džekom. Sada je stanje:

Vaše karte Statista

♠-Q84	♠-97
♥ -	♥ -
♦-J1065	♦-KQ4
♣-K7	♣-J843

Protivnici nemaju više aduta, tako da vi počinjete da obezbeđujete vaše sigurne karo štihove. Vi možete upotrebiti Jedan honer da isterate protivničkog asa i onda vam ostaju tri visoka honera. Pošto ste već uzeli dva štih, vaša 3 adutska i 3 karo štih čine da ste odigrali vaš kontrakt od 8 štihova. Kako ćete vi dobiti štih sa vašim tref karaljem vi ćete dobiti jedan prekobrojan štih? Vi ne možete poći ovim kraljem, jer protivnici imaju asa i damu. Ovde vi morate upotrebiti drukčiju tehniku.

Pravilo koje treba zapamtiti

Krenuti honerom, sa ciljem da isterate protivničku visoku kartu, samo kada imate sekvencu sa druge dve.

POGLAVLJE 13

Štihovi sa honerima koji nisu sigurni štihovi (impasiranje). Lako je dobiti štih sa honerima koji su visoki ili koji su u sekvenci. Međutim potrebno je više veštine, a i malo sreće, da dobijete štihove sa izolovanim kraljevima, damama i džekovima.

Praktično, mi smo već videli ovakvu situaciju. U poslednjem primeru knjige 1, poglavlje 12, ovo je bila vaša herc boja:

Vi: K2 Statista: 85

U ovoj boji vi ste dobili štih vašim kraljem, mada je protivnik imao sve druge honere. Kako? Vaš levi protivnik krenuo je malim hercom; vi igrate malog herca od statistice; vaš desni protivnik ima asa i kada on njega odigra, vi na boju odgovorite dvojkom. Da je on umesto toga igrao mali herc, vi možete uzeti štih direktno kraljem, ali bilo kojim načinom vi ste sigurni, da ćete ga eventualno dobiti. Način da uzmete štih kraljem jeste da igrate posle protivnika koji ima asa. Vi ne smete krenuti vašim kraljem; vi morate ići prema njemu.

U istom primeru vi želite da dobijete štih sa vašim tref kraljem:

(1) Vi: K7 Statista: J843

Vi se morate nadati da vaš desni protivnik ima asa trefa i podesite igru tako, da igrate posle njega. Kada dobijete štih u kartama statistice, krenite trojkom tref prema vašem kralju. Ako protivnik ima asa, vi igrate mali tref, a kasnije uzmite kraljem; ako on igra mali tref, vi igrajte vašeg kralja i uzmite odmah štih. Naravno, ova igra nema smisla ako vaš levi protivnik, koji igra posle vas ima asa, ali vi onda ne možete nikada dobiti štih sa kraljem. Ovaj način igre polaženjem prema honeru, koji nije siguran štih, u nadi da će protivnički honer koji je jači biti u kartama pre njega se zove impas. Mi smo spremni da ispitamo mnoge vrste impasa, ali osnovno pravilo u ovim impasima jeste da primorate protivnika, kome nedostaje honer, da se sam izjasni pre vas, da igra ili ne igra svog honera i time da vama pravo izbora da igrate ili ne igrate svog honera, već prema tome šta je on uradio.

Naravno, svi impasi su nesigurni. Protivnički honer može biti u kartama koje igraju posle vas-iza, umesto ispred vašeg honera. Tada vaš impas neće uspeti. Međutim polaženje prema honeru daje vam bar nadu da dobijete štih, suprotno nikako.

Praktično, postoje tri različita tipa impasa, koje ćemo mi ovde razmotriti: To su (1) polaženje prema honeru, (2) polaženje prema dva odvojena honera, (3) polaženje nepotrebnim honerom, prema jednom višem.

Polaženje prema honeru

Primeri koje smo videli, kada se polazi prema kralju, su najosnovniji slučajevi impasa. Evo jedne druge jednostavne kombinacije karata:

(2) (W) Vi: Q74 (E) Statista: A63

Kako vi možete uzeti štih damom? Polaženjem trojke statistice prema dami, a kralj se nalazi kod desnog protivnika (S). Vi prvo iskoristite asa statistice, pa posle pođete prema vašem honeru Q. Slično sa:

(3) (W) Vi: AK3 (E) Statista: J973

Vi možete pokušati da dobijete štih džekom, polazeći prema njemu, nadajući se da dama leži kod vašeg levog protivnika (N). Ovde takođe, vi prvo uzimate štihove vašim asom i kraljem, nadajući se da ćete uhvatiti damu. Ovaj tip impasa ima varijaciju u kojoj vi možete dva puta impasirati, da uhvatite honera:

(4) (W) Vi: 842 (E) Statista: KQ6

Vi morate dati štih na asa, ali možete sprečiti da vam propadne bilo koji honer statistice, ali se mora igrati pre njih. Vi pođete dvojkom prema dami statistice. Ako dama uzme štih, igrajte neku drugu boju, da preuzmete štih u svoju ruku. Tada ponovite impas polaženjem četvorke prema kralju statistice. U drugoj varijaciji, vi možete praviti impas prema dva honera. Na primer:

(5) (W) Vi: QJ5 (E) Statista: 832

Sada vi morate poći dva puta od statistice prema vama. Ako je bilo koji protivnički honer sa vaše desne strane, ispred vaše dame i džeka, vi ćete dobiti štih. Zapazite, da ste u ovih prvih pet primera voljni da izgubite štih na protivničkog honera. Vaš impas je pokušaj da sprečite protivničkog jačeg honera da uhvati vašeg slabijeg honera; tada ćete vi dobiti štih i sa vašim honerom.

Predpostavite da je jedna boja u vašem petom primeru ovako podeljena:

	(N) Levi protivnik	
	K1074	
(W) Vi: QJ5		(E) Statista 832
	(S) Desni protivnik	
	A96	

Vi pođete dvojkom od statistice; desni protivnik stavi šesticu i vaš džek je uhvaćen kraljem od levog protivnika. Ovaj impas je izgubljen. Međutim, kada statista dođe ponovo

na red, vi krenite trojkom prema dami. Ako se uzme štih, vi stavite 5 i kasnije damom dobijete štih odmah. As ne može uhvatiti vašu damu (ako vi dobro igrate) jer on leži ispred nje i ovaj impas uspeva. Protivnik će uzeti štihove sa svojim visokim honerima, ali ćete i vi takođe uzeti štih. Sada razmotrimo drugu vrstu impasa u kome će vam biti cilj da sprečite uzimanje štihova visokim honerom.

Polaganje prema odvojenim honerima

Najjednostaviji primer ovog impasa je:

(6) Vi: 73 Statista: AQ

Ovde, statista ima ono što se zovu makaze, izraz koji opisuje dva odvojena honera. Vi podete prema makazama i igrate nižeg honera, kada vaš protivnik odgovori malom kartom. U gornjem primeru vi podete trojkom i igrate damom statistice (osim ako se ne odigra kralj sa vaše leve strane). Kadgod kralj leži ispred makaza, dama dobija štih; jedina karta koja je jača od dame statistice je u kartama koje su već igrane.

Evo iste igre u drugom obliku:

(7) Vi: KJ5 Statista: A72

Sada su makaze u vašim rukama KJ. Ako dama leži kod vašeg desnog protivnika, onoga koji igra pre vas, vi dobijate tri štiha. Iskoristite asa statistice da vidite da li će dama da izađe; ako se to ne desi, krenite dvojkom statistice i pravite impas na džeka (izuzev ako protivnik ne odigra damu). U većini slučajeva džek će dobiti ovaj štih i vi ćete uhvatiti damu. Slično možete hvatati džeka:

(8) Vi: K73 Statista: Q105

Ovde su makaze kod statistice Q10. Vi planirate da krenete vašom trojkom i odigrate 10, izuzev ako se pojavi džek. Pre nego što ste ovo uradili, krenite peticom prema kralju. Zapazite da u svakom slučaju, pre polaza u makaze (ili prema singl honeru, kao dama), vi igrate bilo koju visoku kartu u istoj boji koja nije obuhvaćena impasom. Ovo je radi toga, da date sebi eventualnu priliku, da uhvatite honera koji nedostaje, u slučaju da je on singleton.

Da li vidite koja je razlika između dva impasa? U primerima od (1) do (5), protivnički honer koji nedostaje je visok; vi morate izgubiti štih, ali pokušavate da sprečite, da on uhvati vaš niži honer, koji će vama kasnije doneti štih. U drugoj vrsti impasa, primeri (6), (7) i (8) protivnički honer koji nedostaje (ako ste vi srećni) je okružen sa vašim dva honera; kada vaše makaze leže iza honera koji nedostaje, vi možete izbeći gubljenje i možete uhvatiti honera koji nedostaje. U primeru (6) vi ne treba da date štih na kralja; ili na damu u primeru (7), ili na džeka u primeru (8). To jest, ne treba ako se honer koji nedostaje nalazi ispred vaših makaza, a vi igrate dobro. Ova vrsta ima takođe nešto komplikovanije oblike u kojima morate dva puta praviti impas. Na primer:

(9) Vi: 652 Statista: AJ10

Ovo je impas na dva honera, dvostruki impas za koji se koriste makaze statistice. Podete vašom 2 i odigrate kod statistice 10 (izuzev ako nije odigran kralj ili dama od strane protivnika). Ako ovaj štih izgubite, kada ponovo dođete u ruku igrate prema kartama statistice AJ. Ako je jedan od dva honera koji nedostaju ispred makaza, vi ćete ga uhvatiti i uzeti dva štiha. Isto važi i za kombinaciju:

(10) Vi: 843 Statista: AQ10

Podite vašom 3 prema 10 statiste, praveći impas na džeka. Ako se džek nalazi iza 10 i uzme štih, drugi put podite iz ruke prema makazama statiste (AQ) da uhvatite kralja. Ovde ćete uhvatiti sva tri štiha, ako su oba honera koja nedostaju ispred makaza, a samo dva štiha ako je jedan od tih honera ispred makaza. U sledećem primeru možete napraviti dva impasa, radi jednog honera koji nedostaje:

(11) Vi: AQJ Statista: 754

Ovde možete hvatati kralja dva puta, ako on leži ispred vaših makaza. Podite 4 od statiste prema džeku. Kada džek uzme štih, igrajte neku drugu boju, da statista dođe do štiha. Tada od statiste podite 5 da ponovite impas prema vašim makazama. Zapazite da imate nekih teškoća, da pravite drugi put impas, jer morate poći od statiste. Ima li neki način da zadržite štih od statiste posle dobijanja impasa? Evo ga u sledećem primeru:

(12) Vi: AQ10 Statista: J63

Podite J od statiste i ako protivnik igra malu kartu, stavite 10. Ako je kralj koji vam nedostaje, sa vaše desne strane, džek statiste će dobiti štih i vi možete odmah pokušati da hvatate kralja, polazeći 6 prema makazama AQ. Praktično kada je kralj sa vaše desne strane, on će uvek biti stavljen na džeka, pokrivajući honera (kao što ćete videti u knjizi 1, poglavlje 18; vaš protivnik bi sprečio da džek uzme štih, ako igra kralja-tkz. pokrivanjem). Međutim, vi ćete nadjačati kralja asom i vaša dama i vaša 10 su visoke karte. Zapazite ipak, ako imate sledeće karte:

(13) Vi: AQ5 Statista: J63

da ne bi bilo dobro da pođete džekom. On bi bio pokriven kraljem i kada vi dobijete štih asom, vi biste imali samo još jedan siguran štih. Vaša pravilna igra u ovom slučaju je polaz 3 od statiste prema vašoj dami, i ako dama dobije štih, iskoristite vašeg asa u nadi da će kralj izaći; tada će džek statiste dobiti treći štih. Vi ne možete poći džekom, jer vam on treba za kasnije. Poći honerom, u cilju impasa, možete samo onda kada okružujete protivničku kartu koja nedostaje sa četiri honera (kao honeri se računaju: AKQJ10). Tada vaša dva honera idu u jedan štih (kao u slučaju statistinog džeka, protivnički kralj, pa vaš as), vama su ostala dva honera za sledeća dva štiha.

Impas polaženjem honerom

Zapazili ste da smo došli do trećeg tipa impasa. U primeru (12) vi niste pokušali da zaobiđete protivničkog kralja, nego ste ga hvatali polaženjem honerom. Evo jedne slične situacije:

(14) Vi: QJ10 Statista: A63

Podite vašom damom u nadi da uhvatite protivničkog kralja između vaše dame i asa statistice. Ako protivnik stavi kralja, statista uzima asom; vaš džek i 10 su sada visoke karte. Ako protivnik ne stavi kralja, odigrajte 3 statistice-vaša dama uzima štih (ako je kralj kod vašeg levog protivnika); sada podite džekom i ponovite isti impas. Vidite da možete početi ovaj impas polazenjem honerom, jer vi okružujete protivničkog kralja sa četiri vašu honera.

(15) Vi: AK5 Statista: J106

Ovo je isti tip impasa, pošto je dama ispred vašeg asa i kralja; ona je okružena sa četiri honera. Podite džekom statistice prema vašem kralju. Evo trećeg primera ovog tipa impasa:

(16) Vi: J1096 Statista: K842

Ponovo podite vašim džekom prema kralju statistice. Ako protivnik stavi damu, odigrajte kralja. Budu li sva četiri top honera odigrana u prvom štihu, vaša 10 i 9 postaju visoke karte. Vidite da okružujete damu koja nedostaje sa četiri karte sekvence od 3 karte ispod i 1 iznad. Isti tip impasa se primenjuje kada vam nedostaju dva honera, kao u ovom slučaju

(17) Vi: A74 Statista: J109

Podite džekom statistice. Ako na njega ne padne dama ili kralj, stavite 4; verovatno će ovaj štih biti izgubljen od dame ili kralja. Zatim, kada ponovo statista dođe na red, podite 10, ponavljajući impas. Ako je jedan od dva nedostajuća honera ispred vašeg asa, vi ćete ga uhvatiti. Ponovo možete poći u impas honerom, jer ga okružuju četiri karte. Pogledajmo ove impase u primeru:

N statista		♠	A865	E protivnik	
		♥	A52		
		♦	KJ63		
		♣	86		
♠	K92	<div style="text-align: center;"> N W E S </div>		♠	74
♥	K			♥	J10952
♦	Q1074			♦	92
♣	QJ1053			♣	K962
W protivnik		♠	QJ103	Vi izvodjač	
		♥	Q874		
		♦	A85		
		♣	A7		

Iz ruke igrati tri puta QJ10 dok W ne stavi kralja koga uzimate asom. Preko asa karo dodjete u ruku i pravite ekspas na dzeka. Zatim izvucete pik 5 i odigrate asa herc na kojeg pada W- tov kralj. Potom mali herc do dame herc u ruci i as karo vam donosi kontrakt. Uzeli ste 4 pika, 2 herca, 3 karo i 1 tref.

POGLAVLJE 14

Dobijanje štihova adutima (sečenjem)

Do sada, štihove smo dobijali honerima, ali mi možemo takođe dobiti štihove malim kartama-naročito malim adutima. Da vidimo kako se to radi:

Vi	Statista
♠-AKQJ6	♠-10973
♥-A1084	♥-2
♦-AQ	♦-8652
♣-K6	♣-9843

Vi ste izvođač igre u kontraktu 4 pika. Atak je dama u hercu. Kako ćete dobiti vaših 10 štihova? Vi imate 7 karata koje su Visoke (5 pikova, as karo i as herc) i 2 koje su skoro visoke (dama karo i tref karo) i sa kojima možete praviti impas. Međutim, impasi su nesigurni. Vi imate tri dodatna sigurna

štiha. Ovo su štihovi, koje vi možete dobiti malim adutima statiste u drugom, trećem i četvrtom krugu igranja herca. Uzmite štih asom hercom i podite 4 herc; kako statista ne može odgovoriti na boju, on će uzeti štih sa 3 pik. Sada vi morate pokušati da dođete ponovo u ruku, da podete drugim hercom; podite od statiste malom karo kartom i pokušajte da uzmete štih damom-dama dobija štih. Podite sada drugim hercom i presecite kod statiste; vratite se u vašu ruku preko as karo; bacite svoj poslednji herc i presecite ga kod statiste. Vi već imate 6 štihova (as herc, as i dama karo, tri herca presečena kod statiste) i preostale su vam ove karte:

Vi	Statista
♠-AKQJ6	♠-10
♥-	♥-
♦-	♦-86
♣-K6	♣-9843

Vi ste sigurni za još 5 štihova, a može biti i šesti u trefu. Iskoristite preostalu 10 statiste i pošto je ovo poslednji put da statista polazi odigrajte mali tref prema vašem kralju. Ovde vam impas propada, jer je as iza vašeg kralja; ali vi ćete odigrati vaš kontrakt sa štihom više, dajući samo

dva štiha u trefu. Jedan impas je prošao, jedan je propao, ali štihovi dobijeni sečenjem su sigurni.

Međutim, da biste sekli, vi morate odložiti adutiranje. Ako vi prvo adutirate, neće vam ostati dovoljno pikova kod statiste, da sečete herčeve, koje inače dajete.

Zapazite, da u prethodnom slučaju ne polazite karom od statiste i sečete u ruci. Vi imate 5 sigurnih štihova sa vašim adutima, nema potrebe da sečete sa njima. Sečenjem tri puta kod statiste vi uzimate 8 štihova u piku, pet kod vas i tri kod statiste. Sečenjem u ruci ne dobijate ekstra štihove; to je samo drugi način korišćenja vaših originalnih 5 štihova.

Evo drugog primera, da se naglasi ovaj stav:

Vi	Statista	Još jednom vaš kontrakt je 4 pika. Atak je mali herc. Gde su vaših 10 štihova? Vi imate 8 karata, koje su visoke (5 vrhunskih pikova, 3 asa) i dve dame koje su skoro visoke. Da pokušate da dobijete štih na vašu damu tref, vi ćete poći prema njoj. Da pokušate da dobijete štih na damu herc,
♠-AKQJ6	♠-10	
♥-A52	♥-Q4	
♦-7	♦-AJ8	
♣-Q873	♣-A10642	

vi je morate odigrati u prvom štihi. Ovo je vaša jedina mogućnost, pošto je vaš levi protivnik odigrao mali herc. Možete li vi dobiti štihove sečenjem? Da, vi možete seći dva puta karo u vašoj ruci; međutim ovo nisu ekstra štihovi. Vi još uvek imate samo 5 štihova u piku. Ili vi možete seći herc jednom kod statiste to je ekstra štih, jer vi ćete dobiti svih 5 aduta u vašoj ruci plus 1 kod statiste. Osim toga, vi možete dobiti štihove sa malim trefovima. Vi imate ukupno 9 trefova; protivnici imaju samo 4. Kada se trefovi odigraju dva ili tri puta, vaši mali trefovi će biti visoki.

Pravila koja treba zapamtiti

Ovo su opšta pravila za dobijanje ekstra štihova sečenjem:

1. Seći iz lista sa manjim brojem aduta (sa adutima statiste, ako ima manji broj aduta od vaše ruke ili iz ruke ako ima manje aduta od statiste).
2. Ne isterati adute, dok oni kod statiste služe za sečenje.
3. Seći sa visokim kartama kod statiste, ukoliko vam nisu potrebni honeri, da isterate protivničke adute.

POGLAVLJE 15

Štihovi duge boje

Snaga duge boje leži u tome, što posle nekoliko polaza u toj boji, protivnik je više nema; sve preostale karte su visoke. Ovo je jedan od najsigurnijih načina dobijanja štihova malim kartama; jedna 5-karatna ili duža sporedna boja, bilo u vašoj ruci ili kod statiste, vas nagoni da igrate što pre i što češće.

Vi	Statista
♠-K8643	♠-J5
♥-KQ974	♥-J102
♦-K2	♦-A94
♣-6	♣-K10753

Vaš kontrakt je 4 herca. Atak je džek karo. Koji je vaš plan? Razraditi dugu boju pik u vašoj ruci. Atak u kari uzmite asom statiste, tako da možete praviti impas u piku. Podite sa 5 prema vašem kralju. Vaš desni protivnik igra malu kartu, a vi stavite kralja koji uzme štih. Sada

podite vašom 3 pik ustupajući taj štih protivniku. Odigran je drugi karo, koji vi uzmete vašim kraljem. Sada podite trećim pikom i posećete ga 10 herc. Oba protivnika odgovaraju na boju, tako da su vaša dva preostala pika visoka.

Sledeći polaz je džek statiste u adutu (hercu). Visoka karta sa kraće strane da istera asa. Prvo dodite do štiha sećenjem u vašoj ruci kada protivnici odigraju ponovo karo, a onda isterate sve protivničke adute. Najzad, iskoristite vaša dva pika i dug adut. Vi dobijate 2 štiha sa visokim karama, 4 štiha sa visokim adutima, 1 štih sa visokim pikom, 1 štih sećenjem kod statiste, 2 štiha na dužinu pika - ukupno 10 štihova i odigrali ste kontrakt.

Obratite pažnju na sledeće u odigravanju:

- (1) Vi niste adutirali, dok niste iskoristili sećenje pika kod statiste; da su Protivnički pikovi neravnomernije raspoređeni vi ste mogli seći dva pika kod statiste i treba da ostavite adute za sećenje.
- (2) Vi ste sekli visokim hercom, jer se bojite nadsećanja; vama odgovara da vas protivnik nadseće asom, koji je uvek štih.
- (3) Dobili ste prvi štih kod statiste, preskočili ste vašeg kralja; čuvate vaš visoki karo za kasnije, da dobijete prelaz u ruku, radi sećenja pika kod statiste.

Koju boju otvoriti

Kako ste odlučili da izaberete vašu dugu boju, a ne boju statiste? Prvo, protivnici imaju manje karata u piku, nego u trefu, pa je lakše otvoriti vašu boju. Drugo, kada igrate pikove, vi sećete kod statiste i dobijate ekstra štihove. Da otvorite trefove, vi biste sekli kod vas u ruci čime ništa ne dobijate. U gornjem primeru vi biste mogli igrati da otvorite trefove statiste (vi biste tada uzeli prvi štih iz ruke, da podete prema trefovima statiste, a visoki karo kod statiste bi čuvali za kasniji prelaz). Međutim, ovo je mnogo teži i komplikovaniji napad; obično je mnogo lakše razraditi dugu sporednu boju u svojoj ruci. Najčešće ipak, samo će statista imati takvu boju.

Vi	Statista
♠-AKQ1094	♠-J2
♥-A5	♥-K9843
♦-KQ83	♦-A74
♣-96	♣-852

Vi ste izvođač igre u kontraktu 4 pika. Atak je dama tref, koja dobija štih. Polaz je mali tref, koji nosi kralj sa vaše desne strane; tada se igra as tref. Vi morate seći kod vas u ruci, da zaustavite protivnika u dobijanju trećeg štiha i vi sećete sa 9, pošto ne morate čuvati ovaj visoki adut

(vaš levi protivnik se odbacuje takođe i vi ste zadovoljni što ste presekli visokom kartom, jer bi bili nadsečeni).

Ali ima još stvari koje treba uraditi. Vi ćete dobiti 6 adutskih štihova i 3 na visoke karte sa strane. Vaš deseti štih moguće je dobiti polazom prema vašoj dami karo, ali je na raspoloženju sigurniji štih. Vi možete otvoriti dugi herc kod statiste, čak i ako jedan protivnik drži 4 karte u toj boji.

Iskoristite vaš as herc, pođite prema kralju statiste i odigrajte treći krug herc za sečenje (visoko) u vašoj ruci. Protivnik je počeo sa 6 karata u hercu, tako ako svaki odgovara po tri puta, preostali herčevi kod statiste su visoki.

Međutim, vaš desni protivnik odgovara samo dva puta, odbacujući se u trećem krugu, tako da je ostao još jedan visoki herc. Pođite prema pik džeku statiste i doigrajte četvrti krug herca, sekući u vašoj ruci. Najzad isterajte protivničke adute, predite kod statiste sa asom karo i iskoristite teško zarađeni štih peti herc.

Uočite, da radi toga, da možete igrati herc tako često, vi morate sačuvati karte koje su vam ulazi kod statiste. Kralj herc je bio ulaz za igranje trećeg herca, džek pik je bio ulaz za četvrtog herca, a as karo je poslužio za peti krug herca. Kada želite da otvorite jednu dugu boju, čuvajte veoma vaše ulaze.

Ovo često znači, kao što je bilo u ovom primeru, odlaganje isterivanja aduta, radi korišćenja adutskih honera statiste za ulaze i omogućavanje da iskoristite boju statiste maksimalno.

Pravila koja treba zapamtiti

Opšti principi, koje treba poštovati u dobijanju štihova sečenjem sa dugom bojom su ovi:

- (1) U adutskom kontraktu, bolje je razraditi dugu boju u vašoj ruci, nego kod statiste.
- (2) Kada razrađujete dugu boju statiste, pazite na korišćenje svih raspoloživih ulaza.
- (3) Najlakša boja za razradu je obično ona u kojoj protivnik ima najmanje karata.
- (4) Brojite protivničke karte u vašoj dugoj boji, tako da znate kada oni više nemaju karte u toj boji.

POGLAVLJE 16

Planiranje vaše igre u kontraktu u boji

Neiskusni igrači bridža odmah polazi svojim visokim kartama. Ovaj tip izvođača igre, tek posle odigravanja svojih sigurnih štihova procenjuje svoju situaciju i sa čuđenjem na licu se pita gde će uhvatiti ostale štihove. Obično on padne; jer njegove visoke karte su mu potrebne u toku dobijanja štihova ostalim trima metodama: za impase, za ulaze u ruku, tako da može da seče kod statista ili kao ulazi kod statista za otvaranje duge boje.

Naravno, vi ne treba da budete suviše ponosni da isterate sve adute i iskoristite sve vaše visoke karte, ako ih ima dovoljno da odigrate vaš kontrakt. Ovakav jednostavan način igranja slučajno jednostavnim kartama. Najčešće međutim, vama će nedostajati jedan ili dva sigurna štih i vi se morate upitati, koju od tri metode treba primeniti da ih dobijem - impas, sečenje ili duga boja. Najveći problem za izvođača je izbor način napada.

Duga boja ili sečenje

Jedan od najuobičajenijih izbora, koji mora da uradi izvođač igre jeste, da li će štihove dobijati na dužinu ili sečenjem. Kada statista ima neravnomernu raspodelu, on često ima i dugu i kratku boju. Vi morate odlučiti šta ćete upotrebiti za dobijanje ekstra štihova, koji su vam potrebni. Na primer:

Vi	Statista
♠-A10874	♠-KQ3
♥-5	♥-QJ8642
♦-J62	♦-AK5
♣-A952	♣-8

Vaš kontrakt je 4 pika. Atak je kralj tref i vi dobijate štih na asa. Ako vi isterate adute i uzmete svoje sigurne štihove, vi ćete imati 8 štihova - 5 na adutu (AKQ će verovatno isterati sve protivničke adute) i 3 na visokim kartama sa strane. Vama su potrebna dva ekstra štih.

Da li ćete iskoristiti kratkoću statista ili dužinu, da ih dobijete? Nezgoda za upotrebljavanjem statistinog singltona za dobijanje štihova sečenjem je u tome, što je suviše visokih karata sa strane kod statista. Ako vi presečete jedan tref, kako ćete se vratiti u ruku, da to ponovo uradite, a onda treći put da isterate protivničke adute? Osim toga, vi ćete imati da adutirate treći krug trefova sa jednim honerom statista koji vi ne možete sačuvati. Činjenica da je statista suviše jak, otežava pokušaj dobijanja štihova sečenjem, ali olakšava razrađivanje duge boje i dobijanja štihova na taj način, jer ima puno ulaza. Pođite vašim hercom u drugom štihu.

Statistin džek pada na kralja i protivnik vrati karo; vi uzmete štih kod statista i pođete malim hercom, koji presečete kod sebe u ruci. Vratite se kod statista preko dame pik i pođete još jednim malim hercom, koji ponovo presečete.

Ako su već izašli svi protivnički herčevi, vi možete isterati adute i vratiti se statisti preko asa karo, da iskoristite dugu boju.

Ako boja nije bila ravnomerno raspoređena, vi imate još dva ulaza-visoki pik, visoki karo- da odigrate četvrti krug herca i da se vratite statisti posle isterivanja aduta, da iskoristite preostale herčeve.

Zapazite, kako vi čuvate sve ulaze statiste, da vam pomognu u razvijanju duge boje. Radi toga što statista ima toliko ulaza, a ne vaša ruka, vi ste se odlučili za dugu boju a ne za sečenje.

Suprotnost ovom deljenju je sledeći primer, u kome imate iste visoke karte, a raspodelu:

Vi	Statista
♠-AQ1087	♠-K43
♥-5	♥-QJ8642
♦-AK5	♦-62
♣-A952	♣-8

Ponovo ste vi izvodjač igre u kontraktu 4 pika. Atak je kralj tref, koji vi uzimate asom. Vi imate istih 8 štihova, a da li biste posle dva sečenja kod statiste vi odigrali kontrakt. Zašto? Zato što nemate dovoljno ulaza kod statiste da otvorite herca. Pošto imate dovoljno ulaza u

vašu ruku, polazite trefovima dosta često, s tim što nećete potrošiti visoki adutski koner za sečenje kod statiste. Podjite malim trefom, presecite ga 3 kod statiste. Vratite se u ruku visokom karom. Podjite drugim trefom, presecite ga 4 kod statiste. Sada iskoristite pik kralja statiste, vratite se u ruku drugim visokim karom i isterajte protivničke adute.

Kada isterati adute

Uočili ste da ni u jednom slučaju od poslednja dva primera niste isterivali adute odmah. Kada ste otvorili dugu boju statiste, vi ste čuvali adute za ulaz; kada ste sekli kod statiste, bili su vam za to potrebni. Dobro je pravilo: ako treba puno da se radi (ako karta nije jednostavna), odlažite isterivanje aduta; ako je karta dobra (t.j. ako ima dovoljno visokih karata i honeri su skoro svi visoki, da se odigra kontrakt), isterajte protivničke adute odmah.

Najzad, kao što smo obećali, vratimo se na prvi primer u delu 2:

Vi	Statista
♠-AK762	♠-Q98
♥-K93	♥-82
♦-42	♦-K85
♣-K83	♣-AJ742

Kontrakt je 4 pika. Atak je dama herc. As herc kod vašeg desnog protivnika nosi štih i vraća herc, koji vi uzimate kraljem. Pre nego što čitate dalje, napravite vaš plan igre. Vaša razmišljanja treba da idu ovako:"Imam 8 štihova. Pet u adutu, jedan herc i dva trefa. Kako da dobijem još

dva? Mogu seći mali herc kod statiste - to je jedan štih. Mogu pokušati impas u trefu da dobijem ekstra štih, a čak i ako ga izgubim, drugi trefovi kod statiste su visoki - protivnički trefovi su verovatno podeljeni 3 - 2. želim da isteram adute pre igranja trefa, jer se bojim protivničkog sečenja; želim da presečem moj herc kod statiste pre isterivanja aduta. "Stoga podjite vašim hercom i presecite ga kod statiste. Zatim podjite damom pik (igrajući prvo honera sa kraće strane) i nastavite pikom prema kralju i asu. Oba protivnika odgovaraju na boju, tako da na asa padne poslednji protivnički adut.

Sada, iskoristite vašeg kralja trefa, a onda podjite 3 tref. Levi protivnik će staviti 10; statista proba džeka trefa. Dobija štih, jer desni protivnik stavlja 9. Statistin as tref isteruje damu tref i sada su dva trefa dobra; vi na njih odbacujete dva mala karoa. Ukupno ste uzeli 12 štihova - vaših početnih 8, plus sečenje kod statiste, uspešni impas i dva štiha duge boje. Evo kompletnog deljenja:

		♠	10	E Statista	
		♥	QJ1063		
		♦	Q97		
		♣	Q105		
♠	AK762	N W E S	♠	Q98	
♥	K93		♥	82	
♦	42		♦	K85	
♣	K83		♣	AJ742	
W Vi		♠	J53		
		♥	A97		
		♦	AJ1063		
		♣	96		

Da li vidite, ako iskoristite sva vaše sigurne štihove na početku, vi biste imali 8 štihova umesto 12? Posle odigrana tri visoka pika, dva visoka trefa, preostale karte izgledaju:

		♠	-	E Statista	
		♥	J106		
		♦	Q97		
		♣	-		
♠	76	N W			

Vi imate već 5 štihova i imate dva aduta u ruci. Medjutim, vi ne možete seći herc kod statiste; ne možete praviti impas sa džekom tref, ne možete upotrebiti statistine duge trefove, pošto nemate ulaz za njih. Ništa vam sada ne pomaže - pali ste dva puta. Vi morate misliti na početku igre. Koliko sigurnih štihova imate? Kako planirate da dobijete ekstra štihove - impasom, sečenjem kod statiste ili dugom bojom.

Pravila koja treba zapamtiti

- 1. Ako nemate potrebu za ekstra štihovima, isterajte adute odjednom, pre impasa ili pre uzimanja sigurnih štihova.**
- 2. Da dobijete štihove sečenjem, potrebni su vam ulazi u ruku. Odložite isterivanje aduta.**
- 3. Da otvorite dugu boju statiste, potrebni su vam ulazi kod statiste. Odložite isterivanje aduta, ako morate koristiti statistine adutske honere. Ali isterajte adute pre korišćenja duge boje.**

POGLAVLJE 17

Planiranje vaše igre u bez aduta

Kada se igra bez aduta štihovi duge boje su od presudne važnosti (pošto nema štihova sečenjem) i oni malo lakše dobijaju (pošto vi ne morate da se brinete za protivničke adute, kada otvorite vašu boju). Kontrakti bez aduta se obično razvijaju u trku između izvodjača igre i njegovih protivnika, da se vidi ko će prvi doći do svoje duge boje.

Razmatrajte ovo deljenje:

		♠			
		♥			
		♦			
		♣			E Statista
♠	AK	N W E S	♠	864	
♥	A962		♥	754	
♦	K83		♦	A9642	
♣	Q764		♣	93	
W Vi		♠			
		♥			
		♦			
		♣			

Vi licitirate 1 bez aduta, a svi pasiraju. Atak je 5 pik i vi uzmete vašim asom. Gde su vaših 7 štihova? Vi imate 5 sigurnih štihova, ali nikakvih drugih izgleda da dobijete štihove honerima. Vaših 2 ekstra štiha moraju se dobiti na dugu boju i to vam obećava statistin 5-karatni karo.

Protivnici imaju 5 karata u hercu; najverovatnije jedan ima 3, a drugi 2 karte. Stoga u kari iskoristite vašeg kralja, podjite prema statistinom asu uzmete i propustite treći krug karo protivniku; vama preostaju još dve karte karo kod statiste. Ali ovako ne smete da igrate jer za karo kod statiste vi više nemate ulaz. Da imate ulaz u drugoj boji moglo bi se ovako igrati.

Položaj karata je sledeći:

	♠				
	♥				
	♦				
	♣				E statista
♠	K	W N S E		♠	86
♥	A962			♥	754
♦	-			♦	96
♣	Q764			♣	93
W Vi		♠			
		♥			
		♦			
		♣			

Da li vidite statistine kare, iako su visoke, vi ne možete iskoristiti. Da ih iskoristite, vi morate prvo dobiti štih kod statiste, ali vi nemate taj ulaz. Jedini ulaz kod statiste je as karo, stoga vi ne smete uzeti taj štih, dok ne obezbedite da preostale karo karte budu sigurni štihovi. Način da to uradite jeste da uzmete štih kraljem, a zatim prepustite drugi krug ove boje protivniku. Boja karo izgleda ovako:

Vi: 3 Statista: A96

Protivnici nastave da igraju pik i vi uzmete štih u ruci. Sada podjete 3 prema asu. Vi možete iskoristiti dve karo karte, jer ste uzeli štih kod statiste. Vi ste iskoristili statistin ulaz u pravo vreme.

Brzina otvaranja boja

Naravno, obe strane mogu raditi na tome da razrade svoju dugu boju u igri bez aduta. Obično ona strana dobije, koja prvo uzme štihove u svojoj dugoj boji i ona piše poene u tom deljenju. Zapazite da E-W strana u sledećem deljenju ima 8 mogućih štihova u igri 3 bez aduta.

Statista N		♠	83		
		♥	1073		
		♦	AJ753		
		♣	862		Partner E
♠	KQJ62	W N S E		♠	975
♥	J84			♥	Q962
♦	94			♦	Q106
♣	Q109			♣	J54
W Vi		♠	A104	Izvodjač S	
		♥	AK5		
		♦	K82		
		♣	AK73		

Oni mogu dobiti 4 štiha u piku, 2 u hercu po 1 u trefu i kari. Šta ih sprečava da to uzmu odjednom uzmu - vaše jake karte u njihovim dugim bojama, ne razraditi pika, dok je kod vas as, ili drugog herca dok vi imate asa i kralja. Ovo su vaši stoperi. Ako ih iskoristite odmah protivnik dobija, ali ako vi pažljivo postupate sa vašim stoperima, vi možete razratiti vašu dugu boju statistin karo, pre nego oni razrade svoju boju. Njihovo oružje je njihov stoper (dama) u vašoj dugoj boji (karo) i prednost da oni polaze. Atak je kralj pik. Ako vi uzmete asom i napravite impas u kari, vi ste izgubili trku - protivnik uzima karo i četiri pika, pre nego vi imate priliku da iskoristite svoju dugu boju.

Ovde vi morate da čuvate vašeg stopera.

Pustite da kralj uzme prvi štih, dama pik drugi štih; najzad uzmite pik asom u trećem krugu, što je kasnije moguće. Sada iskoristite karo kralja i podjite prema statistinom džeku. Džek je uzet od E-ta ali on više nema pikova i nema ulaza za svoga partnera. Tako ćete vi dobiti štih u bilo kome polazu, odigrajte as karo-vaš ulaz da odigrate vašu dugu boju (karo) i dobili ste trku.

Verovatnoća

U igri bezatuta vaš jedini metod za dobijanje ekstra štihova su impasi i otvaranje dugih boja. Ponekad vi se morate odlučiti za jednu.

Vaš kontrakt je 3 bez aduta. Atak je dama pik i vi uzimate štih asom. Vi imate 8 sigurnih štihova, a morate dobiti i deveti (ako iskoristite vaše sigurne štihove odmah, protivnici će sigurno uzeti preostale). Vi imate dva izbora: (1) da podjete prema statistinom kralju hercu - ako je as ispred kralja, uspešan impas će doneti štih; (2) dati protivniku štih u kari, čuvajući visoke karte kod statiste za ulaz - ako su nedostajuće kare ravnomerno rasporedjene (tri i tri) između protivnika, statistina četvrta kara će dati ekstra štih. Vi ne možete pokušati obe igre ili praviti impas u hercu ili razraditi dugu boju. Šta daje više izgleda na uspeh? Odgovor koju igru izabrati zahtevaće pola

		♠	85	N Statista	
		♥	K73		
		♦	AK32		
		♣	10863		
♠		N W E S		♠	
♥				♥	
♦				♦	
♣				♣	
Vi S		♠	AK		
		♥	J952		
		♦	986		
		♣	AKOJ		

vremena. Ravnomerna raspodela u vašoj dugoj boji zavisi od toga koliko karata imaju protivnici. Ako imaju šest, kao u ovom deljenju, šanse su približno 2:1 za tri-tri raspodelu (češće, jedan protivnik će imati 4 a drugi 2 karte). Stoga, impas sa verovatnoćom 50:50% je bolji. Medjutim, ako protivnik ima samo 5 karata u vašoj dugoj boji (t.j. kada vi i vaš partner imate 8 karata), šanse su približno 2:1 u korist raspodele 3:2. Tako, ako je bila ovakva podela:

		♠	84	N Statista	
		♥	K7		
		♦	AK532		
		♣	10863		
♠		N W E S		♠	
♥				♥	
♦				♦	
♣				♣	
Vi S		♠	AK		
		♥	J952		
		♦	986		
		♣	AKOJ		

Vi možete dati prvi karo štih i radije igrati na pravilnu raspodelu u drugoj boji, nego na impas u hercu (u stvari, dobro je u bilo kojem deljenju iskoristiti sva četiri visoka trefa, pre impasa ili igranja karo; protivnici će se odbacivati, a možda će oni to učiniti pogrešno). Vi ne morate da budete matematičar da igrate bridž, ali morate osećati nekoliko običnih procena. Šest nedostajućih karata su daleko verovatnije raspodeljene 4-2, nego 3-3; pet nedostajućih karata su daleko verovatnije raspodeljene 3-2, nego 4-1. Druga procena igre, koju morate da zapamtite, je u izboru impasa nedostajuće dame ili igranju asa i kralja u nadi da je negde druga dama.

Predpostavite da je ovo vaša boja.

Vi: AJ876 Statista: K953

Vi možete iskoristiti vašeg asa i kralja, pokušavajući da uhvatite damu. Kada vi imate 9 karata u toj boji, onda je to nešto bolje od impasa (polaz prema vašem A-J). Medjutim, ako vi imate samo 8 karata:

Vi: AJ72 Statista: K653

vaša najbolja šansa da uzmete sve štihove jeste da iskoristite statistinog kralja i da podjete 3 prema A-J makazama i pokušate da uzmete štih džekom. Impasirajte samo kada imate 8 karata; kada imate 9 karata očekujte da će dama pasti na asa i kralja. Dobro zapamtite, da se ovo pravilo od 8 i 9 karata primenjuje samo kada nedostaje dama. Ako nedostaje džek, morate uvek iskoristiti AKQ, nadajući se da će džek biti odbačen. Ako nedostaje kralj, vi morate praviti impas i sa 10 karata:

Vi: AJ873 Statista: Q10652

Podjite damom od statistice i odbacite malu, ukoliko ne padne kralj. Kada imate 11 karata u boji, onda ne morate da pravite impas i ukoliko ne možete sami da izbrojite šta ćete uraditi sa 12 karata (nedostaje kralj), vi nećete biti igrač bridža.

Pravila koja treba zapamtiti

- 1. U igri bez aduta požurite da otvorite vašu najdužu boju.**
- 2. Kada imate dovoljno ulaza kod statista, čuvajte svoj siguran štih u dugoj boji radi ulaza.**
- 3. Čuvajte vaše stopere u protivničkim dugim bojama. Iskoristite stoper u posljednjem mogućem trenutku.**
- 4. Impas prema nedostajućem honeru čini pola vremena. To je bolja šansa, nego da su 6 protivničkih karata podeljeni 3-3, a ne tako dobra kao da su 5 karata podeljeni 3-2.**
- 5. Igrati impas na nedostajuću damu, kada vam nedostaju 5 (ili više) karata; može se igrati impas da bi pala dama ako nedostaju i 4 ili manje karata.**
- 6. Kada imate AKQ igrati skoro uvek ove honore da se uhvati nedostajući džek.**
- 7. Skoro uvek praviti impas na nedostajućeg kralja.**

POGLAVLJE 18

Odbrana protiv protivničkog kontrakta

Kada je protivnik izvodjač igre, a vaša strana u odbrani, vaše metode dobijanja štihova se ne menjaju. Vi možete dobiti štihove: (1) honerima-korišćenjem visokih karata, (2) polaženjem honera u sekvenci, da bi oživele karte koje nisu tako visoke, (3) impasom-polaženjem prema honerima u makazama ili hvatajući protivničkog honera okruženog sa vaša četiri honera. Osim toga vi možete dobiti štihove sa malim kartama sečenjem i razradjivanjem duge boje. Medjutim, odbrambena igra je teža od igre izvodjača iz dva razloga. Prvo, štihovi sa malim kartama ne mogu se lako dobiti u odbrani, vaša strana skoro nikada ne dobija štihove na svoju dugu boju. Izvodjač ili statista će imati ekstra adute i seći će ih. Štihovi dobijeni sečenjem u odbrani su mogući, ali ih je teško dobiti, jer je izvodjač igre obično u mogućnosti da odmah istera adute.

Posmatrajte ovo deljenje:

Statista N		♠	AJ5	Partner E	
		♥	84		
		♦	AQJ72		
		♣	976		
♠	63	N W E S		♠	92
♥	KQJ92			♥	7653
♦	1064			♦	K9
♣	AQ5			♣	108642
Vi □		♠	KQ10874	Izvodjač S	
		♥	A10		
		♦	853		
		♣	KJ		

Protivnik je izlicitirao kontrak 4 pika. Vaši dugi herčevi i partnerovi dugi trefovi su ovde beskorisni, jer će biti sečeni. Partner može seći treći krug karo, ali on verovatno zato neće imati priliku, jer će izvodjač igre pre toga isterati njegove adute. Vi ne možete dobiti štihove malim kartama. Da bi srušili ovaj kontrakt, vi morate dobiti 4 štih sa honerima. Šta više vi morate uzeti vaše honere brzo. Izvodjač igre nije u takvoj žurbi, da uzme svoje honere, jer njegova dužina u adutu mu garantuje, da će ih on uvek uzeti; ali igrači u odbrani mogu da izgube svoje štihove, ako suviše dugo čekaju da ih uzmu (u gornjoj podeli izvodjač igre

može odbaciti sitne herčeve na statistinu dugu boju karo i zatim seće vaše honere).

Odlična odbrana će srušiti gornji kontrakt. Vaš atak je herc kralj. Izvodjač uzima asom, istera adute i podje malom karom, da pokuša impas na statistinog džeka. Partner uzima svojim kraljem i polazi trefom prema vašim makazama. Sada vi dobijate dva štih u trefu, jedan štih u hercu i partnerov štih u kari- ukupno četiri, tako da izvodjač igre uzima samo 9, što znači da je za jedan pao. Vi počinjete sa jednom visokom kartom - tref i dobijate 3 štih; dama herc je otvorena polazom iz sekvence, dama tref i kralj karo su bili u dobrom impasu.

Preko jačine - do slabosti

Ova odbrana izgleda lako, kada vidite sve karte, ali setite se da u praksi vi vidite samo vaše i statistine karte. Gledajući samo vaše karte, vi biste mogli reći da treba poći hercom (pošto vi imate sekvencu honera) i da treba poći trefom, jer vi imate makaze. Ali kako partner da zna da podje trefom kada je on dobio štih na karo kralja, šta je video.

Statista N	♠	J	Partner E	
	♥	8		
	♦	AQ72		
	♣	973		
♠		N W E S	♠	-
♥			♥	765
♦			♦	9
♣			♣	108642
Vi W	♠		Izvodjač S	
	♥			
	♦			
	♣			

On nema načina da sazna da vi imate AQ makaze. Medjutim, on je znao da bilo koji honer u trefu, koji vi imate, leži iza izvodjačevih honera, jer statista ima samo male trefove. Stoga je tref boja dobra za polaz, vaš impas mora da dobije, a impas izvodjača igre mora da izgubi. Ovo se zove polaz kroz izvodjačevu jačinu u statistinu slabost.

Da bi ovo prikazali, predpostavimo da izvodjač igre podje herc 10, posle isterivanja aduta. Vi ćete uzeti vašim džekom i videti:

Statista N	♠	J	Partner E
	♥	-	
	♦	AQJ72	
	♣	973	
♠	-	N W E S	♠
♥	Q92		♥
♦	1064		♦
♣	AQ5		♣
Vi W	♠		Izvodjač S
	♥		
	♦		
	♣		

U čemu treba da podjete? Ne herc sigurno, jer statista može da preseče(vi ste voljni u odbrani da primoravate izvodjača da seče kod sebe, ali ne želite seču boje koju će statista da seče.Vaša taktika je suprotna taktici izvodjača, koji želi da seče kod statista, a ne u svojoj ruci). Ne tref, jer biste išli preko slabih karata u jake. Vi podjete karom, kroz jačinu. Ako partner ima kralja, vaš impas je uspeo, a ako izvodjač igre ima ovu kartu, vaš polaz mu nije dao ništa, što on sam već nema. Partner će uzeti karo kralja i poći trefom kroz jačinu izvodjača u statisti- nu slabost.

Ovde smo došli do drugog razloga, zbog kojeg je odbrana tako teška. Vi ne vidite partnerove karte. Vi morate da pogodjate koje makaze i koje singl honore on drži, tako da možete poći prema njemu. Mi smo videli kako se teoretski dolazi do ove pretpostavke; vi podjete bojom u kojoj će njegovi honeri biti povoljno smešteni, ukoliko ih ima t.j. bojom u kojoj će njegov honer biti iza, a ne ispred protivničkog honera.

Hajde da se branimo od drukčijeg kontrakta, ovoga puta bez vidjenja svih karata

Vi imate:

♠-74 ♥-983 ♦-AQ10 ♣-AKJ64

Protivnik sa vaše desne strane deli i otvara 1 pik; vi kontrirate; vaš levi protivnik licitira 2 pika. Partner pasira, izvodjač pasira, vi pasirate - licitacija je gotova. Vi morate izabrati vaš atak.

Vaš običan atak je kralj tref. Ovo će vam doneti štih (jer vi imate asa) i dozvoliće vam da vidite statistine karte. Iz ovog razloga kralj iz sekvence AK će uvek biti vaš prvi izbor ataka protiv kontrakta u boji. Statista polaže karte na sto i vi vidite:

Statista N		♠	10952	Partner E
		♥	AQ7	
		♦	753	
		♣	Q82	
♠	74	N W E S	♠	
♥	983		♥	
♦	AQ10		♦	
♣	AKJ64		♣	
Vi W		♠		Izvodjač S
		♥		
		♦		
		♣		

Statista igra 2, partner igra 5, izvodjač 3. Koji je vaš idući polaz? Dakle u kojoj boji su najbolje postavljeni vaši honeri? Ne u trefu, jer je statistina dama iza vašeg asa, vi morate prestati da igrate tu boju. Ne u piku, jer su honeri izvodjača igre iza bilo kakve jačine vašeg partnera. Vi nećete krenuti adutom (pikom). U kari su vaši honeri dobro postavljeni, iza bilo kojeg protivničkog honera - ali, da bi impas bio uspešan, polaz mora ići prema makazama, tako da vi nećete poći ni u ovoj boji. U hercu bilo kakav partnerov honer leži iza statistinog, ovo je boja koju treba napasti. Vi podjete herc 9, jer kada polazite u boji u kojoj nemate honere, vi polazite najvišom

kartom (kada polazite u boji u kojoj imate honer, igrate malu kartu). Statista igra 7, partner J a izvodjač 5. Partner polazi karo 8, izvodjač stavlja kralja, vi uzimate vašim asom. Šta sada? Podjite drugim hercom prema partnerovom kralju. Partner će vratiti drugi karo prema vašim makazama. Vaša strana će srušiti kontrakt, dobijajući 2 herca, 3 karo i 1 tref štih.

Evo cele podele:

Statista N		♠	10952	Part□er E	
		♥	AQ7		
		♦	753		
		♣	Q82		
♠	74	N W E S		♠	Q6
♥	983			♥	KJ42
♦	AQ10			♦	864
♣	AKJ64			♣	10975
Vi W		♠	AKJ83	Izvodjač S	
		♥	1065		
		♦	KJ92		
		♣	3		

Pogledajmo partnerovu igru. Kada ste vi pošli tref kraljem, on je igrao 5 - ovo je kao što ćemo videti uskoro, da ne želi da se tref nastavi. Kada ste vi igrali herc 9 i statista odigrao sitnu, vi probate impas na džeka (jedna od prednosti kada ste u odbrani, jeste da možete videti, da li će vaš impas uspeti ili ne; ako dama herc nije kod statiste, partner vidi da džek neće proći; tada bi on stavio kralja). Partner je pošao karo 8 iz istih razloga, iz kojih ste vi pošli hercom - ma kakav honer sa vaše strane je iza protivničkog honera. Zapazite koje su boje, u kojima ste pokušali impas i to proradili, a izbegavajte boje (pik i tref) u kojima su vaši honeri ispred protivničkih honera.

Polaženje prema štihi

Kod onog koji prvi igra postavljaju se dva problema - kojom bojom poći i kojom kartom u izabranoj boji. Sekvenca honera (tri karte u nizu, kao KQJ) je odličan polaz, pošto to predstavlja vašu najbolju šansu da iskoristite svoje honere. Boja sa dva honera, koji se dodiruju (QJ) je često veoma dobar polaz, jer partner može imati trećeg honera (10 ili K u našem primeru). Boja sa jednim ili dva honera, koji se ne dodiruju, nije dobra za polaz; vi biste želeli da partner podje prema vama. Boja bez honera, često odlagana za polaz, jer vi možete poći prema partnerovim honerima; i ako ste vi kratki u toj boji imajući samo jednu ili dve karte, vi imate šansu za sečenje. Naravno, sve ovo zavisi i od statistinih karata; kao što smo videli, vi pokušavate da podjete kroz jačinu prema slabosti. Medjutim, ako je vaš desni protivnik izvodjač igre, vi morate poći pre nego vidite statistine karte. Dole je data tablica ataka u kotraktu u boji; vi treba da izaberete ono što je najpribližnije ovom redosledu:

Atak u kontraktu u boji

1. AK kombinacija.
2. Singleton (naravno ne u adutu).
3. 3-karatna sekvenca, koja počinje nekim honerom (ako je najniža karta kao nešto izvan niza - KQJ, QJ9 - posmatrajte to kao 3-karatnu sekvencu.
4. 2-karatna sekvenca, koja počinje jednim honerom.
5. Boja bez honera, preporučljivo dublton u nekoj boji (ali ne u adutu).
6. Boja sa honerom, ali ne as, ali koji nije u sekvenci.
7. Adut.
8. Boja u kojoj imate asa, ali ne kralja.

Medjutim, ako je partner overkolirao, vi morate poći u njegovoj boji. A ako je otvorio licitaciju, podjite njegovom bojom, ako nemate jedan od tri najbolja polaza.

Kojom kartom poći u izabranoj boji

1. Ako imate AK, podjite kraljem.
2. Iz bilo koje sekvence honera, podjite najvišim honerom.
3. Iz bilo koje duge boje (4 ili više karata), podjite četvrtom najvećom kartom.
4. Iz makojeg dubltona, podjite višom kartom.
5. Iz trokaratne boje, podjite najvećom kartom, ako nemate honera, a najmanjom ako imate honera.
6. Iz bilo kakvog držanja sa asom bez kralja, podjite asom uprkos svim gornjim pravilima (ali znajte, da je to loša boja za polaz).

Licitiraju samo protivnici: 1♠ - 3♠ - 4♠ pika. Šta će biti vaš atak sa ovim kartama?

(a)	♠-QJ10	♥-86	♦-QJ952	♣-AKJ
(b)	♠-842	♥-QJ5	♦-KJ972	♣-75
(c)	♠-J64	♥-A10863	♦- Q102	♣-A2

- (a) Podjite tref kraljem, jer AK je najbolji polaz uopšte.
- (b) Podjite herc damom, jača karta od 2-karatne sekvence.
- (c) Podjite karo 2. Pikovi su aduti, u hercu i trefu imate asa, stoga eliminacijom ste odlučili da otvorite karo. Pošto vaši honeri nisu u sekvenci, vi polazite malom.

Polaz u igri bez aduta

Kada igrate protiv kontrakta u bez aduta, vaš atak mora skoro uvek biti u najdužoj boji, bez obzira na kombinacije visokih karata. Ako ta vaša boja počinje 3-karatnom sekvencom honera (bilo tri u nizu ili sa najnižom skoro u sekvenci) podjite najvišom. Ako nemate trokaratnu sekvencu u vašoj dugoj boji, podjite četvrtom najvećom kartom. Tako sa tri data primera, kada igrate protiv bez aduta podjite karo damom (a), karo 7 (b), herc 6 (c). Videli ste da nema zabrane protiv polaska u boji u kojoj vi držite asa, kada se igra bez aduta.

Ovde, takodje, vi morate nastojati da podjete u partnerovoj boji, ako je on nešto licitirao. Kod polaženja u partnerovoj boji, podjite istom kartom, kojom biste pošli protiv kontrakta u boji. Ako je partner licitirao pikove, podjite damom (a), 8 (b), 4 (c).

Kada partner polazi

Kada partner polazi, vi ste treći po redu za igru. To je često nepovoljan položaj, jer protivnik igra posle vas; ako on ima honere, on se može odlučiti posle vas. Na primer, predpostavimo da partner podje 2 Q, a raspored je ovakav:

	Statista
	753
Partner Q1062	
	Izvodjač
	AJ8

Statista igra 3. Ako vi odigrate kralja, izvodjač će uzeti asom; ako igrate 9 izvodjač će uzeti štiha džekom; ako vi stavite 4, izvodjač će uzeti sa 8. Naravno vaša pravilna igra je kralj-treći stavlja najveću kartu. Ovo izgleda žrtvovanje vrednog honera,

ali vaš kralj nije propao, iako je izvodjačev as uzeo, jer nateravanjem izvodjača igre da upotrebi visoku kartu za dobijanje štiha, vi ste obezbedili dva buduća štiha za partnera. Njegova Q i 10 sada leže iza džeka izvodjača igre.

Impas prema statisti

Opšte je pravilo da na trećem sedištu stavite vašu najveću kartu, pokušavajući da sami dobijete štih ili da sprečite izvodjača igre da ga dobije jeftino. Glavni izuzetak se javlja, kada statista ima honera koga vi možete uhvatiti.

Očigledno sa ovim kartama:

	Statista K53	
Partner		Vi AQ4

kada partner podje sa 2 i statista odigra 3, vi ćete staviti damu. Manje je očigledno, ali baš ispravno, impasirati ako vi držite as-džek.

	K53	
(1) Q1062		AJ4
	987	

	K53	
(2) 10862		AJ4
	Q97	

U oba primera **(1)** i **(2)**, vi morate igrati džeka, kada partner podje 2, a statista stavi 3 (vi biste naravno kralja uzeli asom). U slučaju **(1)**, vi sprečavate protivnika od dobijanja bilo kakvog štiha u toj boji; u slučaju **(2)**, vi držite još jedan štih. Igrajući asa vi biste izgubili štih u bilo kojem primeru, jer vi možete uhvatiti statistinog kralja, ako ga čekate. Evo još jednog slučaja čekanja, da se uništi statistin honer:

	Statista J75	
Partner		Vi K109

Partner podje sa 2, statista odigra 5; vi morate probati impas, štedeći kralja za statistinog džeka. Ako je potpun položaj ovakav:

	Statista J75	
Partner 842		Vi K109
	AQ6	

Izvodjač igre će dobiti štihove sa sva tri svoja honera, ako vi odigrate kralja na statistinu 5, ali može dobiti štihove samo na asa i damu, ako vi pokušate impas. A ako partner drži damu:

	Statista J75	
Partner Q432		Vi K109
	A86	

onda će vaša 9 isterati asa izvodjača igre. Ukoliko to ne uradite statistin džek će kasnije doneti štih.

Signaliziranje partneru

Uočite da ste odigrali 9, a ne 10. Kada odgovarate na boju (kao suprotan polazu), a imate sekvencu honera, uvek odigrajte najmanju kartu u sekvenci. U prethodnom primeru lako je videti zašto. Kada vaša 9 isteruje asa izvodjača igre, partner zna da vi morate imati i 10 (u suprotnom izvodjač bi sa njom uzeo štih). Medjutim, ako vi sa 10 isterate asa, partner ne zna kod koga je 9. Isto tako:

	Statista 853	
Partner K964		Vi QJ10
	A72	

Kada partner podje sa 4, stavite vašu 10. Ovo primorava izvodjača igre da stavi asa, tako da partner zna da vi imate i damu i džeka. Stoga, on može ponovo da igra tu boju, kada dodje na štih. Druga metoda govorenja partneru, da li da nastavi igranje u boji kojom je pošao jeste signaliziranje na trećem mestu. Ovo se obično radi onda, kada vi nemožete da bacite jaču kartu od igrača na drugom mestu. Na primer:

	Statista A65	
Partner		Vi K1082

Partner podje 3, statista odigra asa. Očigledno vi morate čuvati kralja za kasniju upotrebu, ali vam izgleda da nema razlike da li ćete vi odgovoriti sa 8 ili sa 2. Medjutim, svaka karta je signal. Osmica, viša karta, zahteva od partnera da nastavi sa tom bojom; dvojka, niska karta, upozorava partnera, da vi nemate želju da on nastavi igranje u toj boji. U gornjem primeru, vi biste 8 zahtevali da se pik nastavi. U ovom primeru:

	Statista A65	
Partner		Vi K1082

Vi biste obeshrabrili sa vašom dvojkom. Uočite da signalizirate samo u slučaju ako možete da pokušate da dobijete štih, t.j. ako statista umesto asa igra 5, vi biste kao treći odigrali kralja u prvom slučaju ili 10 u drugom slučaju. Druga prilika za signaliziranje se javlja onda, kada partner podje pik damom, a vi vidite:

	Statista 1064	
Partner		Vi K73

Statista odigra 4, a vi signalizirate "nastavi" vašom 7-com. Ako vi imate 873, vi ćete signalizirati "prekini" odigravanjem 3. Vi možete signalizirati visokom kartom i ako nemate honera u toj boji, već želite da u kasnijem krugu presećete. Predpostavimo da partner podje pik kraljem u kontraktu gde je herc adut:

	Statista Q84	
Partner AK1062		Vi 93
	Izvodjač igre J75	

Vi biste trebali da odgovorite vašom 9, signalizirajući "nastavi". Partner će tada nastaviti asom, vi odigrate 3 - drugi put pokazujući da želite da se ta boja nastavi. Stoga, partner odigra trećeg pika i vi presećete. Ako su karte stajale ovako:

	Statista Q84	
Partner AK1062		Vi J973
	Izvodjač igre 5	

Odigravajući 3 na partnerovog kralja, vi biste pokazali da želite promenu boje. Zapazite, da partner nema načina da zna, da li da nastavi ili promeni boju - vi mora da mu to kažete. Neki igrači ovo rade pokazujući zadovoljstvo kada im odgovara partnerova boja ili mrgodeći se, kada im ne odgovara, ali sa takvim igračima ne treba igrati. Bolje je signalizirati pravilno sa drukčijim značenjem velikih i malih karata. Koliko velika ili mala mora biti karta, da bude signal? Svaka iznad 5 smatra se velikom, a karta ispod toga malom, ali ovo nije pravi odgovor. Ako partner podje damom, kada vi imate K432, vi ga podstićete sa 4; a ako vi imate 987, vi ga obeshrabrujete 7- vaša najniža karta. Da urgirate nastavak, signalizirajte najvećom kartom koju imate. Tako, ako partner podje kraljem, a vi imate:

	Statista J82	
Partner		Vi Q976
	Izvodjač igre 5	

Vi očigledno ne možete igrati damu, ali vi možete odigrati 9 - to je vaša ispravna karta.

Kada protivnici polaze

Vi ćete imati manje problema, da uhvatite štih, kada protivnici polaze. Na četvrtom mestu, kada su sva tri igrača odigrali, ako možete vi ćete uzeti štih, što je moguće jeftinije; ako ga ne možete uzeti, odgovorite vašom najmanjom kartom. Ne signalizira se kada protivnik polazi. Na primer:

	Statista A74	
Partner		Vi K92
	Izvodjač igre 5	

Izvodjač igre polazi 5 pik, partner odigra 3, statista asa. Odgovorite vašom 2, ne sa 9. Da je partner pošao pikom, vi biste mu signalizirali, da mu kažete da vi imate jednog visokog honera; ali kada izvodjač igre polazi u ovoj boji, ova informacija je važna njemu i ona mora biti sprečena. Kompletna boja može biti:

	Statista A74	
Partner J83		Vi K92
	Izvodjač igre Q1065	

Zapazite, da je izvodjač krenuo od statiste prema svojim makazama Q10, on mora da pogadja, da li da stavi damu ili 10. Ako vi odigrate 2, a zatim 9, on je verovatno zbunjen, ali ako vi signalizirate sa 9 i kažete mu gde je kralj, njegov problem je rešen.

Uočite takodje, da vi morate igrati vašu 9, a ne kralja, kada se pik igra drugi put od statiste. Vi ste na drugom mestu i vaš je uobičajen način da igrate malu kartu. Ako partner ima damu, on će sa njom dobiti štih kasnije, ako vi stavite kralja, ali ako pravilno na drugom mestu odigrate malu kartu, on mora da misli, da li da odmah igra damu. Ako vi ne odigrate vaš sigurni štih na drugom mestu, vi očigledno nećete odigrati nižeg honera. To jest, sa ovim kartama:

	Statista 864	
Partner		Vi K92
	Izvodjač igre	

Kada statista podje 4, vi ćete odigrati 2. Vi se pouzdajete u vašeg partnera na četvrtom mestu, da dobije štih ili da primora izvodjača igre, da uzme štih velikim honerom. Cela razlika između igre na drugom i trećem mestu je u tome što partner još nije odgovorio na štih - nema potrebe da vi uradite nešto energično, kada je partner još u mogućnosti da nešto učini. On je u povoljnom položaju iza protivnika, dok ste vi u lošem položaju da dobijete štih jeftino.

Raspodela vaših honera

Postoje dva opšta izuzetka od načina igranja: drugi malu kartu. Jedan je kada imate sekvencu honera. Na primer:

	Statista 864	
Partner		Vi QJ102
	Izvodjač igre	

Ako statista podje 4, raspodelite vaše honore igrajući 10. Ovo vam garantuje štih u boji i može vam pomoći da uhvatite izvodjačevog kralja, ako partner ima asa. Vi možete raspodeliti čak 2-karatnu sekvencu, ako ovo obezbeđuje štih:

	Statista A64	
Partner		Vi QJ2
	Izvodjač igre	

Kada statista podje sa 4, odigrajte vašeg džeka. On će isterati izvodjačevog kralja i sada vaša dama iza stitistinog asa može dobiti štih. Međutim, ako statista ima tri mala pika (dakle ne asa kao u ovom slučaju), vi kao drugi morate igrati malu kartu, da bi raspodela vaših honera garantovala štih.

Honeri za nadigravanje

Najčešći slučaj da se igra honer na drugom mestu jeste kada njime treba nadigrati honera, koji je krenuo sa prvog mesta. Posmatrajte ovu boju:

	Statista J6	
Partner 1093		Vi K87
	Izvodjač igre AQ542	

Ako statista podje sa 6, odigrajte vašu 7 - drugu malu. Međutim, ako statista podje džekom, vi morate odigrati kraljem. Ovo se zove nadigravanje honera. Vaš cilj nije da uzmete štih kraljem, ali ste to onemogućili protivničkom džeku. Da ga vi niste nadigrali, džek bi odneo štih i izvodjač bi sada pošao malom prema svojoj dami i asu - dobijajući sve štihove. Nasuprot tome, ako vi nadigrate džeka vašim kraljem, izvodjač dobija štihove na asa i damu, ali mora dati štih na partnerovu 10. Svrha nadigravanja je da oživi niži honer, bilo u vašim, bilo u partnerovim kartama, primoravanjem izvodjača igre da potroši dva honera na jedan štih. Ako se podje nekim honerom vi ga morate, ako možete, skoro uvek nadigrati na drugom mestu. Naravno, vi ga ne biste nadigrali ako nema nade da oživite nekog svog ili partnerovog honera. Evo primera:

	Statista QJ1092	
Partner		Vi K74
	Izvodjač igre	

Kada statista podje damom, beskorisno je da vi nadigravate, jer su svi niži honeri kod statistice. Igrajte malu kartu, nadajući se da izvodjač igre ima samo duplog asa i da ne može ponoviti impas. Slično ako vidite duplog asa kod statistice:

	Statista A3	
Partner		Vi K74
	Izvodjač igre	

Izvodjač igre podje damom, često je ispravno igrati malu, jer vaš kralj ne može biti uhvaćen.

Drugi slučaj u kome je pogrešno nadigrati jesta kada vi imate damu čuvanu malim kartama u boji u kojoj je protivnik veoma dug. Na primer, ako vi imate tri aduta, uključujući i damu, retko je ispravno nadigrati. Partner je veoma kratak, tako da se ne može oživeti neki niži honer; i ako vi ne nadigrate, izvodjač igre ne prihvati impas, igrajući tako da izadje nedostajuća dama. Predpostavimo ovo je adutska boja:

	Statista A1062	
Vi Q74		Partner 8
	Izvodjač igre KJ953	

Sa 9 aduta izvodjač igre planira, da iskoristi asa i kralja, nadajući se da istera damu. Medjutim, ne košta ga ništa da podje i svojim džekom, nagovarajući vas da nadigrate. Vi ga naravno ne biste nadigrali, jer vi nemate da oživite niže honere, a i vaš partner je suviše kratak.

Poslednji slučaj, kada ne treba da nadigrate honera jeste, kada statista ima dva honera u sekvenci. Na primer:

	Statista QJ4	
Partner		Vi K52
	Izvodjač igre	

Ako je atak dama, odigrajte malu. Medjutim, ako je sledeći polaz džek, nadigrajte ga. To je radi toga, što postoji i drugi honer i ne morate se truditi da baš prvi nadigrate. Radi mnoštva razloga, efikasnije je nadigrati drugog umesto prvog honera.

Na neki način, ja sam posvetio daleko više prostora retkim situacijama u kojima vi ne treba da nadigravate honera, nego onim običnim situacijama u kojima vi to treba da radite. Ne dozvolite mi da vas zbunim. Važno je da prepoznate izuzetne situacije, ali ako vi nadigravate sa višim honerom kadgod ste na drugom mestu, a prvo mesto podje honerom, vi ćete biti u pravu u 90% slučajeva.

Pravila koja treba zapamtiti

Ustvari, sva stara pravila za defanzivnu igru, od kojih neka potiču iz vremena vista, neočekivano zvuče:

Podjite kroz (daminu) jačinu lista na stolu, tj. ići na snagu stola.

Podjite ka slabosti lista na stolu.

Treće mesto - jaka karta.

Drugo mesto - slaba karta.

Pokrijte-nadigrajte honera honerom.

Ovo je preporuka, ovo nisu pravila i ona sva imaju izuzetaka. Ipak, treba da imate dobar razlog pre nego prekršite neko od ovih pravila. Vi nećete mnogo po grešiti, ako ih sledite.

KNJIGA 2 DEO I

LICITIRANJE

POGLAVLJE 1

Vrednost vaših karata

(pogledajte knjigu I, poglavlje 2)

Standardni sistem

Danas većina bridž igrača u celom svetu procenjuje svoje karte poenima, 4 za asa, 3 za kralja, 2 za damu i 1 za džeka. Dobro je zapaziti, da ovo računanje poena nije "sistem" licitiranja - t.j. da ovo nema ništa sa saopštavanjem vaših licitacija partneru. Na primer, ako vi otvorite licitaciju sa 1 herc, partner odgovori 1 pik i vi ponovo licitirate 1 bez aduta, vi možete imati:

♠-84 ♥-Q9862 ♦-KQ2 ♣-AQ4

Pre dvadeset godina, kada skoro niko nije primenjivao računanje poena, ove karte su se identično licitirale. Danas, vi kažete sami sebi da imate 14 poena; zatim vi ste rekli sami sebi da imate 2,5 honerska štih. Medjutim, ono što vi kažete partneru u oba slučaja jeste: "Ja imam minimalno otvaranje sa pravilnom raspodelom; herc je moja najduža boja i nemam veliku podršku u piku." Vaš sistem licitiranja se nije promenio; vi ste jednostavno procenili vaše karte na drugi način.

Nasuprot tome, igrač italijanske škole bi otvorio 1 herc i ponovo licitirao 1 bez aduta na odgovor 1 pik i sa ovim kartama:

♠-Q9862 ♥-AJ63 ♦-A4 ♣-K8

U njihovom sistemu, ponovna licitacija 1 bez aduta obećava 5 pikova sa minimalnim otvaranjem. Oni, Italijani, procenjuju karte poenima, ali oni igraju različiti sistem njihove licitacije imaju različito značenje za partnera.

Osnovni sistem licitiranja opisan u ovoj knjizi se upotrebljavao godinama i još uvek se upotrebljava od skoro svih američkih igrača. Vi ga uspešno možete upotrebiti sa partnerom, koji računa poene drukčije ili sa partnerom koji još upotrebljava honerske štihove, ili sa partnerom koji ima osećaj koliko njegove karte vrede bez bilo kakvog računanja. Kako vi i vaš partner procenjujete karte je nevažno sve dotle dok ih procenjujete tačno i razumete rečnik i gramatiku jezika kojim govorite. Standardna američka licitacija.

Računanje za raspodelu

Računanje poena 4-3-2-1 (Milton Work count) zasluhuje svoju popularnost, jer je veoma jednostavna i prihvatljivo tačna metoda procenjivanja karata. Medjutim potrebno je izvršiti korekciju računanja visokih karata dodavanjem za raspodelu. Metoda I preporučuje posebno računanje za dužinu neke boje, dodajući 1 poen za svaku kartu iznad četiri u bilo kojoj boji, da se odredi originalna vrednost vaših karata.

Zatim, posle nalaženja aduta, svaki partner ponovo procenjuje svoje karte, dodajući ekstra poene za kratkoću boje sa strane - 3 za šiken, 2 za singleton i 1 za dublton. Računanje vaše raspodele na ovaj način ima dve prednosti: 1) logično je, pošto vi računate vaše duge boje (koje su uvek vredne) na početku i vaše kratke boje (koje nemaju vrednosti, dok se ne nadjete u boji), samo onda kada njihova vrednost postane očigledna; 2) nije komplikovano mnoštvo pravila, jer otvarač i onaj koji odgovara računaju poene na isti način.

Medjutim, ako ste vi navikli na drukčiji način procenjivanja raspodele (prvo računanje kratkoće, kao onaj koji odgovara procenjivanjem honera, računanjem više za kratkoću, kao onaj koji odgovara, nego kao otvarač, dodajući posebno kao otvarač za dužinu aduta posle dobijanja podrške, itd.), ostanite pri njemu. Mi ćemo ipak govoriti isti jezik sve dotle dok vaš metod računanja odgovara ovim dvema osnovnim istinama: svaka podela sa pravilnom raspodelom manje vredi od neuravnotežene raspodele; obe partnerske podele vrede nešto više za igru u boji, ako se partneri nadju u adutu.

Brzi štihovi

Računanje poena, čak i sa korekcijom za raspodelu, ne uzima u obzir sve osobine, koje tu podelu čine vrednom. Na primer, honeri su vredniji, kada su u kombinaciji sa drugim honerima. Očigledno, kralj vredi više kada vi imate asa u istoj boji, dama vredi više kada je u kombinaciji sa kraljem i asom. Ako ste vi učili bridž 1940 ili ranije, vi ste u prednosti, jer se vi verovatno sećate honer-štihova ili brzog štihova. Ovde je jedna obična tablica brzih štihova:

AK = 2 A = 1 K = 0,5 AQ = 1,5 KQ = 1 Sledeće dve podele se računaju isto.

a) ♠-QJ842 ♥-K53 ♦-A6 ♣-Q42

b) ♠-AQJ82 ♥-KQ3 ♦-64 ♣-432

Medjutim, podela **b)** je jača, pošto su svi njihovi honeri u kombinaciji. Ona ima 2,5 brza štihova, dok podela **a)** ima samo 1,5 brzi štih. Brzi štihovi su naročito važni pri odlučivanju otvaranja licitacije. Ja lično bih pasirao sa podelom **a)**, ali bih otvorio sa podelom **b)**.

Nasuprot tome, ja nisam dovoljno staromodan da pasiram podelu sa 3 brza štihova:

c) ♠-AK5 ♥-A94 ♦-642 ♣-J1084

Podela **c)** ima samo 12 poena, ali meni izgleda povoljna za otvaranje. Da ilu strujem moje gledište, dozvolite mi da dam partneru ovu podelu:

d) ♠-76 ♥-J10762 ♦-K3 ♣-AK75

Ako vi imate podelu **a)** nasuprot podele **d)**, vi ćete biti sretni da odigrate 3 herca; podela **b)** nasuprot podele **d)** daje izgleda da se odigraju 4 herca; a podela **c)** nasuprot podele **d)** će dati šansu u hercu skoro uvek. Kombinacije visokih karata vam daju kontrolu-protivnici moraju da traže štihove, umesto da ih uzmu odmah. Još jedna prednost podela sa brzim štihovima je u tome, što će one zaustaviti visoke protivničke kontrakte, čak i kada je partner veoma slab.

To jest, ako partner ima:

e) ♠-764 ♥-J10 ♦-9753 ♣-K865

protivnici mogu sigurno odigrati 4 herca, ako vi imate podelu a) zoni će verovatno odigrati samo 3 herca, ako vi imate podelu b) oni neće verovatno odigrati više od 2 herca, ako vi imate podelu c). Tako, nemojte da se bojite, da otvarate za protivnika, kada imate brze štihove, Ja vam ne predlažem da računate brze štihove umesto poena, samo budite svesni, jer oni su kostur vaše podele. Protivite se otvaranju licitacije sa manje od 2 brza štih; napravite to samo sa 14 ili više poena, a čak i tada ne budite iznenađeni ako napravite loš izuzetak. Isto tako protivite se pasiranju sa 3 brza štih - otvorite čak sa 12 poena i okrivite mene, ako ne bude dobro. U poslednjoj licitaciji napregnite se da licitirate igru u boji, ako imate dobru strukturu brzih štihova, ali i podlicitirajte, ako nemate.

Honeri u dugim ili kratkim bojama

Drugi faktor koji računanje poena zanemaruje je položaj vaših honera. Kada su vaše visoke karte u dugim bojama i honeri i sama boja imaju veću vrednost.

Posmatrajte ove dve podele.

f) ♠-AK1083 ♥-KQ64 ♦-92 ♣-85

g) ♠-98652 ♥-10862 ♦-AK ♣-KQ

One su jednake po jačini i imaju identičnu raspodelu. Medjutim, podela f) je znatno vrednija od podele g) - ona će dobiti više štihova u igri, ona je sigurnija i lakša za licitaciju. Svaka podela ima 13 poena i 3 brza štih i ja bih bilo koju otvorio sa 1 pik. Ipak, ja bih se postideo podele g) i čvrsto bih se klonio bilo kakvih naknadnih poziva na manšu ili slem, bez obzira kako je partner jako licitirao. Nasuprot tome, ja više volim podelu f) i radosno bih saradjivao sa partnerom koji želi da igra visoki kontrakt. Na primer, ako je licitacija išla ovako:

otvarač	partner otvarača
1 ♠	2 ♦
2 ♥	3 ♥

Ja bih rekao 4 herca sa podelom f), ali bih trenutno pasirao sa podelom g).

Sličan problem je vrednost nečuvanih honera-dubl džek ili dama, singl kralj ili niži honeri. Moj lični stav u tom slučaju je da uopšte ne procenjujem singl džek ili damu, ukoliko partner nije licitirao tu boju i da dublton QJ računam samo 2 poena. Druga držanja možete računati po stvarnoj vrednosti, ali morate misliti da postoji slabo mesto i da morate imati konzervativno gledište u svakoj naknadnoj odluci. Na primer, ja bih otvorio 1 herc sa bilo kojom podelom:

h) ♠-4 ♥-AKJ86 ♦-KJ1073 ♣-K7

i) ♠-K ♥-AKJ86 ♦-K10743 ♣-J7

Ako partner podigne na 2 herca, ja bih skočio u 4 herca sa podelom h). Moja vrednost je 20 poena - 15 u visokim kartama, 2 za dužinu, 3 za kratkoću, pošto smo se našli u boji.

Medjutim, ja bih licitirao samo 3 herca sa podelom i), pošto mi se ne sviđaju moj singl kralj i dupli džek.

Poziciona vrednost

Još jedan faktor u ukupnoj vrednosti vaše podele je poziciona vrednost vaših karata posle protivničke licitacije. Očigledno, makaze ili kralj u protivničkoj boji vrede mnogo više ako se nalaze iza onog ko licitira, nego ako se nalaze ispred. Dame, kraljevi i makaze povećavaju vrednost kada se nalaze iza protivničke jačine, jer će vaši impasi skoro uvek uspeti. Na sličan način oni umanjuju vrednost kada se nalaze ispred jačine, jer vaši impasi propadaju.

Podela slična ovoj:

♠-AQ10 ♥-K5 ♦-AQJ94 ♣-Q107

vredi mnogo više ako vaš desni protivnik otvori 1 pik, nego ako to uradi vaš levi protivnik. U prvom slučaju 4 ili 5 poena u partnerovim kartama mogu lako dovesti do manše; u drugom slučaju partneru trebaju 8 ili 9 poena najmanje, da bi uzeo isti broj štihova.

Prava vrednost honera

Najzad, samo računanje poena 4-3-2-1 ima ugradjenu grešku. Bilo bi suviše mnogo očekivati, da će tako jednostavna skala biti potpuno tačna. Istina je da relativne vrednosti četiri honera nešto odstupaju, naročito dame i asa. Jedan as vredi više nego dve dame, bez obzira što svaka od njih vredi dva poena. Podela sa 3 ili 4 asa ima veću vrednost, nego što to njihovi poeni pokazuju, dok podela sa 3 ili 4 dame imaju manju vrednost. Džekovi se neznatno precenjuju, a kraljevi se neznatno podcenjuju u Milton-ovom računanju, ali ovde odstupanje nije veliko. Moje lično mišljenje o tačnom računanju bi izgledalo ovako:

as = 4,3 kralj = 3,1 dama = 1,7 džek = 0,9

Medjutim, gornji način je potpuno neupotrebljiv, jer glavna prednost svakog računanja nije tačnost već jednostavnost. U svakom slučaju upotrebite 4-3-2-1 procenu.

Ne pretrpavajte se dodavanjima, oduzimanjima ili korekcijama, ali upotrebljavajte je sa smislom.

Računanje sa smislom

Ovo znači upotrebu drugih faktora, koje sam već spomenuo - brzi štihovi, honeri u dugim ili kratkim bojama, poziciona vrednost, stvarna vrednost asova i dama u vašem prosudjivanju. U mnogim licitacijama vi ćete biti u "knap" situaciji; da li ćete ići na manšu kada zajedno imate 25 poena? Da li treba pokušati jedan sumnjivi slem? Da li ćete se zaustaviti u licitiranju sa overkolom u zoni? U ovakvim slučajevima i druga razmatranja utiču na vaš odgovor. Budite agresivni ako su vaši poeni u kombinacijama gde su visoki honeri smešteni u vašim dugim bojama; budite uzdržani ako imate suviše mnogo dama ili ako su vaši honeri u kratkim bojama. Na primer, pretpostavite da vaš desni protivnik otvara licitaciju sa 1 karo. Vi imate jednu od ovih podela.

j) ♠-AQ864 ♥-AJ75 ♦-K6 ♣-83

k) ♠-KQ864 ♥-KJ75 ♦-QJ ♣-Q3

Nijedna podela nije idealna ni za kontru, ni za overkol 1 pik. Ako overkolirate, vi ste možda ispustiti manšu u hercu, a ako date kontru, vi možete imati teškoća posle odgovora u trefu. Dajte agresivnu kontru sa podelom **j)** - imate brze štihove, honere okupljene u dugim bojama, poziciona vrednoost vašeg kralja i vaših makaza iza onoga ko licitira, činjenica da imate dva asa i samo jednu damu. Sa podelom **k)** uzdržanije overkolirajte - vi ste oslabljeni nedostatkom asova i prisutnošću tri dame, vašim duplim honerom (QJ u protivničkoj boji je praktično bez vrednosti) i vašim slabim brzim štihovima. Računanje, ako se pravilno upotrebljava, je izvanredno dobar vodič za pravilnu licitaciju. Njegov glavni doprinos je u tome, što jezik licitacije snabdeva osetljivim rečnikom. Mi nemamo više potrebe da govorimo neodređeno o "poštenom otvaranju licitacije", jer mi to možemo zvati podela od 15 ili 16 poena. Umesto da kažemo "jako otvaranje" nasuprot "minimalnog odgovora" može dovesti do manše, mi možemo govoriti o 18 poena nasuprot 8 poena, što čini 26 poena. Praktično, glavna prednost računanja poena jeste u tome, što možete sabrati svoje poene sa partnerovim. Niko ne može tačno reći sa koliko honerskih štihova partneri moraju licitirati manšu ili slem, kada oni imaju od 26 do 33 poena. Ako vi razumete partnerovu licitaciju u poenima i tada dodate vaše poena i uporedite sa 26 ili 33, vi ćete imati dobru indikaciju vaših izgleda.

Ipak, indikacija je sve što ćete imati. Nikakva mašina za računanje neće dobro licitirati, jer ima suviše mnogo neprocenjivog na stolu gde se igra bridž. Zbrka kod protivnika može vama znatno povećati vrednost vaših karata, kao što i pohlepan pogled u očima protivnika može da je smanji. Ako je vaš partner odličan igrač, vaše karte vrede više, kada ste vi statista ako su protivnici demonski branioci, oni vrede manje. Nikakve tablice ne mogu zameniti procenjivanje iskusnog igrača bridža.

Stoga, ako vam vaša situacija govori da licitirate manšu, iako to poeni ne kazuju, vi ipak licitirajte. Naravno, bolje bi bilo da ste u pravu, jer kada odstupite od pravila i napravite loš rezultat, nema odbrane od partnerovih pogleda. Uspeh, međjutim, opere sve grehe.

POGLAVLJE 2

Otvaranje licitacije i ponovna licitacija otvarača (Pogledati knjigu 1, poglavlje 3 i 5)

Ima dve vrste pravila licitacije. Jedan tip se odnosi na stvarni jezik bridža, značenje vaših licitacija (na primer, pravilo da otvaranje licitacije u boji obećava 13 ili više poena; pravilo da treba da licitirate prvo vašu najdužu boju; pravilo da imate najmanje tri aduta sa honerom da podignete partnera, itd.). Drugi tip pravila je "pravilo saobraćaja", koje obezbeđuje da licitacija može napredovati mirno bez penjanja na visok nivo, pre nego se nadje adut (na primer, pravilo da se od dve boje iste dužine prvo licitira jača; specijalna pravila za otvaranje 4-karatnih boja; pravila koja zahtevaju posebnu jačinu za licitiranje novih boja na višem nivou).

Zaustavljanje sa minimumom

U ovom poglavlju ćemo ispitati mnoga pravila saobraćaja, koja utiču na vaš izbor licitacije otvaranja. Kao otvarač, vi morate voditi računa o tome da vi morate licitirati drugi put, ako partner promeni boju. Veština otvaranja licitacije u velikoj meri zavisi od toga: šta će biti vaša iduća licitacija, ako partner odgovori u vašoj kratkoj boji? Videli smo ovaj tip razmišljanja u vašem izboru otvaranja licitacije sa podelom:

♠-AK74 ♥-43 ♦-864 ♣-AQ52

Vi otvorite sa 1 tref, tako da vi možete ponovo licitirati 1 pik, ako partner odgovori u jednoj od boja izmedju vaših odvojenih 4-karatnih boja. Da ste otvorili sa 1 pik i partner odgovorio sa 2 herca ili 2 karo, vi biste morali ići na nivo tri sa vašom minimalnom podelom, da bi prijavili svoju boju tref. Nasuprot tome, kada se vaše boje dodiruju:

♠-AK74 ♥-AQ52 ♦-864 ♣-53

vi otvorite 1 pik, pošto sada vi možete ponovo licitirati 2 herca na bilo kakvu promenu boje. Kritičan nivo u otvaračevoj drugoj licitaciji je 2 u njegovoj prvoj boji. Ako je otvaračeva ponovna licitacija na ovom nivou ili niža, lako ćete se zaustaviti u niskom kontraktu. Medjutim, kada je otvaračeva druga licitacija iznad 2 u njegovoj boji, često je neizbežan visoki kontrakt.

(1)	Otvarač	Partner otvarača	Licitacija	
	♠-852	♠-KQ4	Otvarač	Partner otvarača
	♥-AJ762	♥-83	1 ♥	1NT
	♦-6	♦-AJ972	3 ♣	3NT
	♣-AKJ7	♣-1092		

(2)	Otvarač	Partner otvarača	Licitacija	
	♠-Q64	♠-854	Otvarač	Partner otvarača
	♥-KQ863	♥-J5	1 ♥	2 ♣
	♦-K103	♦-Q64	2NT	3NT
	♣-K2	♣-AQ863		

U svakom primeru partneri su izlicitirali nemoguću manšu, sa samo 22 ili 23 poena. Greška leži u otvaračevoj ponovnoj licitaciji, samo pokazujući drugu boju (1) i minimalnu bez adutsku podelu (2), otvarač je otišao iznad 2 u njegovoj prvoj boji. To je skoro neizbežno dovelo partnera do manše; stoga otvarač mora misliti o manši, pre nego ponovno licitira. To jest, otvarač mora imati bar 15 ili 16 poena, tako da on može sakupiti skoro 26 poena, čim čuje od svog partnera da on ima bar 10 poena (jer njegova nova boja podiže ga na nivo dva). Otvarač ne sme ići iznad dva u svojoj boji sa minimalnim otvorom.

Pravilna ponovna otvaračeva licitacija sa svakom gornjom podelom je 2 herca. U primeru (1), partner bi tada odgovorio 2NT i otvarač bi pasirao. U primeru (2), partner bi pasirao ponovnu licitaciju 2 herca. Uočite, da više nema nikakve opasnosti, da se licitira besmislena manša u oba primera.

Zapamtite sigurno, da je otvaračev cilj, ponovnim licitiranjem svoje boje, zaustavljanje licitacije, a ne da pokaže da ima 5-karatnu boju. Posle otvaranja 1 herc sa bilo kojom podelom:

(1) ♠-842 ♥-AJ762 ♦-6 ♣-AKJ7

(2) ♠-Q64 ♥-KQ863 ♦-K103 ♣-K2

otvarač ne bi ponovno licitirao 2 herca na odgovor 1 pik. Sa podelom (1) otvarač bi licitirao 2 trefa; sa podelom (2) otvarač bi licitirao 2NT. Vidite, da je svaka preporučena licitacija jeftinija od 2 herca, tako da partner može licitirati 2 herca, ako je to pravi kontrakt. Otvarač ne želi ponovo da licitira 5-karatnu boju; on više voli da licitira drugu 4-karatnu boju, ili da licitira bez aduta sa ravnomernom raspodelom. Medjutim, on može sebi dozvoliti luksuz, da tačno opiše svoju raspodelu, samo kada svojom drugom licitacijom ne ide iznad kritičnog nivo-a dva u svojoj prvoj boji. Naravno, otvarač može ponovo licitirati kada ima nekoliko dodatnih poena, koji će garantovati manšu. To jest, posle licitiranja 1 pik sa bilo kojom od ovih podela:

(3) ♠-AQJ62 ♥-K84 ♦-6 ♣-KQ103

(4) ♠-KQJ74 ♥-AQ2 ♦-103 ♣-K105

vi ne biste ponovo licitirali 2 pika na odgovor 2 karo. Vi biste licitirali 3 trefa u primeru (3) i 2NT u primeru (4). Nema potrebe da ostanete ili da idete ispod nivoa 2 u vašoj prvoj boji, kada vi možete da saberete 26 poena, koliko vam je potrebno za manšu. Medjutim pretvorite tref kralja u dvojku tref i 2 pika bi bila pravilna licitacija sa obe podele, jer vi ne smete da idete na manšu sa minimalnim otvaranjem.

Podizanje partnerove boje

Kadgod otvarač podigne svoga partnera, on je otišao iznad 2 u svojoj boji.

(5) Otvarač Partner otvarača

1 ♣ 1 ♥

2 ♥

(6) 1 ♥ 2 ♦

3 ♦

Stoga, ove licitacije ohrabruju, pokazujući da otvaranje nije bilo minimalno.

Medjutim, ne treba da se kolebate nikada, da li da podignete partnera, kada imate 4-karatnu podršku, radi toga što ste otvorili sa minimalnim brojem poena. Vaše karte postaju jače, ako vam partner odgovori u vašoj drugoj 4-karatnoj boji. Na primer, pretpostavite da ste otvorili 1 tref, a imate:

♠-K4 ♥-K1053 ♦-K2 ♣-K10763

Pošto vi imate minimalni otvor, vi ne smete ponovo licitirati 2 herca, ako vam partner odgovori 1 pik, nego morate ostati "na ili ispod 2 u vašoj boji", što znači da možete licitirati 2 tref ili 1 NT. Medjutim, ako partner odgovori 1 herc, vaši poeni rastu, jer ste se našli u boji (i partnerovi poeni se na isti način povećavaju). Stoga, vi podignite na 2 herca.

Nasuprot tome, vi morate biti vrlo obazrivi u podizanju partnerove boje, kada vi imate samo 3-karatnu podršku. Vi možete podići partnerovu prvu boju i sa 3-karatnom podrškom, ako ona sadrži visokog honera, ali onda nije sigurno da ste se našli u boji, jer je partner mogao da odgovori sa 4-karatnom bojom. Vaše karte nisu dobile veću vrednost odgovorom vašeg partnera, tako da neznatna pomoć, koju nudite vašim podizanjem, mora se zasnivati na poenima koji su u početku bili veći od minimalnog otvora (13 ili 14). Posmatrajte ova dva primera:

(7) ♠-K84 ♥-AJ73 ♦-K4 ♣-Q1072

(8) ♠-K84 ♥-AK73 ♦-82 ♣-AQ72

Sa obe podele otvorite 1 tref; pretpostavite da partner odgovori 1 pik. U primeru (7) imate minimalan broj poena 13, pa ne smete ohrabriti partnera podizanjem; licitirajte 1NT. U primeru (8) medjutim, vi imate maksimalno minimalno otvaranje i vi podignite na 2 pika (ako je odgovor bio 1 herc, vi podignite na 2 herca u primeru (7), jer vi imate 4-karatnu podršku. Sa podelom (8), vi možete da skočite u 3 herca, jer kada ste se našli u boji, ovo je jako otvaranje.

Vaš način igre sa 3-karatnim podizanjem je isti, kada je partnerov odgovor na nivou dva. Vi biste otvorili 1 pik, ako imate:

(9) ♠-AQ1062 ♥-82 ♦-AQ3 ♣-642

(10) ♠-AQ1062 ♥-82 ♦-AQ3 ♣-K42

Partner odgovori 2 karo. Ponovo licitirate 2 pika sa podelom (9), da zaustavite licitaciju, jer imate slab otvor. Podignite na 3 karo sa podelom (10). Vi ste spremni da idete iznad 2 u vašoj boji, jer vi imate sigurno dovoljno poena za manšu. Uočite, da niti kvalitet vaše podrške, niti kvalitet vaše boje ne određuje da li ćete podići vašeg partnera sa 3-karatnom podrškom. Kritičan činilac su samo vaši poeni.

"Kratki tref" - preparatorni tref

Principi ponovnog licitiranja, o kojima smo do sada govorili, mogu uticati na vaš izbor otvaranja licitacije. Predpostavite da ste podelili sebi:

♠-AK103 ♥-952 ♦-J64 ♣-AQ5

Vi otvorite 1 pik; partner odgovori 2 karo. šta ćete vi da licitirate? Ne 2 pika, jer vi imate samo 4 karte u toj boji; ne 2NT ili 3 karo, jer vi ne smete da idete iznad 2 u svojoj boji; nijedna licitacija nije moguća. Ipak, vi ne smete da pasirate. Vaša strana možda može da odigra čak i slem, jer partnerove karte nisu ograničene. Jedino je rešenje da stavite karte na sto, izvinite se za minut i odete kući. Da izbegnete prekid igre, vi u gornjem primeru otvorite 1 tref, a ne 1 pik. Posle otvaranja 1 tref, vi ste sigurni da imate dobru drugu licitaciju. Ako partner odgovori 1 karo ili 1 herc, vi možete licitirati 1 pik. Ako partner odgovori 1 pik, vi podignite. Zapazite, da nikada nije potrebno da idete iznad 2 u vašoj prvoj boji.

Zapazite takodje, da partner može da podigne tref. Nema ništa posebno ili misteriozno u otvaranju licitacije 1 tref. Ako partner ima:

♠-82 ♥-A103 ♦-8632 ♣-KJ84

on će odgovoriti 2 trefa na vaše otvaranje 1 tref, baš kao da bi odgovorio 2 herca na 1 herc ili 2 karo na 1 karo. On će očekivati da vi imate 4-karatnu ili dužu boju, a vi ćete imati najviše vremena. Kada vi licitirate preparatorni tref, 3-karatnu boju tref, vi partneru ne govorite istinu, ali niste u nezgodnoj situaciji kada vas podigne. Ipak, vi zajedno imate 7 aduta, isti broj kao kada vi otvorite 4-karatnu majorsku boju i partner vas podigne sa 3 karte. Ima gorih stvari u bridžu, nego igrati na nivou 2 sa podelom 4-3 u adutu. Medjutim, otvaranje preparatornim trefom može dovesti do velike katastrofe, ako se vi uplašite kada partner podigne i umesto da pasirate, vi licitirate ponovo. Vi biste otvorili 1 tref, a imate:

♠-962 ♥-KQJ8 ♦-AQ4 ♣-Q62

Kada partner odgovori 2 trefa, vi ne smete licitirati 2 herca. To obećava jako 1 u boji ili više poena otvaranje i pokazuje da vaša strana može da igra manšu, ako partner ima maksimalno podizanje (8 ili 9 poena). Tako, vi možete izlicitirati manšu sa 22 poena, dobiti kontru i izgubiti. Vi morate pasirati, kada partner podigne; 2 trefa je verovatno najbolje što je moguće; čak i da nije, nema nikakve velike štete za vas na niskom nivou, nekontriran delimičan skor. Na sličan način, partner ne treba da se uplaši, kada vi otvorite 1 tref. Ako on ima: ♠-J742 ♥-Q84 ♦-10763 ♣-32

on mora pasirati vaše otvaranje 1 tref. Svakako, vi ćete pasti, ako ste licitali preparatorni tref, ali tada bi protivnici mogli dobiti mnogo veći rezultat, da su igrali svoju igru (jer vi imate minimalno otvaranje). A ako partner licitira, obećavajući bar 6 poena, vi možete skočiti do manše sa podelom od 20 poena i napraviti veliki gubitak. Ipak, ja sam videoiskusne igrače, koji su odgovarali sa podelom sličnoj onoj gore, licitirajući 1 pik ili 1 karo i strašno pali, jer je njihov partner očekivao da imaju visoke karte. Onda dolaze žalosna objašnjenja;

"Licitirao sam 1 pik, jer sam mislio da me otvaranjem u trefu pitaš za moje majorske boje", ili "Ja igram tako, da odgovor 1 karo na 1 tref znači da ja nemam ništa", ili neka takva besmislica. Ako partner zasniva svoju licitaciju na uverenju da vi ne govorite istinu svojim otvaranjem, a vi morate da se bojite da partner nema šta da odgovori, licitacija postaje zagonetna igra umesto pravilne informacije. Kada vi ne govorite istinu otvaranjem u boji sa 3-karatnim trefom, vi se morate ponašati kao da govorite istinu, a i partner se mora ponašati kao da nije čuo za preparatorni tref. Vaša odbrana polazi od činjenice, da vaš partner ne voli da podiže minorsku boju u kojoj se teško odigrava manša. Partner koji ima:

♠-QJ83 ♥-82 ♦-A104 ♣-J963

će odgovoriti 1 pik na otvaranje 1 tref, ali ne radi straha da vi imate samo 3 trefa. On želi da ispita majorsku boju pre utvrđivanja igre u neprivlačnoj boji; a sa:

♠-KJ4 ♥-AQ2 ♦-A104 ♣-J963

partner skače u bez adut, ne u tref, na vaše otvaranje 1 tref, ali samo radi toga što je mnogo lakše napraviti manšu u bez adutu. Partner ne sme biti nepoverljiv u vaše otvaranje 1 tref, ali neće da igra igru sa trefom kao adutom, čak iako vi zajedno imate 9 ili 10 trefova.

Videli smo da ćete nekada otvoriti sa 3-karatnim trefom, da biste pripremili drugu licitaciju. Nemojte nikada da ovo uradite ako nije potrebno.

Posmatrajte ove tri podele:

(1)	♠-1063	♥-KQ102	♦-A87	♣-AJ2
(2)	♠-106	♥-KQ102	♦-A872	♣-AJ2
(3)	♠-106	♥-Q10832	♦-A72	♣-AK4

Kod podele (1) mora se otvoriti 1 tref, jer šta bi se moglo ponovo licitirati ako bi se otvorilo 1 herc, a partner odgovorio 2 karo ili 2 trefa? Medjutim, kod podele (2), nema potrebe da se otvori 1 tref. Vi možete otvoriti 1 herc, sa namerom da ponovo licitirate 1NT na odgovor 1 pik, ili 2 karo na odgovor 2 trefa, ili 3 karo na odgovor 2 karo. Slično je i sa podelom (3), vi nemate potrebe da ne govorite istinu. Otvorite 1 herc i ponovo licitirajte herc na svaki odgovor na nivou 2. Tipičan preparatorni tref nema nijednu 5-karatnu boju i samo jednu 4-karatnu boju, tako da nema mogućnosti za ponovnu licitaciju.

Ima medjutim jedan opšti tip podele, koji sadrži dve 4-karatne boje, koje se najbolje otvaraju sa preparatornim trefom. Ovaj tip podele ima dve boje koje se dodiruju, tako da biste vi normalno otvorili jaču boju, ali jača boja je pik ili herc sa malo visokih karata u tim bojama. Na primer:

(4) ♠-J843 ♥-AK95 ♦-K2 ♣-Q103

(5) ♠-83 ♥-Q742 ♦-KQ105 ♣-AQ4

Ako vi otvorite 1 pik sa podelom (4) ili 1 herc sa podelom (5), vi nećete imati problema u ponovnoj licitaciji, pošto imate slabiju 4-karatnu boju u rezervi. Opasnost je u tome, što će

partner podići vašu prvu boju sa 3-karatnom podrškom, što on ima pravo da uradi kada vi otvorite u majorskoj boji.

Pokušaj igranja adutske boje sa četvoroduplim džekom i triplom damom stvarao je izvodjaču igre mnoge poteškoće. Ipak nije rešenje da se otvori 1 herc sa podelom (4) ili 1 karo sa podelom (5), jer tada nemate šta da licitirate na odgovor u novoj boji na nivou dva. Odgovor je naravno otvoriti 1 tref.

Opšte pravilo je ovde, da vi ne smete nikada otvoriti licitaciju u 4-karatnoj majorskoj boji, ako ona nema bar dva od četiri gornja honera. Ovo je jedna od malobrojnih situacija u bridžu, kada razmišljate o jačini vaše boje, u odredjivanju koju ćete boju prvu licitirati. Normalno, dužina i redosled boje su važni, jer vama ne trebaju visoki honeri u adutu, kada vi imate dovoljan broj aduta (osam) u obe podele. Medjutim, kada vi zalutate u adut sa samo 7 karata u obe podele, vama krajnje ozbiljno trebaju bar tri vrhunska honera da možete isterati protivničke adute. Otvaranje licitacije u 4-karatnom majoru predstavlja opasnost za podizanje sa 3-karatnom podrškom. Vi ste zaštićeni sa dva pravila: vi ćete sami imati 2 honera za otvor; partner će imati bar 1 honer, da vas podigne sa tri aduta. Tako će vaša strana uvek imati 3 honera u 7-karatnom adutu.

Uočite da je samo onda, kada vam nedostaje normalna dužina u adutu (8 karata), vi i vaš partner treba da imate visoke honere. Vi ne treba da se kajete u vezi licitiranja 5-karatne majorske boje koja uopšte nema honera; ako partner podigne vi ćete imati 8 aduta. Vi slobodno otvarajte slabu 4-karatnu minorsku boju, jer partner neće podići tref ili karo bez potrebna 4 aduta. I vi možete radosno licitirati čak i slabu 4-karatnu majorsku boju u drugom krugu, jer vaš partner neće nikada podići vašu drugu boju ako nema 4-karatnu podršku, obezbeđujući vašoj strani osam aduta.

Koja od ovih podela treba da se otvori preparatornim trefom?

(a)	♠-KQ104	♥-Q873	♦-A4	♣-K72
(b)	♠-J94	♥-AKJ6	♦-J42	♣-A103
(c)	♠-K863	♥-AQ	♦-KJ42	♣-Q82
(d)	♠-J742	♥-K104	♦-AJ2	♣-AK3
(e)	♠-K984	♥-KJ103	♦-84	♣-AQ5

Samo primeri (b) i (e) se mogu otvoriti sa 1 tref. Otvaranje 1 tref je laž i dobar lažljivac u bridžu sledi ova pravila:

1. Laži samo ako je to apsolutno potrebno.
2. Ako je potrebno, laži o dužini boje, ali nikada o poenima.
3. Bolje je slagati o minorskoj boji, nego o majorskoj boji.

Pokušajmo da primenimo ove zakone lažljivca na pet datih primera:

(a) ♠-KQ104 ♥-Q873 ♦-A4 ♣-K72

Sa podelom (a) laž je nepotrebna. Vi možete otvoriti 1 pik, jer imate dva visoka honera. Vi imate zadovoljavajuću ponovnu licitaciju, 2 herca na raspolaganju, ako vaš partner odgovori na nivou 2. Zapazite da vaša druga licitacija može biti slab 4-karatni major, jer partner ne može podići sa 3-karatnom podrškom.

Sa podelom

(b) ♠-J94 ♥-AKJ6 ♦-J42 ♣-A103

vi možete gledati partnera pravo u oči, kada otvorite 1 herc. Medjutim, pretpostavite da on odgovori 2 karo. Sada vi morate lagati o dužini boje, li citirajući ponovo vaš herc ili lagati o vašim poenima, idući iznad 2 u vašoj prvoj boji. Stoga, vi lažete u minoru i otvorite 1 tref. Sa podelom:

(c) ♠-K863 ♥-AQ ♦-KJ42 ♣-Q82

bila bi šokirajuća laž sa 1 pik ili bez aduta, ali 1 karo je sasvim u redu. Vi možete ponovo licitirati 1 pik na odgovor 1 herc ili 2 NT na odgovor 2 trefa (pošto vaših 15 poena garantuju manšu posle odgovora 2 na 1). Sa podelom:

(d) ♠-J742 ♥-K104 ♦-AJ2 ♣-AK3

nema potrebe lagati ni o piku, ni o trefu - vi imate 16 poena i možete otvoriti 1NT.

Najzad sa podelom:

(e) ♠-K984 ♥-KJ103 ♦-84 ♣-AQ5

vi možete licitirati istinito. Sa 1 pik vi ne govorite istinu o majorskoj boji sa 1 herc možete sebe naterati da ne govorite istinu o svojim poenima, ako ponovo licitirate. Isto tako i 1NT i pas ne govore istinu o vašoj jačini. Stoga vi ne govorite istinu o minoru i otvorite 1 tref.

Revers

Postoji još jedna ponovna licitacija od strane otvarača, koja ide iznad dva u njegovoj prvoj boji, koja je po redosledu jača od prve se licitira na nivou 2.

Na primer:

Otvarač	Partner otvarača	Otvarač	Partner otvarača
1 ♥	1NT	1 ♣	1 ♠
2 ♠		2 ♥	

Ovaj tip ponovne licitacije se zove revers i slično svakoj drugoj licitaciji, koja podiže licitaciju pokazuje posebnu jačinu. Obratite pažnju na licitaciju:

Otvarač	Partner otvarača
1 ♣	1 ♦
1 ♥	

koja nije revers, mada je otvarač "promenio" uobičajeni red licitiranjem u drugom krugu svoju po redosledu jaču boju. Otvarač nije otišao iznad 2 u svojoj prvoj boji, i stoga on ne obećava više od minimalnog otvaranja. Za gornju licitaciju otvarač mora imati:

♠-3 ♥-K865 ♦-K82 ♣-AQ1064

Predpostavimo medjutim, da vi otvorite sa ovom podelom 1 tref i partner vam od govori 1 pik. Sada vi morate ponovo licitirati tref, jer licitirati herca nivou 2 bi opasno podiglo licitaciju:

Vi	Partner	Licitacija	
♠-3	♠-Q9652	Vi	Partner
♥-K865	♥-J3	1 ♣	1 ♠
♦-K82	♦-Q64	2 ♥	3 ♣
♣-AQ1064	♣-J83		

Uočite da je partner nateran da ide na treći nivo (on ne može pasirati 2 herca sa dubltonom, znajući da vi verovatno u toj boji imate 4 karte), ne zbog toga što on ima posebnu jačinu, već zato što ste vi otišli iznad 2 u vašoj prvoj boji. Partnerovo ponovno licitiranje, vraćanje na vašu prvu boju je njegova najslabija moguća akcija. Kada se ovo mora raditi na nivou 3, vi imate posebnu jačinu potrebnu za kontrakt sa 9 štihova - jakih 17 poena ili bolje otvaranje, a ne minimum kao u prethodnom primeru.

Revers je ustvari ponovna licitacija sa skokom. Ova dva primera:

(a)	Otvarač	Partner otvarača	(b) Otvarač	Partner otvarača
	1 ♦	1 ♠	1 ♦	1 ♠
	2 ♥		3 ♦	

obećavaju istu jačinu, pošto partner u licitaciji (a) može biti primoran da sam licitira 3 karo bez posebnih vrednosti. Šta više, otvarač u licitaciji (a) je obećao boju karo za ponovnu licitaciju, pošto sa 4 karo karte i 4 herca, on bi prvo licitirao jaču boju. Jedina razlika između gornjih licitacija je u tome, što u primeru (a) otvarač obećava drugu boju herc zajedno sa jakim poenima i dugom karom. On se zaustavlja na svom putu prema 3 karo, da predloži herc kao adut. Za gornje primere otvarač može imati:

(a) ♠-3 ♥-K832 ♦-AKQ84 ♣-A75

(b) ♠-3 ♥-K82 ♦-AKQ843 ♣-A75

Svaki od ovih primera ima otvor za licitaciju i onda kada bi umesto asa trefa stajala dvojka. To je taj ekstra as, koji dozvoljava da se u primeru (a) pojavi revers, a u primeru (b) da se skoči. Bez toga, vi biste ponovo licitirali samo 2 karo u oba primera. To jest sa:

♠-3 ♥-K832 ♦-AKQ84 ♣-752

vi morate otvoriti 1 karo i na 1 pik, vi ponovo licitirate 2 karo. To nije za to što vi želite da ponovo licitirate vašu 5-karatnu boju; ustvari, vi biste više voleli da predložite vašu drugu boju kao adut, računajući na partnera da će vas vratiti na vašu prvu boju, osim ako je duži u drugoj boji. Medjutim, vi ne treba da idete iznad 2 u vašoj prvoj licitaciji reversom sa minimalnim otvorom.

Potreba izbegavanja reversa u ponovnoj licitaciji, može imati uticaja na vaš izbor otvora za licitaciju. Evo tipične podele u kojoj se to može desiti:

♠-AKJ5 ♥-J8532 ♦-2 ♣-A73

Izgleda da je vaš prirodan otvor 1 herc, licitirajući prvo vašu dužu boju. Ali šta ćete vi ponovo licitirati? Ako partner odgovori 1NT i vi ponovo licitirate 2 pika, vi ste javili revers i sigurno ste suviše jaki. Vi biste mogli ponovo licitirati 2 herca, ali to je neprijatno sa tako slabom 5-karatnom bojom, kada partner ima singleton ili dublton u hercu, vi nećete biti u mogućnosti da isterate adute. Vaš najbolji otvor je 1 pik. Sada vi možete licitirati herc u drugom krugu, čime vi ne obećavate niti jaku podelu, niti jaku boju. Naravno, kada vi licitirate 4-karatni pik, pre 5-karatnog herca, vi niste rekli partneru pravu istinu. Medjutim, vi se prilagodjavate zakonu lažljivca. Nikada ne varaj partnera u pogledu svojih poena, varaj umesto toga u pogledu boje. I pošto ste vi suviše slabi da licitirate vaše boje pošteno (prvo herc, zatim pik), bliže je istini da ih tretirate kao jednako dugačke (licitirajući prvo pik), nego da najavite svoju želju da herc bude adut (licitirajući i ponovo licitirajući herc).

Kada imate minimalan otvor, koji sadrži dve boje koje se dodiruju (pik-herc, herc-karo, karo-tref), sa dužom bojom po redosledu jačom, tako da ne možete obe da licitirate normalnim redom, a da ne primenite revers-tada vi morate doneti odluku. Da li je vaša duga boja dovoljno jaka, da je možete drugi put licitirati? Ako jeste, licitirajte je prvu i tada je ponovo licitirajte. Da li je vaša kraća boja dovoljno jaka za otvor? Ako jeste, razmišljajte o njenom prvom licitiranju.

Šta će biti vaš otvor i ponovna licitacija u sledećim primerima? (Partner će odgovoriti 1NT).

(1)	♠-KJ74	♥-KQJ96	♦-3	♣-K102
(2)	♠-83	♥-KJ105	♦-Q8642	♣-AK
(3)	♠-Q42	♥-3	♦-A742	♣-AQJ74
(4)	♠-KQ106	♥-Q10652	♦-A	♣-AQ4
(5)	♠-A3	♥-K752	♦-J9752	♣-AQ

(1) Otvoriti 1 herc; ponovo licitirati 2 herca. Vaša 4-karatna boja je dovoljno jaka, da se prvo licitira, ali nema potrebe da lažete, kada vaša 5-karatna boja ima 3 honera.

(2) Otvoriti 1 herc; ponovo licitirati 2 karo. U ovom primeru vaša duga boja je suviše slaba da vam omogući isterivanje aduta, kada je partner kratak u toj boji. Počnite sa vašom 4-karatnom majorskom bojom.

(3) Otvoriti 1 tref; ponovo licitirati 2 trefa. Ne licitirati slabu 4-karatnu boju pored jake 5-karatne boje.

(4) Otvoriti 1 herc; ponovo licitirati 2 pika. Imate jak otvor, pa sebi možete dozvoliti liksuz da licitirate normalno i reversirajuće. Sa jednim asom manje vi biste otvorili 1 pik, a zatim licitali herc.

(5) Otvoriti 1 karo; pasirati 1NT. Vi ne možete otvoriti slabim 4-karatnim majorom i ne treba da ponovo licitirate slabu 5-karatnu boju. Da je partner odgovorio 1 pik, vi biste ponovo

licitirali 1NT. Samo da je partner odgovorio 2 trefa, vi biste ponovo licitirali 2 karo (vi ne smete ići iznad 2 u vašoj prvoj boji). Pre nego napustimo revers, rasčistimo dve stvari. Prvo, nemojte biti igrač te vrste da otvorite 1 tref sa podelom:

♠-Q42 ♥-AKJ3 ♦-J84 ♣-QJ8

i kada partner odgovori 1 pik, vi odgovorite 2 herca. Uobičajeno objašnjenje (pošto se dim rasčistio i protivnik zapisao 500 poena kontrirajući smešnu manšu) glasi: "Ja igram preparatorni tref, tako da moj revers ne znači ništa." Ovo liči na iskakanje kroz prozor 20-spratnice i objašnjavanje da vi ne verujete u zakon gravitacije. Reversi pokazuju veliku jačinu, ne radi toga što su to odlučili neki sedi eksperti bridža, nego jednostavno radi toga što oni podižu licitaciju. Otvarač treba da ima posebnu snagu da nastavi nivo 3, partneru sa minimalnim odgovorom.

Drugo, ne razmišljajte revers isključivo radi toga da pokažete da vi imate jak otvor. Ja sam video igrače koji otvaraju 1 herc sa podelom:

♠-AKJ84 ♥-AQ109 ♦-AJ6 ♣-2

radi reversa, drugi put licitiraju pik. Pravilan otvor je 1 pik, posle čega dolazi skok u herc, da se pokaže velika jačina. Kao rezultat otvaranje 1 herc u datom primeru je igranje pogrešne adutske boje. Kad god prijavite revers, vi bezuslovno obećavate da imate više karata u vašoj prvoj, nego u drugoj boji. Sa ovom licitacijom:

Otvarač	Partner otvarača
1 ♦	1 ♠
2 ♥	2NT
3 ♥	

otvarač obećava 17 ili više poena, jer je prijavio revers, 5 ili više herčeva, jer je herc ponovo licitirao, barem 6 karo karata, jer on mora imati više karo karata od herca, da bi ih prvo licitirao. Od ove tri podele:

(6)	♠-2	♥-AQ742	♦-AKQJ4	♣-K5
(7)	♠-2	♥-A10742	♦-AQJ653	♣-5
(8)	♠-2	♥-AKQ102	♦-AQ10853	♣-5

samo primer (8) potvrđuje gornju licitaciju. Primer (6) je dovoljno jak za revers, ali nema pravilnu raspodelu - vi morate otvoriti 1 herc i zatim skočiti u karo. Primer (7) ima pravilnu raspodelu, ali suviše malo poena - treba da otvorite 1 herc i ponovo licitirate 2 karo, ne govoreći istinu o vašoj dužini boje, ali ne o vašoj jačini.

Otvaranje licitacije na trećem i četvrtom mestu

Videli smo da vi kao otvarač morate stalno razmišljati šta će biti vaša ponovna licitacija. Partnerov odgovor u novoj boji je neograničen i stoga vas primorava na govor; ipak on ne garantuje veliku jačinu, tako da vi morate licitirati sa reversom, da ne odete suviše visoko. Ovo je razmišljanje, koje leži iza licitacije 1 tref sa podelom:

♠-KQJ4 ♥-853 ♦-764 ♣-AK5

Medjutim, ako vi imate podelu na trećem ili četvrtom mestu - t.j. posle dva ili tri pasa - vi možete pokušati da licitirate pošteno i otvorite 1 pik. Zašto? Pošto, ako vaš partner odgovori 2 u novoj boji, vi imate potpuno zadovoljavajuću ponovnu licitaciju - vi ćete pasirati. Partner je prvobitno odbio da otvori licitaciju, tako da njegova podela nije više neograničena. On ne može imati 13 ili više poena; vaša strana ne može igrati manšu. Nema opravdanog razloga da se nastavi licitiranje.

Slično, vi nemate više potrebe da otvorite preparatorni tref sa:

♠-J752 ♥-AQ84 ♦-K2 ♣-K103

na trećem ili četvrtom mestu. Vi ćete ipak izbegavati da licitirate pik, jer se bojite podizanja sa tri karte. Sada, medjutim vi možete otvoriti 1 herc, pošto ste spremni da pasirate bilo koji odgovor.

Uočite, da ćete vi otvoriti 1 tref sa ovom podelom:

♠-AKJ3 ♥-K3 ♦-K83 ♣-J753

bilo na prvom ili trećem mestu. Istina je da vi na trećem mestu možete otvoriti 1 pik sa namerom da pasirate bilo koji odgovor. Medjutim, sa 15 poena ili boljim otvorom, vi ne treba da se odreknete manše, čak i da je partner prvobitno pasirao. Vama je dozvoljeno da pasirate odgovor u novoj boji, ali vama nije potrebno da to želite. Nasuprot tome, promenite primer u:

♠-AKJ3 ♥-K3 ♦-J83 ♣-J753

Sada vi treba da otvorite 1 tref na prvom ili drugom mestu (tako da možete jeftino ponovo da licitirate na odgovor 1 karo ili 1 herc), ali otvorite 1 pik na trećem ili četvrtom mestu (pošto nema potrebe da pripremate svoju ponovnu licitaciju - vi imate nameru da pasirate). Činjenica, da je vama dozvoljeno da pasirate partnerov odgovor, kada on nije otvorio licitaciju, vama omogućava malo veću slobodu u otvaranju na trećem mestu. Na primer, vi biste uvek pokušali da otvorite podelu:

♠-AQ1083 ♥-1064 ♦-962 ♣-A5

Licitacija 1 pik otežava protivniku tačno licitiranje; vama može doneti jedan mali delimičan skor, ako protivnici izostanu i obavestiće partnera u čemu da podje ako protivnici igraju. Ipak, vi ne smete otvoriti na prvom ili drugom mestu, pošto će vaš partner, očekujući veću jačinu, primorati vas na suviše nesigurnu manšu ili slem. Kada je partner jednom pasirao, vi ipak možete sigurno da otvorite - on ne može da vas primora na visok kontrakt, jer ćete vi pasirati njegov odgovor.

Vi možete biti čak i toliko vragolasti da otvorite 1 karo sa:

♠-842 ♥-J74 ♦-AKQ6 ♣-1053

i posle dva pasa. Vaša namera je naravno da skrenete pažnju partnera na polaz u eventualnom protivničkom kontraktu. Sa ovom slabom podelom, vi verovatno ne biste nikada otvorili na četvrtom mestu - vi biste samo pasirali. Prema taktici dobijanja, otvara se licitiranje na trećem mestu sa 12, 11 ili čak 10 poena. Ali vi nemojte automatski otvoriti zato što ste na trećem mestu i što imate prilično lepe karte. Svrha ovog otvaranja je da se umešate protivniku i da usmerite polaz; ovo se može uraditi sigurno, ako ste spremni da

pasirate svaki odgovor. Ne otvarajte sa slabim kartama, ako nemate ovu svrhu ili ovu sigurnost. Posmatrajte ova dva primera:

(1) ♠-AQ1073 ♥-Q742 ♦-Q73 ♣-2

(2) ♠-AK5 ♥-Q102 ♦-Q62 ♣-J642

Nijedan od ovih primera ne treba otvoriti na trećem mestu. Primer (1) je nepodesan za slabo otvaranje, jer vi niste spremni da pasirate većinu partnerovih odgovora. Ako vi otvorite 1 pik i ponovo licitirate 2 herca, kada vam partner odgovori 2 trefa, vi najavljujete normalno otvaranje licitacije sa 13 ili više poena. Partner može sada da vas podigne na nivo tri ili da skoči u manšu. Kada vi otvarate slabo, vi ste jedino sigurni ako pasirate odgovor; ako postoji odgovor, koji vi ne želite da pasirate, nemojte otvoriti.

Primer (2) je ludo otvaranje na trećem mestu, jer je besciljno. Otvaranje 1 tref ne predstavlja mešanje protivniku, a vi svakako ne želite da vam partner podje iz trefa u protivničkom kontraktu. Ako neko hoće da puca u moja ledja i približava se pucanju ako ja pasiram (2), ja bih otvorio 1 pik (ali samo ako sam siguran, da ima razloga za pucanje). Ovo otvaranje, iako je jako opasno, može mi korisno poslužiti nagoveštavajući polaz koji želim ili sprečavajući mog levog protivnika da licitira na nivou 1. Šta ćete uraditi sa ovim podelama, ako vaš partner, koji deli, i desni protivnik pasiraju?

(a)	♠-AK102	♥-A2	♦-J8642	♣-Q3
(b)	♠-A84	♥-KJ104	♦-853	♣-AJ2
(c)	♠-AQJ6	♥-J72	♦-Q64	♣-Q52
(d)	♠-AK	♥-83	♦-QJ108642	♣-72
(e)	♠-KQJ2	♥-3	♦-K104	♣-J10643

(a) Licitirati 1 karo. Ovo nije podela sa kojom vi licitirate boju, kojom želite da se podje (pik), a zatim pasirate svaki odgovor. Vi niste otvorili radi polaza, već radi moguće manše; stoga licitirajte normalno.

(b) Licitirati 1 herc. Vi biste otvorili 1 tref na prvom ili drugom mestu, da pripremite svoju ponovnu licitaciju. Na trećem mestu vi licitirate vašu jaku 4-karatnu boju i pasirate partnerov odgovor.

(c) Licitirati 1 pik. Ovo je odlična slaba karta za otvaranje na trećem mestu. Vi želite polaz u piku, a možete radosno pasirati svaki odgovor.

(d) Licitirati 3 karo. Vi biste bili suviše jaki, da partner nije pasirao, ali sada vaših 13 poena nije dovoljno za manšu. Stoga, vi možete pokušati da sprečite protivnike vašim visokim otvaranjem. Ovako biste uradili i na četvrtom mestu.

(e) Pasirati. Nema smisla otvoriti slabu kartu sa 1 tref, kada vi želite polaz u piku ili karo. Suviše je opasno otvoriti 1 pik, jer šta ćete ponovno licitirati, kada vam partner odgovori 2 herca? Ako pasirate i spustite vaš singleton u autu, partner će vas lepo pozdraviti. Zapamtiti da protivnici imaju pravo da pišu poene, iako ste vi otvorili na trećem mestu.

POGLAVLJE 3

Odgovori i ponovna licitacija partnera otvara!a

(Videti knjigu 1, poglavlje 4 i 6)

U odgovaranje na partnerovo otvaranje 1 u boji, nije tako važno misliti na svoju drugu licitaciju, kao što je slučaj kada ste otvarač. To je radi toga, što ćete vi imati puno podataka, dok budete morali ponovo da licitirate (vi ćete obično biti u situaciji da postavite krajnji kontrakt vašom ponovnom licitacijom), i što uopšte niste primorani da ponovo licitirate, ako imate mi nimalan odgovor.

Izbor 4 karatne boje

Ova pravila su data u knjizi 1, poglavlje 4 i govore o većini situacija. Ipak ima nekoliko izuzetaka. Jedan od ovih je odgovaranje sa dve ili tri 4-karatne boje. Ovde je često najbolja politika dati najjeftiniji odgovor. To jest, ako imate:

(a) ♠-83 ♥-KQ72 ♦-A64 ♣-Q1073

odgovorite 1 herc, ako partner otvori 1 karo, ali odgovorite 2 trefa, ako partner otvori 1 pik. Ako imate:

(b) ♠-KJ103 ♥-KJ84 ♦-1052 ♣-64

kada vaš partner otvori 1 tref ili 1 karo, odgovorite 1 herc.

Razlog ovoj politici je što lakše omogućavanje partneru da licitiraju vašu drugu boju. Posmatrajte licitaciju sa ovim podelama, ako je odgovor neispravan

Otvarač	Partner otvarača	Licitacija	
		Otvarač	Partner otvarača
♠-Q5	♠-KJ103	1 ♣	1 ♠
♥-AK63	♥-QJ84	1NT	pas
♦-A94	♦-1052		
♣-J832	♣-64		

Otvarač nije dovoljno jak da pokaže svoju drugu boju reversom na nivou dva; odgovarač mora pasirati 1NT sa svojim minimumom. Tako se nisu našli u hercu. Da je umesto toga odgovor bio 1 herc, otvarač bi podigao i igrao bi se jači kontrakt. Ipak, šta bi bilo da je otvaračeva druga 4-karatna boja bila pik, a ne herc? Da li bi bilo dobro odgovoriti na herc. Da, jer bi licitacija išla ovako:

Otvarač	Partner otvarača	Licitacija	
		Otvarač	Partner otvarača
♠-Q875	♠-KJ103	1 ♣	1 ♥
♥-AK	♥-QJ84	1 ♠	2 ♠
♦-A94	♦-1052		
♣-J832	♣-64		

Našli ste se u boji, jer je otvarač mogao da licitira svoju drugu boju, sve dotle dok je to jeftino. Zapazite da će odgovarač naći jedan od fitova licitiranjem svoje niže boje, ostavljajući prostor za otvarača da licitira drugu boju. Evo jednog ekstre mnog primera. Vi imate:

♠-KJ106 ♥-QJ73 ♦-Q1085 ♣-3

Partner otvori 1 tref. Odgovoriti 1 karo, jer će vam to omogućiti da odmah nadjete bilo koji fit. Otvarač će ponovo licitirati na nivou 1 sa 4-karatnim majorom ako ga ima ili će podići karo, ako je to njegova druga boja. A šta bi bilo umesto toga, ako partner ponovo licitira 2 trefa ili 1NT? Tada pasirajte, jer fit ne postoji i manša je nemoguća. Slično, pretpostavite da imate:

♠-7 ♥-AK83 ♦-QJ94 ♣-KJ83

Partner otvori 1 pik. Odgovoriti 2 trefa. Ako partner ima 4-karatnu boju karo ili herc, on može da licitira na nivou 2 bez reversa (a da ste vi odgovorili 2 herca, on bi morao da ide na nivo 3, da licitira novu boju, a možda je suviše slab da to učini). Ako ste se našli u boji, vi možete igrati manšu ili razumljivo slem. A ako partner ponovo licitira 2 pika ili 2NT, tako da ne postoji fit u boji, vi možete licitirati 3NT, uvereni da je to najbolji kontrakt.

Revers odgovarača (partnera otvarača)

Uočite, da kada vi odgovorite na nižu 4-karatnoj boji, ne licitirate sledeću višu boju:

Otvarač	Odgovarač
---------	-----------

1 ♦	1 ♥
-----	-----

2 ♦	2 ♠
-----	-----

Gornji primer pokazuje 5 karata u hercu i 4 u piku, sa veoma jakim odgovorom, pošto ste prijavili revers (revers kod odgovarača, kao skok, primorava da se ide na manšu). Potsetite se, da bi otvarač licitirao 1 pik, da on ima 4-karatnu boju; pošto to nije uradio za odgovarača nije važno da licitira 4-karatnu boju pik. Tako sa:

♠-KQ83 ♥-Q1064 ♦-83 ♣-K104

vi biste odgovorili 1 herc na 1 karo i na 2 karo vi biste ponovo licitali 2NT, ne 2 pika.

Slično sa: ♠-KQ83 ♥-Q10964 ♦-83 ♣-K10

vi odgovorite 1 herc i ponovo licitirate 2NT. Ovde bi ponovna licitacija 2 pika tačno opisala vašu raspodelu, jer vi imate 5 karata u hercu. Medjutim, vi niste dovoljno jaki da forsirate manšu reversom; umesto toga vi je morate pozvati.

Bilo bi ispravnije prijaviti revers, ako imate:

♠-KQ83 ♥-Q10643 ♦-A3 ♣-K4

Odgovoriti 1 herc i ponovo licitirati 2 pika. Pošto vi idete na manšu, vi se trudite da licitirate vaše boje prirodnim putem, iako to podiže licitaciju suviše visoko. Nemojte grešiti u odgovaranju na nižu boju, kada vi imate dve 5-karatne boje.

To jest, vi imate:

♠-Q10843 ♥-KQ1074 ♦-Q2 ♣-3

odgovorite 1 pik, ne 1 herc na otvaranje 1 karo. Zašto? Zato što je 5-karatna boja dobar adut, čak i kada partner ima 3 karte i ne može sam da licitira. Tako, ako vi odgovorite 1 herc u gornjem primeru i partner vam ponovo licitira 2 karo ili 1NT, pikovi bi mogli biti vaš najbolji adut. Ipak, ako vi licitirate pik sami u vašem drugom krugu, vi ste napravili

revers. Sada se radi o vašim poenima i takodje o vašoj raspodeli (treba da imate 4 pika i 5 herčeva).

Kada imate dve duge boje, vi morate licitirati obe, tako da počnete sa višom. Ima takodje jedna retka podela sa dve veoma jake 4-karatne boje, koje vi treba da tretirate na isti način. Ako partner otvori 1 tref, a vi imate:

♠-84 ♥-KQ103 ♦-KQJ6 ♣-742

kratkovido je odgovoriti 1 karo. Predpostavite da partner ponovo licitira 2 trefa - šta ćete raditi? Da prijavite revers sa 2 herca, forsirate manšu, koja možda nema i obećavate dugu boju karo, koju nemate. Vi ne možete licitirati bez aduta, bez podrške u piku, a podizanje u trefu može imati za posledicu promašenu manšu u bez adutu, ako partner nema podršku u hercu. Zato je bolje odgovoriti 1 herc, ostavljajući mogućnost za ponovnu licitaciju 2 karo. Opšte je pravilo da se prvo licitira viša boja, kada morate licitirati obe boje.

Forsiranje sa novim bojama

Pravilo, da otvarač mora održavati licitiranje sve dok odgovarač prijavljuje novu boju, može biti veoma pogodno za otvarača u mnogim različitim neprijatnim situacijama. Na primer, predpostavimo da partner otvori 1 pik, a vi imate:

♠-KJ84 ♥-A84 ♦-642 ♣-K65

Vi ste suviše jaki za minimalno podizanje u piku, pa ipak ne dovoljno jaki da skočite u 3 pika. Stoga je vaš ispravan odgovor 2 trefa! Partner mora ponovo da licitira, pošto ste vi prijavili novu boju; u sledećem krugu vi ćete licitirati minimalan broj pikova. Ovo će upotpuniti opis vaše "neodredjene" podele - 10 ili više poena za odgovor na nivou 2, manje od 13, jer vi ne forsirate manšu nijednom vašom licitacijom. Uočite, da ovaj odgovor u "neispravnoj" boji je u saglasnosti sa zakonom lažljivca iz prethodnog poglavlja: vi ne govorite istinu o minorskoj boji, a ne majorskoj. Ako vi više volite da nikada ne slažete vi možete nazvati ovaj odgovor učtivim imenom: prevrtljiva licitacija. Može izgledati veoma hrabro licitirati 3-karatnu boju, ali vi ste stvarno potpuno sigurni. Partnerova boja je viša od vaše, tako da ne smeta ako on podigne, vi ćete biti u mogućnosti da se vratite na ispravan adut. Vi ste zaštićeni osim toga i time što je vaš odgovor u minoru; partner ne bi nikada bio oduševljen, da ste se našli u trefu ili kari. Ovo postaje važno u slučaju neke prevrtljive licitacije, koja je zajednički napravljena u boji višoj od partnerove:

Otvarač Odgovarač

1 ♣

1 ♦

Da odgovorite ovako sa 3-karatnom karo bojom, vi možete imati bilo koju podelu.

(1) ♠-AJ2 ♥-QJ4 ♦-Q84 ♣-J1063

(2) ♠-8643 ♥-K84 ♦-K74 ♣-875

Sa primerom (1) vi ste izmedju 2 i 3 trefa, sa 1 i 2 bez aduta i ne smete lagati o vašoj jačini. Sa primerom (2) vi više volite da lažete u minoru, nego da licitirate 4-karatni major, koji nema honera.

Kao odgovarač vi možete licitirati 4-karatni major sa jednim honerom, pošto će otvarač retko podići, ako nema 4-karatnu podršku. Ali obično je loše licitirati četiri sitne karte - partner će licitirati boju sam, ako je to ispravan adut.

Odgovarač može slučajno licitirati 3-karatnu boju u drugom krugu. Ovo se dešava onda, kada mora da forsira, a nema na raspoloženju pogodan skok. Posmatrajte ovu licitaciju:

Otvarač	Odgovarač	Licitacija	
		Otvarač	Odgovarač
♠-AQ9643	♠-72	1 ♠	2 ♥
♥-62	♥-AK1053	2 ♠	3 ♦
♦-AJ9	♦-KQ8	3 ♠	3 ♠
♣-72	♣-J54		

Zapazite odgovaračevu ponovnu licitaciju 3 karo. On zna da je manša mogućna, tako da on ne može licitirati 2NT ili 3 herca ili 3 pika- ovo nisu forsirajuće licitacije, pošto nisu nove boje, ni skokovi. Ipak, on ne može skočiti u manšu jer on ne zna koji od tri moguća kontrakta je najbolji. Stoga on forsira, otvaranjem nove nespomenute boje; on će pasirati 3NT ili podići 3 herca na 4 herca. Sada, kada otvarač obećava najmanje 6-karatnu boju, ponavljajući ponovo pik, odgovarač zna da je to najbolji kontrakt. Drugi primer:

Otvarač	Odgovarač	Licitacija	
		Otvarač	Odgovarač
♠-KJ73	♠-84	1 ♣	1 ♥
♥-J3	♥-AK642	1 ♠	2 ♦
♦-Q4	♦-A53	2NT	3NT
♣-AQ1084	♣-J43		

Još jedno, odgovarač nema stvarno zadovoljavajuću drugu licitaciju. Dva herca, dva trefa i 1NT bi mogli biti (i bili bi) pasirani. Tri herca je forsing, ali preuveličava boju herc; otvarač bi podigao očekujući 6-karatnu boju. Dva bez aduta je mogući odgovor, ali slab jer izvodjač igre postaje igrač sa pogrešnim kartama. To jest, odgovarač ne želi da polaz ide kroz otvaračeve honere u njegovu slabu ruku, već kroz njegove karte do partnera. Setite se da je jaka podela bez dama, neobezbedjenih kraljeva ili makaza bolji mrtvak, nego izvodjač igre - i ovo je istina, čak i da vi nesumnjivo bolje igrate od vašeg partnera. U gornjem primeru, atak će skoro sigurno otvaraču dati njegov deveti štih, ako je on izvodjač, dok može pasti odmah, ako je odgovarač izvodjač igre. Zato odgovarač primenjuje prevrtljivu licitaciju i kaže 2 karo; on će licitirati manšu u hercu, ako bude podržan ili bez aduta, ako ne bude podržan. Ova licitacija četvrte boje je često neispravna. Otvarač je praktično neće nikad podići, pošto bi je on sam licitirao ranije, da ima 4 karte u toj boji. Obično odgovarač licitira četvrtu boju radi toga, da dobije više podataka o tome šta treba da igra, a da ne reskira da se pasira pre manše.

U ovom delu, odgovarač se prepušta orgijama licitiranjem 3-karatne boje. Rekao sam da su oni relativno sigurni, ali svaka neispravna licitacija može razumljivo dovesti do zbunjenosti. Nikada ne zaboravite prvu klauzulu zakona lažljivca. Nikada ne laži ako nije potrebno. Ako imate zadovoljavajuću ispravnu licitaciju, prijavite je. Samo ako ne možete ispravno da opišete vašu jačinu i raspodelu, vi forsirajte sa devijantnom 3-karatnom bojom.

Odgovaranje posle pasiranja

Kada ste pasirali kao delitelj ili na drugom mestu, a vaš partner otvori licitaciju na trećem ili četvrtom mestu, vaš izbor odgovora se može promeniti u nekoliko različitih situacija. Glavni razlog je u tome, što partner zna gornju granicu vaše podele. Vi ne možete imati 13 ili više poena, jer bi vi sami otvorili. Zato, promena boje od strane odgovarača više nije forsing. Posmatrajte ove licitacije:

(1)	Otvarač	Odgovarač
	1 ♠	2 ♣
(2)		pas
	1 ♠	2 ♣

U primeru (1) otvarač mora ponovo da licitira, čak sa 13 poena, radi toga što odgovarač može da ima 18 poena - njegova podela je neograničena, tako da oni zajedno mogu da imaju više nego je potrebno za manšu. Nasuprot tome, u primeru (2), otvarač može (i verovatno hoće) pasirati sa minimumom, jer odgovarač ne može imati dovoljno poena da se odigra manša, kada je prvobitno pasirao. Još jedna posledica poznate gornje granice odgovaračevih poena je promena u značenju njegove licitacije sa skokom. Očigledno, podizanjem sa skokom (1 pik - 3 pika) i skok u bez aduta (1 karo - 2NT) ne mogu više obećati 13 do 15 poena, jer sa takvom jačinom odgovarač bi otvorio sam. Ovi skokovi sada pokazuju maksimalan pas - podela sa jakim odgovorom, sa 12, 11 ili 10 jakih poena. Slično, skok u nelicitiranoj boji (1 herc - 2 pika) ne može obećavati više od 12 poena sa dobrom bojom, jer je prvobitno pasirao. Otvarač može pasirati svaki od ovih odgovora sa skokom.

Činjenica da promena boje nije više forsing, znači da vi morate biti oprezni u odgovaranju u 4-karatnim bojama na nivou 2 (kada otvarač nema prostora za jeftinu ponovnu licitaciju) i da ne smete nikada licitirati 3-karatne boje. Medjutim, činjenica da vaš odgovor sa skokom pokazuje ograničenu podelu, oslobadja vas licitiranja slabih boja. Na primer, predpostavite da u ranijem primeru imate:

♠-KJ84 ♥-A83 ♦-642 ♣-K65

Vi pasirate i partner otvori 1 pik. Vi nemate više potrebe da odgovorite 2 trefa, pošto partner može pasirati. Ali više vi ne morate ni da lažete, sada 3 pika je pošten, jednostavan i potpuno zadovoljavajući odgovor. Slično, ako partner otvori 1 pik posle vašeg pasiranja ovih karata:

♠-83 ♥-K1094 ♦-AQ10 ♣-Q974

dva trefa nije razumljiv odgovor, jer partner sa dubltonom može pasirati. Medjutim, nema potrebe da licitirate slabu boju - vi možete skočiti u 2NT, da pokažete vašu maksimalnu podelu, koju ste pasirali. Ako vi imate:

♠-72 ♥-863 ♦-42 ♣-AKQJ95

vi ćete skočiti u 3 trefa na bilo koje otvaranje, kada ste već jednom pasirali. Razumljivo je, da vi ne možete imati bolju podelu od ove i vi morate požuriti partnera da pokuša 3NT, čak i sa minimalnim otvorom. Ako vi licitirate samo 2 trefa posle pasiranja otvarač se mora zadovoljiti parcijalnim skorom. Pošto odgovori sa skokom od strane igrača koji je pasirao obećavaju samo 10 do 12 poena, mi moramo razmišljati šta da uradimo sa 13 ili više poena. Zašto biste vi pasirali takvu podelu? Zato što ona toliko vredi, kada se nadžete u partnerovoj boji. To jest, vi biste prvobitno pasirali sa:

♠-A73 ♥-K1083 ♦-KJ1063 ♣-2

Ako partner otvori 1 herc, vaša podela vredi punih 14 poena. Zato skok u 3 herca ne odgovara vašoj jačini - partner 9e pasirati i sa otvorom od 12 ili 13 poena i man5a je izgubljena. Stoga vi skočite direktno u 4 herca. Dvostruki skok u majorskoj boji je najviše što može da učini onaj koji je prvobitno pasirao. To nije preduhitreno, kao što bi bilo da se radi o nepasiranoj podeli. Pošto podizanje sa skokom nije forsing, dvostruki skok je potreban da se pokaže jačina; pošto su oba protivnika pasirala, preduhitreni skok nije potreban. Licitacija kao:

Protivnik	Vi	Protivnik	Partner
pas	pas	pas	1 ♠
pas	4 ♠		

ne može imati nameru da isključi protivnika, koji je pokazao da ne želi da se takmiči. Ona nema nameru da isključi i partnera, koji je posle svega na vašoj strani. Ona je samo vaše sredstvo za sigurno licitiranje manše, a možda i slema, ako partner ima skoro maksimalan otvor.

Stejmen konvencija

Osnovna teorija licitacije, koja počinje 1 bez aduta, je u tome da je odgovarač kontrola. On zna skoro sve o otvaračevoj podeli, tako da on određuje kontrakt obično sa prvim javljanjem. Tipična licitacija ima dva javljanja - 1 bez aduta od strane otvarača i krajnji kontrakt postavlja odgovarač. Ako odgovarač nije sasvim siguran, šta i koliko visoko da igra, on može dobiti više informacija postavljanjem bilo kojeg od pitanja. Pitanje 1 je: "Imaš li ti maksimum ili minimum poena?" Ovo se pita odgovorom 2NT, zahtevajući manšu ili 4NT zahtevajući slem. Pitane 2 je: "Imaš li 3 karte ili više u mojoj dugoj boji?" Ovo se pita skokom sa 3 u boji, skoro uvek u hercu ili piku. Odgovarač više voli manšu u majoru, nego u bez adutu; sa 5-karatnom bojom on samo kontroliše da li otvarač ima 3-karatnu podršku. Medjutim, prepostavimo da odgovarač ima jednu ili dve 4-karatne majorske boje? Ako otvarač ima 4 karte u jednoj od tih boja, onda postoji 8-karatni fit i

manša u boji je bolja od manše u bez adutu. Ovde je potrebno pitanje 3. "Imaš li 4-karatnu majorsku boju?" Ovo se pita veštačkim odgovorom 2 trefa, Stejmen konvencija.

Otvarač **Odgovarač**
1NT **2 ♣**

Da bi odgovorio 2 trefa, odgovarač mora imati:

♠-32 ♥-KJ64 ♦-AQ765 ♣-107

Da nije nikada izmišljena Stejmen konvencija, vi biste skočili sa ovom podelomu 3 bez aduta. Vi biste mogli licitirati 3 karo, ali to je besmisleno, jer vi ne želite da karo bude adut, čak i ako partner ima podršku sa 3 ili 4 karte. Medjutim, ako partner ima podršku sa 4 karte u hercu, majorska boja je vaš najbolji kontrakt. Stoga je preporučljivo zaustaviti se na putu sa 3 bez aduta, pitajući da li on ima 4-karatnu majorsku boju. Partner odgovori da, licitirajući boju koju ima:

Partner **Vi**
1NT **2 ♣ ?**
2 ♥ ili 2 ♠

Ako kojim slučajem, on ima i herc i pik, on prvo licitira pika. A kada partner nema 4 karte u bilo kojoj majorskoj boji, on odgovara na licitaciju 2 karo.

Partner **Vi**
1NT **2 ♣ ?**
2 ♦

Pogledajmo nekoliko primera:

Partner	Vi	Licitacija	
♠-AJ6	♠-32	Partner	Vi
♥-Q1087	♥-KJ64	1NT	2 ♣
♦-K104	♦-AQ765	2 ♥	4 ♥
♣-AQ2	♣-107		

Da ste licitirali 3 bez aduta, vi biste izlicitirali jedan logičan, mada opa san kontrakt. Kako je vama teško da proverite majorske boje, vi dolazite do manše u boji. Šta ako se nadjete u hercu?

Partner	Vi	Licitacija	
♠-AJ6	♠-32	Partner	Vi
♥-Q87	♥-KJ64	1NT	2 ♣
♦-K104	♦-AQ765	2 ♦	3 NT
♣-AQ42	♣-107		

Partnerov odgovor 2 karo vam kaže da vi nemate 8-karatni fit u majorskoj boji, pa vi licitirate 3 bez aduta. Nikakav bolji kontrakt nije na raspolaganju. Vaš bi odgovor bio isti da je partner odgovorio 2 pika, "pogrešnu" majorsku boju. Šta ako partner ima obe boje?

Partner	Vi	Licitacija	Partner	Vi
♠-AJ62	♠-32			
♥-Q1087	♥-KJ64	1NT		2 ♣
♦-K104	♦-AQ765	2 ♠		3 NT
♣-AQ	♣-107	4 ♥		

Zaustavite se na bez aduta, da bi proverili herc; kada partner licitira "pogrešnu" boju, vi licitirate da biste prijavili pravu iznad 1 bez aduta, čak da niste nikada čuli za Stejmen konvenciju. Medjutim, partner zna da vi morate imati bar 4-karatnog majora, da biste upotrebili ovu automatiku. Jasno, to nije pik, stoga postoji fit u hercu.

Moguće je zaustaviti se na drugom kontraktu, a ne na 3 bez aduta, da bi se pitalo za majorske boje. Predpostavimo da vi imate:

♠-AK864 ♥-Q873 ♦-42 ♣-85

Logično je odgovoriti 3 pika na partnerovo otvaranje 1 bez aduta (partner će ponovo licitirati 4 pika sa 3 ili 4-karatnom podrškom i 3 bez aduta sa samo dva pika). Medjutim, bolje je prvo licitirati 2 trefa. Ako partner odgovori 2 herca, vi skočite u 4 herca; prirodno vi ćete odgovor 2 pika podići na 4 pika. Ako partner odgovori 2 karo sada vi licitirajte 3 pika-licitacija koju biste prijavili prvobitno, ne upotrebljavajući Stejmena.

Slično, vi možete da se zaustavite na 2NT licitirajući 2 trefa. To jest, vi imate:

♠-K1084 ♥-52 ♦-AJ63 ♣-763

vi možete podići 1NT direktno na 2NT. Medjutim, prvo licitirajte 2 trefa da proverite fit u piku. Ako partner odgovori 2 karo (nijedna majorska boja) ili 2 herca ("pogrešan" major), licitirajte sada 2NT. Ako partner ljubazno odgovori 2 pika, podignite na 3 pika. U svakoj akciji partner će ići do manše sa maksimumom poena, a pasiraće sa minimalnim poenima. Vi se možete čak zaustaviti na svom putu za slem, pitajući za majorske boje.

Na primer sa:

♠-KQ84 ♥-KQ93 ♦-K74 ♣-A6

vi licitirate 2 trefa kao odgovor na neočekivani partnerov otvor 1NT. Ako on odgovori u majorskoj boji, vi ćete podići njegovu boju do slema. A ako on odgovori 2 karo, niste ništa izgubili; sada licitirate 6 bez aduta. Uočite da u svakom slučaju, kada ne možete da se nadjete u majorskoj boji, a što ste vi zahtevali, vaša druga licitacija je identična akcija, koju biste preduzeli prvobitno, da niste prijavili Stejmen. Šta onda kada je vaša podela ovakva:

♠-Q109 ♥-J873 ♦-K65 ♣-742

Vi upotrebite Stejmen i partner vam odgovori 2 karo. Obično, vi biste pasirali partnerov otvor; kako da se vratite sada na bez aduta? Vi to nemožete i stoga vi ne treba da licitirate 2 trefa - vi možete pasirati već 1 bez aduta. Stejmen konvencija se upotrebljava ako imate 8 ili više poena, kada treba da mislite na manšu.

Ne upotrebljavajte vašu novu automatiku ako nemate 4-karatnog majora, te ste tako zainteresovani za odgovor na vaše pitanje. To jest, kod nijedne od ovih podela nije pravilan odgovor 2 trefa na 1 bez aduta.

(a) ♠-KJ6 ♥-Q105 ♦-AJ852 ♣-87

(b) ♠-AQ1074 ♥-84 ♦-KJ3 ♣-972

Licitirajte 3NT sa podelom (a), jer vi nećete igrati nijedan major, čak i ako partner ima podršku 4 karte. Licitirajte 3 pika sa podelom (b), jer vama nije potrebna podrška sa 4 karte - 3 pika u partnerovim rukama će biti dovoljno. Da biste odgovorili Stejmen konvencijom, vi morate zadovoljiti ova dva uslova:

1. 8 ili više poena, tako da je manša moguća.

2. Najmanje 4-karatna majorska boja.

Ima tri izuzetaka od gornjeg pravila. Tip podele koji zadovoljava uslove, ali je nepodesan za Stejmen konvenciju i dva tipa koji nisu, ali ipak traže licitaciju 2 trefa. Izuzetna podela sa kojom ne treba da primenite Stejmena, mada vi imate 4-karatnog majora, jeste ona koja ima pravilnu raspodelu 4-3-3-3. Na primer sa:

♠-K1074 ♥-Q103 ♦-K84 ♣-Q102

licitirajte 3 bez aduta, a ne 2 trefa na otvor 1 bez aduta. Gornja podela nije idealna za igru u bez aduta (vi mnogo više volite da imate dugu minorsku boju). Medjutim, raspodela je strašna za igranje u boji, tako da vi morate pokušati da napravite manšu sa 9, a ne sa 10 štihova. Ima jedan izuzetan tip podele, kod koje je najbolji odgovor 2 trefa, iako vi imate 5-karatni, a ne 4-karatni major. Ova podela ima 8 ili 9 poena, jačinu za podizanje na 2 bez aduta.

♠-KJ863 ♥-74 ♦-KJ2 ♣-853

Kada partner otvori 1 bez aduta, vi ste suviše jaki za 2 pika, što vas vodi manši, ali ste suviše slabi za 3 pika, što je poziv za manšu. Vi možete pozvati manšu licitiranjem 2 bez aduta, ali sada vama nedostaje fit u boji. Vi možete licitirati "2,5 pika", prvo upotrebljavajući Stejmen. Kada partner odgovori 2 karo ili 2 herca, sada vi licitirajte 2 pika. Kako vi niste skočili to nije forsing; ali pokazuje interes za manšu, jer sa slabom podelom vi biste odmah rekli 2 pika. Poslednji izuzetak se javlja, kada imate dugačak niz trefova u veoma slaboj podeli. Vi ne želite da ispitujete, da li ima manše; sve što želite je da igrate kontrakt u trefu. Na primer:

♠-2 ♥-62 ♦-J1074 ♣-Q109764

Vi ne smete pasirati partnerov otvor, jer vaša podela ne vredi u bez adutu. Stoga, vi licitirajte 2 trefa. Partner naravno odgovara 2 u majoru ili 2 karo; on očekuje da ste vi jaki i ide na manšu. Sada vi u drugom krugu ponovo licitirate 3 trefa. To znači: Ne uzbudjuj se partneru. Moja licitacija 2 trefa nije bio Stejmen. Ostavi me u tom kontraktu. Na ovakvu licitaciju otvarač mora pasirati.

U gornjim primerima možete videti nedostatak kod Stejmen konvencije. Vi se ne možete više zaustaviti, morate ići na 3 trefa. To je cena koju plaćate za upotrebu veštačkog govora 2 trefa - ne preterana cena za korisnu majstoriju. Isto tako možete upotrebiti Stejmen na otvor 2 bez aduta. Sada se odgovara 3 trefa na kontrolu fita u majorskoj boji. Naravno, vama su potrebna samo 4 poena za ovu licitaciju; vaša strana će svakako ići do manše.

POGLAVLJE 4

Licitiranje slema

(vidi knjigu 1, poglavlje 7)

Licitiranje manše je mnogo lakše od licitiranja slema. Radi toga ste vi voljni (ako ne i oduševljeni), da padnete prilično često u kontraktu koji je manša sve što ste izgubili je delimičan skor (vredan 150 do 200 poena), koji ste mogli napraviti. Nasuprot tome, tragedija je kada padnete na slemu, jer ste izgubili manšu (vredi 350 do 500 poena). Zato su kod licitiranja manše vaše mogućnosti velike; svaki put verujete da ćete imati neki izlaz, vi ćete hazardirati. Ali kod licitiranja slema vaše mogućnosti nisu velike; razlike ne idu u prilog kockanju, tako da se zahteva veća preciznost. Pre nego što licitirate slem, vi morate imati dobar razlog da verujete da je vaša strana dovoljno jaka i da ima dovoljno sigurnih štihova. To jest, vi i vaš partner morate biti u stanju da sprečite protivnika, koji je polazio, da uzme 2 štiha, pre nego vi uzmete 12. Vaša briga o vašoj snazi može se obično rasčistiti: "Imate li vi zajedno 33 poena potrebnih za dobijanje 12 štihova? Vaše brige o vašim sigurnim štihovima su najčešće: mogu li protivnici dobiti 2 štiha ili sa asom i kraljem u jednoj boji?"

Slem licitiran na jačinu

Kod licitiranja bez aduta, vaš problem je u većini slučajeva samo jačina. Ako vi i vaš partner imate uravnotežene podele (i tako nemate posebnih poena za distribuciju), zbir 33 poena znači da protivnik ne može imati dva asa i može sa beskrajno malom šansom imati asa i kralja u jednoj boji. Predpostavimo da ste otvorili 1 tref i da imate:

♠-Q854 ♥-AK6 ♦-KQ6 ♣-AQ2

Partner odgovori 2NT. Vi ćete direktno licitirati 6NT, jer vaših 20 poena sa partnerovih najmanje 13, garantuje dovoljnu jačinu, a time i dovoljnu kontrolu. Ako vaš partner ponekad vara i licitira 2 bez aduta sa 12 poena, vi ćete licitirati 5NT. Ovo znači: "Idi na slem, osim ako se ne stidiš tvoje prethodne licitacije." Medjutim, predpostavimo da imate:

♠-Q854 ♥-AK6 ♦-KQ6 ♣-KQ2

Sada ako partner skoči u 2NT na otvor 1 tref, vi ne možete skočiti u slem. Nije to samo nedostatak kontrola (asova), koji vas brinu, nego moguća nedovoljna jačina (poeni). Vi imate 19 poena i partner može imati 13, što je ukupno samo 32. Stoga, vi licitirajte 4NT, čime kažete: "Idi na slem, ako imaš maksimum u prethodnoj licitaciji, ali ne idi, ako imaš minimum". Zapazite da ova licitacija:

Vi	Partner	Vi
1♣	2NT	4NT

nije Blackwood, nego kvantitativni pokušaj slema. Licitacija 4NT bez aduta je Blackwood onda, kada dolazi direktno posle partnerove licitacije u boji; ona je kvantitativna kada dolazi direktno na partnerovu licitaciju bez aduta.(*)

(*) Nažalost ima nekoliko izuzetaka od ovog pravila. Ako je bilo koji od partnera otvorio sa 2 u boji ili skočio u nelicitiranoj boji, tada je svakih 4NT Blackwood. Tako se u bilo kojem od ovih primera:

Vi	Partner	Vi	Partner
2 ♠	3 ♦	1 ♣	2 ♥
3NT	4NT	2NT	4NT

pita za asove, mada 4NT dolazi direktno na licitaciju bez aduta. Ova vrsta kvantitativnog pokušaja slema se može napraviti u majoru, kao i u bez aduta, skačući na nivo 5. Medjutim, licitacija slična ovoj:

Vi	Partner
1 ♥	3 ♥
5 ♥	

je veoma retka, jer vi kod licitacije u boji morate voditi računa o kontrolama čak i kad ste sigurni u jačinu. Ipak, gornja licitacija bi bila pravilna ako imate:

♠-A2 ♥-A10843 ♦-A104 ♣-A104

vi imate sami sve kontrole i želite da pitate partnera samo za njegove poene. Sa 15 ili 16 poena, on će licitirati slem; sa 13 ili 14 poena, on će pasirati ili skočiti na 6 herčeva.

Pitanje za asove

Blackwood

Kod licitiranja slema u boji, više se brinete za kontrole, nego za samu jačinu. Kada je vaš jedini problem, da li protivnik ima 2 asa, vi možete upotrebiti Blackwood. Predpostavite da licitacija ide ovako:

Partner	Vi
1 ♦	1 ♠
4 ♠	?

Vi imate: ♠-KQ1084 ♥-KQJ102 ♦-2 ♣-K3

Sigurno je da ste vi i partner dovoljno jaki; vaša podela posle revalorizacije vredi 19 poena, partner obećava 20 poena sa svojom pozivnom licitacijom. Da li ćete vi igrati manšu, mali slem ili veliki slem je samo pitanje asova. Zato licitirajte 4NT. Ako partner odgovori 5 herca, pokazujući tako dva asa, vi se zaustavite na 5 pika; ako partner odgovori 5 pika (3 asa), vi licitirajte mali slem; a ako partner licitira 5 trefova (4 asa) vi licitirajte veliki slem (verovatno u bez adutu), pošto vi možete da izbrojite 13 štihova. Zapazite da je odgovor da pokažete sve asove 5 trefova, ne 5NT. Ovo omogućava onome ko licitira Blackwood, da pita za kraljeve, ako partner ima 4 asa.

Naravno, odgovor 5 trefova može pokazati i nemanje asova, ali vaša podela i licitacija će vam reći šta partner ima. U gornjem slučaju, na primer, odgovor 5 trefova mora pokazivati 4 asa. Ako je partner otvorio i skočio u manšu bez asova (i samo sa jednim kraljem), on zasluži da bude u velikom slemu bez asova, a tako vi njemu i učinite.

Roman Blackwood

Praktično, tako je lako iz licitacije reći koliko asova ima partner, da je grupa italijanski eksperata pronašla modifikaciju Blackwood, koja daje informacije o tome, koje asove ima partner kada pokaže dva. Ovo se zove Roman Blackwood i počinje kao i obično sa licitacijom 4NT.

Odgovori Roman Blackwood

5 ♣	0 ili 3 asa
5 ♦	1 ili 4 asa
5 ♥	2 asa, pik-herc, karo-tref, herc-karo, pik-tref/majorski ili iste boje/
5 ♠	2 asa, pik-karo, herc-tref

5 herca pokazuju 2 asa koji su oba majora (pik-herc) ili oba minora (karo-tref) ili oba crvena (herc-karo) ili oba crna (pik-tref). 5 ♠ pokazuju dva različita asa, kako po redosledu, tako i po boji (ovo je alternativa).

Evo primera podele, da se pokaže kako se to radi:

Otvarač	Odgovarač	Licitacija	Odgovarač
♠-KQJ1062	♠-A873	Otvarač	Odgovarač
♥-AK	♥-Q84	1 ♠	3 ♠
♦-KQ643	♦-72	4NT	5 ♥
♣ -	♣-AQ75	6 ♠	pas

Otvarač zna da njemu nedostaje jedan važan as i on ne može da napravi veliki slem. Odgovor 5 herca pokazuje dva slična asa; verovatno sa otvaračevog gledišta, pik i tref (slični po boji), moguće kari o tref (slični po redosledu). Da je otvarač imao pik i karo asa, on bi odgovorio 5 pika. Otvarač, gledajući u svog asa herca, tačno zna koje asove ima odgovarač i pouzdano licitira 7 pika. Gornji primer pokazuje prednost Roman Blackwood-a. Nedostatak je, što je prilično komplikovano i retko potrebno. Ja ne bih nikada upotrebio ove odgovore sa nekim stranim ili slučajnim partnerom. Bombasto zvuči pitati novog partnera: "Da li volite Roman Blackwood?" On verovatno nije čuo za to i mislio da ste vi savršeni igrač. Medjutim, ako on neočekivano odgovori, da obožava Roman varijantu i želi da je igra, vi mu bolje recite da vi više volite staromodni način igre.

Gerber

Još jedna konvencija za pokazivanje asova je t.zv. Gerber, po velikom broju igrača iz Texasa, koji ju je razvio. Ovde se umesto sa 4NT, licitacijom 4 trefa pita za asove, a odgovori su:

Gerber odgovori

4 ♦	0 ili 4 asa
4 ♥	1 as
4 ♠	2 asa
4NT	3 asa

Neki igrači upotrebljavaju Gerbera umesto Blackwood-a. Medjutim, ta konvencija je uglavnom popularnija kao dodatak Blackwood-u, kada je partnerova poslednja licitacija bila bez aduta. Sada je licitacija 4NT kvantitativna, pokušaj slema bez aduta, tako da se skok u 4 trefa upotrebljava kao pitanje za asove. Na primer, prepostavite da je partner otvorio 1NT, a vi imate:

♠-KQ6 ♥-KQ98642 ♦-K2 ♣-5

Sva vaša briga su asovi, ali vi ne možete licitirati 4NT. Direktno na 1NT, ovo bi značilo partneru da licitira 6NT sa maksimumom ili da pasira sa minimumom.

Stoga, skočite u 4 trefa, Gerber. Ako partner odgovori 4 pika (dva asa), vi se zaustavite na 5 herca; na odgovor 4NT (tri asa), licitirajte 6 herca; i na odgovor 4 karo (četiri asa), dozvolite sebi da licitirate veliki slem.

Druge licitacije, u kojima bi skok u 4 trefa bio Gerber su:

Otvarač	Odgovarač
1 ♠	2NT
4 ♠	
1 ♦	1 ♥
2NT	4 ♠

Zapazite da bi u svakom slučaju licitacija 4NT bilo kvantitativno podizanje u bez adutu, poziv za 6 bez aduta, a ne pitanje za asove. Moja je preporuka da upotrebite 4 trefa kao Gerber, samo sa onim licitacijama u kojima 4NT ne bi bio Blackwood.

Posle pitanja za asove licitacijom 4 trefa, vi možete zatim pitati za kraljeve.

Najjednostavnije je to učiniti licitacijom 5 trefa. Partner pokazuje broj kraljeva istim odgovorima, naravno sada na nivou pet.

Kada ne pitati za asove

Sve ove konvencije za pitanje za asove - Blackwood, Roman Blackwood, Gerber su dobre kada vi nemate problema sa jačinom i kada je vaša briga broj asova u partnerovoj ruci. Međutim, nemojte preterivati. Ako niste sigurni da zajedno imate 33 poena, vi biste bili ludi da se interesujete za asove, jer odgovor neće rešiti vaš problem. Čak i ako verujete da imate potrebnih 33 poena, vi ne treba da pitate za asove, ako imate dva luzera u nekoj nelicitiranoj boji, jer vi ne možete reći da se licitira slem, kada nedostaje jedan as i protivnik može uhvatiti prva dva štihova. Na primer, ako vi otvorite 1 pik sa bilo kojom donjom raspodelom i partner vam skoči u 3 pika:

(1) ♠-KQ982 ♥-A74 ♦-A84 ♣-K2

(2) ♠-KQJ874 ♥-Q3 ♦-AKQ2 ♣-4

vi **ne** treba da skočite u Blackwood. Partner bi vam odgovorio 5 herca (dva asa) sa bilo kojom od ovih podela:

(a) ♠-A1065 ♥-K82 ♦-J53 ♣-AJ6

(b) ♠-A1065 ♥-J82 ♦-3 ♣-AQJ85

Kako vi možete reći da se licitira slem.

Zapamtite, da podela (a) sa podelom (2) može dati slem, ali ne sa podelom (1); podela (b) će napraviti slem sa podelom (1), ali ne sa podelom (2). Stvar je u tome, što je upotreba Blackwood (Roman Blackwood ili Gerber) konvencija sa bilo kojim primerom, 1 ili 2, beskorisna, pošto se vi brinete za više, nego je broj asova koje drži partner. Kod primera (1) vaša je glavna briga, da li je vaš partner skočio sa maksimumom, kao (b) ili sa minimumom, kao (a) da li ima dovoljno jačine? Kod primera (2) vaša briga se odnosi na kontrole, ali specifične kontrole, ima li partner dva asa i kontrolu u hercu.

Ako upotrebljavate Blackwood ili ma koju drugu konvenciju za pitanje za asove, vi nećete nikada imati problema sa partnerovim odgovorom. Ako vaša strana ima tri asa, vi ćete licitirati slem; ako vam nedostaju dva asa, vi nećete licitirati slem. To izgleda jednostavno. Međutim ništa nije neuobičajenije u prosečnoj bridž igri, nego da se onaj, koji je upotrebio Blackwood, nadje u čudu posle odgovora, pitajući se da li da licitira slem bez jednog asa. Hoće li biti dovoljno štihova? Hoće li protivnik iskoristiti asa i kralja u nekoj boji? Sada je suviše kasno da to saznate, jer nesrećni izmučeni igrač, koji bulji u svoje karte i preklinje nebo, je postavio pogrešno pitanje. On je želeo da sazna koliko poena ili koje kontrole ima partner, a on je umesto toga saznao koliko asova ima njegova strana. Skoro uvek on mora da upotrebi cue-bid, da se približi slemu, a ne Blackwood.

Cue-bid

Cue bid se pravi bez ikakvih namera ili predloga, da licitirana boja bude adut. Najjednostavniji primer cue-bid je licitacija u protivničkoj boji:

Partner **Protivnik** **Vi**
 1 ♠ 2 ♥ 3 ♥

Očigledno da vi ne želite da herc bude adut; da vi to hoćete vi biste kontrirali, jer ako vi možete napraviti 3 herca, vi možete srušiti 2 herca i uzeti 4 štih. Vaš cue-bid ne pokazuje dužinu u hercu, nego kontrolu herca. Vi imate asa ili verovatnije ste šiken. Pošto se vi ne trudite da nadjete adut, vaš cue-bid pokazuje odličnu podršku za pik, forsirajući manšu, vaš cue-bid predlaže slem. Za gornju licitaciju, vi možete imate:

♠-KQ1073 ♥- ♦-AK102 ♣-QJ94

Zapazite da će vaš cue-bid odvratiti od slema, ako vaš partner otvori sa:

♠-AJ862 ♥-AJ3 ♦-Q4 ♣-852

Partner zna da su njegovi honeri u hercu propali, jer je vaša kontrola šiken; on će završiti licitaciju ponovnim licitiranjem pika i odbiće svaki pokušaj slema. Cela licitacija bi mogla ići ovako:

Partner	Vi	Licitacija			
♠-AJ862	♠-KQ1073	Partner	Protivnik	Vi	Protivnik
♥-AK3	♥ -	1 ♠	2 ♥	3 ♥	pas
♦-Q4	♦-AK102	3 ♠	pas	4 ♦	pas
♣-852	♣-QJ94	4 ♥	pas	4 ♠	pas

Na partnerovu ponovnu licitaciju 3 pika, vi licitirate 4 karo. Ovo je druga cue-bid kontrola, ne dužina, pošto je adutska boja - pik nadjena. Partner kjubidira svoju herc kontrolu, više da vas upozori, nego da vas ohrabri. I vi zaključujete manšu.

Zapazite, da ste upotrebili Blackwood umesto kjubidiranje, partner bi vam pokazao dva asa i vi biste morali da pogadjate na slepo, da li da licitirate pet, šest ili sedam. Čak i 5 pika je ugrožavajuće.

Cue-bid se za slem često upotrebljava, kada protivnici nisu bili u licitaciji. Većina licitiranih boja pokazuje dužinu, ne kontrolu, pošto je prvi zadatak da se nadje adutska boja. Medjutim, kada je adutska boja nadjena, svaka nova boja je cue-bid. Tako u sekvenci:

Vi **Partner**
 1 ♠ 3 ♠
 4 ♦

vaša licitacija 4 karo je cue-bid. Pikovi moraju biti dobar adut (vi imate najmanje 8 aduta). Gore je nego beskorisno nastaviti sa istraživanjem adutavi ste ga našli. Bog zna, dovoljno je teško naći jedan adut, a nema bonusa za nalaženje drugog. Stoga, ako vi imate podelu:

♠-QJ1084 ♥-42 ♦-AKJ83 ♣-2

i čujete partnera da skoči u 3 pika na vaš otvor 1 pik, licitirajte 4 pika. Vi znate šta treba igrati. Pik i koliko, treba igrati manšu. Stoga nema nikakve svrhe pokazivati vaš karo. Vi ih pokazujete protivniku, partner će biti statista. Ako vi licitirate 4 karo, vi ne predlažete karo za adut, već kjudirate, predlažući slem. Za cue-bid (1 pik-3 pika-4 karo) vi možete imati:

♠-AK1082 ♥-KQ10 ♦-A3 ♣-53

Ovaj cue-bid kaže partneru dve stvari: zainteresovani ste za slem (jer inače biste išli direktno u manšu); imate kontrolu boje, koju ste licitirali (karo - as ili šiken). Takodje pitate partnera dve stvari: da li on ima maksimum za svoje prethodno licitiranje i u kom slučaju je on takodje zainteresovan za slem. Da li ima kontrolu da vam prijavi? Da vidimo kako ćete odgovoriti na partnerovo kjudiranje (on je otvorio 1 pik, vi odgovorili 3 pika, partner kjudira 4 karo) sa ovim podelama:

(1)	♠-QJ83	♥-AJ2	♦-J83	♣-A84
(2)	♠-QJ83	♥-A2	♦-KQJ52	♣-84
(3)	♠-QJ83	♥-84	♦-K872	♣-AKJ

(1) Licitirajte 4 pika. Vi imate minimalan skok u licitiranoj boji sa pravilnom raspodelom i prema tome niste zainteresovani za slem. Partnerovo kjudiranje vas ne primorava da pokažete kontrolu u odgovoru; da je on stvarno zainteresovan za vaše asove, on bi upotrebio Blackwood. Vi ćete pokazati jednog asa, samo ako želite da ohrabrite partnera da licitira slem.

(2) Licitirajte 4 herca. Vi imate maksimalnu vrednost sa jakom kartom za igranje, stoga saradjujte u partnerovim naporima da se izlicitira slem. Zapazite da vi to radite kjudiranjem kontrole, ne podizanjem partnerove "boje" karo. Pikovi će biti adut, a ne karo.

(3) Licitirajte 5 trefa. Vi ste veoma blizu maksimalnog skoka u licitiranoj boji, ohrabrite ga kjudiranjem.

(a)	♠-AK1082	♥-KQ102	♦-A3	♣-53
	Vi	Partner		
	1 ♠	3 ♠		
	4 ♦	? 4 ♥, 4 ♠, 5 ♣		
	? 4 ♠, pas, 6 ♠			

Predpostavimo da imate podelu (a) i čujete prethodne odgovore na vaše kjudiranje. Šta ćete uraditi? Ako partner licitira 4 pika, vi pasirajte; ima ili suviše malo poena ili suviše malo asova za slem, kada partner nije voljan ili nije u mogućnosti da kjudira jednog asa. Ako partner licitira 4 herca, vi se zaustavite na 4 pika; partner ima pogrešnog asa i vi ne možete licitirati bez kontrole u nelicitiranoj boji tref. Ako partner licitira 5 trefa, vi skočite u 6 pika; ima dovoljno poena, dovoljno asova i prvu ili drugu kontrolu u svim bojama.

Moguće je kjobidirati drugu kontrolu (kraljeve, singlone), ali samo ako ste vi ili vaš partner već pokazali prvu kontrolu u istoj boji. Tako odgovarač u ovoj licitaciji:

Otvarač	Odgovarač
1 ♦	1 ♥
3 ♥	3 ♠
4 ♣	5 ♣

pokazuje prvu kontrolu pika, drugu kontrolu trefa (otvarač je imao prvu kontrolu) i veliki interes za slem.

♠-A42 ♥-KQ1084 ♦-62 ♣-KJ4

Ovde odgovarač ipak ne može skočiti u slem, jer ga brine kontrola karo; niko nije kjobidirao ovu boju. Ako otvarač ima:

♠-KQ2 ♥-A972 ♦-QJ1064 ♣-4

on će se zaustaviti vraćanjem na adutsku boju-5 herčeva. Kada su dve boje kjobidirane, nijedan partner ne može licitirati slem bez najmanje kralja ili singltona u trećoj boji.

Evo nekoliko daljih primera kjobidiranih licitacija:

Otvarač	Odgovarač	Licitacija	
♠-K84	♠-AQJ1073	1 ♥	2 ♠
♥-AKQ65	♥-82	3 ♠	4 ♣
♦-8	♦-75	4 ♥	5 ♣
♣-J843	♣-AKQ	6 ♠	pas

Kada otvarač podigne odgovaračevu boju, koja je prijavljena sa skokom, adut je utvrđen, tako da je 4 trefa kjobidiranje. Otvarač ima solidnu vrednost za slem i ohrabruje partnera pokazujući svoju kontrolu u hercu. Odgovarač ponavlja svoje kjobidiranje u trefu, ovoga puta pokazujući kralja i naglašavajući svoju zabrinutost za karo. Otvarač skače u slem, jer on ima potrebnu drugu kontrolu nedostajuće boje.

Otvarač	Odgovarač	Licitacija	Otvarač	Odgovarač
♠-AK9843	♠-Q1062		1 ♠	3 ♠
♥ -	♥-Q2		4 ♣	4 ♦
♦-KQ875	♦-A6		4 ♥	5 ♣
♣-A2	♣-KQ1074		7 ♠	

Otvaračevo kjobidiranje pokazuje dve kjučne karte, koje otvaraču trebaju-karo as i tref kralj - tako da otvarač može izbrojati 13 štihova i licitirati veliki slem.

Otvarač	Odgovarač	Licitacija	Otvarač	Odgovarač
♠-Q2	♠-J865		2 ♦	3 ♦
♥-AKQJ	♥-4		3 ♥	4 ♣
♦-AKJ10874	♦-Q953		4 ♥	5 ♣
♣ -	♣-AKJ4		5 ♦	pas

Ovde partneri imaju ogromnu snagu, ali izbegavaju slem, pošto ni jedan od partnera ne može više, nego da ohrabri ponavljanjem kjubidiranjem. Nijedan ne sme da ide na slem bez kontrole u nelicitiranoj boji pik.

Otvarač	Odgovarač	Licitacija	Otvarač	Odgovarač
♠-AQJ83	♠-K1042		1 ♠	3 ♠
♥-Q3	♥-A842		4 ♦	4 ♠
♦-AQJ2	♦-73		5 ♣	5 ♥
♣-A3	♣-KQ2		6 ♠	pas

Odgovarač nije kjubidirao svoga asa u odgovoru na 4 karo, pošto on ne želi da ohrabri otvarača, da pokuša da ide na slem. Medjutim, kada otvarač nastavlja sa drugim kjubidiranjem, odgovarač ga uverava u svoju herc kontrolu i time nestaju otvaračeve brige.

Najvažnije je ustanoviti kada je nova boja cue-bid, a kada nije. Osnovni problem je u tome, da li je sigurno utvrđjena adutska boja. Posmatrajmo ove licitacije:

(1)

Otvarač	Odgovarač
1 ♠	2 ♠
3 ♥	

(2)

Otvarač	Odgovarač
1 ♦	3 ♦
3 ♠	

(3)

Otvarač	Odgovarač
1 ♥	2 ♠
3 ♥	3 ♠
4 ♣	

Nijedna od ovih licitacija nije cue-bid, jer je adutska boja možda sumnjiva. U licitaciji (1) otvarač može imati 4-karatnu boju pik i bojeći se 3-karatnog podizanja pokušava manšu u novoj boji. U licitaciji (2) otvarač možda pokušava da igra manšu u lakšem kontraktu, u piku ili bez adutu, iako je nadjen fit u karo. U licitaciji (3) nijedna boja nije dobila podršku i otvarač nastavlja traženje pravog aduta. U nijednoj od ovih licitacija nema bilo kakvih nagoveštaja, da je otvarač zainteresovan za slem. Ove licitacije pokazuju dužinu, ne kontrolu u licitiranoj boji; one predlažu boju kao adut. Do kjubidiranja dolazi samo posle neopozivog utvrđjivanja aduta.

Jedna od malobrojnih situacija, kada se može kjubidirati, pre nego je boja podržana, jeste kada otvorite sa 1NT (ili 2NT), a partner forsira sa 3 u boji.

Vi	Partner
1NT	3♥
4♣	

ili 2NT	3♠
4♦	

ili 2NT 3♠
4♦

U svakoj od ovih licitacija partner vas pita da izaberete **manšu** u njegovoj boji ili bez aduta. Vi ste odgovorili da imate dobru **podršku** u njegovoj boji i utvrđujete je kao adut. Osim toga, vi **kažete** da imate maksimalno otvaranje sa asom u boji, koju ste licitirali i probate da igrate slem, ako i vaš partner ima interesa za takav kontrakt.

Otvarač	Odgovarač	Licitacija	
♠-AQ84	♠-KJ963	Otvarač	Odgovarač
♥-KJ2	♥-AQ3	1NT	3♠
♦-J763	♦-4	4♣	4♥
♣-AK	♣-Q1095	5♥	6♠

Otvarač pokazuje svojim kjubidiranjem da ima maksimum sa **podrškom** u piku i asom u trefu. Odgovarač, koji bi pasirao izlicitiranu **manšu**, ohrabren je da kjubidira svoga asa i **skače** u slem u **trećem** krugu, jer on zna da ima singleton u nelicitiranoj boji. Zapazite da otvarač ne sme ići iznad **manše**, pre nego mu partner **pokaže** interes za slem; odgovor 3 pika ne **može** dati sa podelom koja odgovara samo za manšu, a ne za slem. Na primer:

Otvarač	Odgovarač	Licitacija	
♠-AQ84	♠-KJ963	Otvarač	Odgovarač
♥-AKJ	♥-84	2NT	3♠
♦-K2	♦-65	4♣	4♠
♣-AK72	♣-10853	pas	

Otvarač ne može biti suviše oduševljen, uprkos njegove velike snage. Ipak on pokazuje svoju jačinu svojom prvom licitacijom. Stoga on pokazuje svoj interes za slem kjubidiranjem i povlači se, kada partner jasno odbija poziv vraćanjem na dogovorenu boju. Posle strogo definisanog otvaranja aduta, uvek je odgovarač onaj, koji odlučuje da li je slem u izgledu.

Slem koji se zasniva na fitu

Ovo je ustvari **treći** faktor, osim **jačine** i kontrola, koji **utiče** na licitiranje slema. Ovde se radi o tome kako je **jačina** oslabljena ili **udvostručena**, tj. kakav fit imaju partneri. Posmatrajmo ove partnerske podele:

(1)	Otvarač	Odgovarač
	♠-AQ10974	♠-KJ862
	♥ -	♥-AQ10
	♦-KJ	♦-AQ
	♣-A10982	♣-753

(2)	Otvarač	Odgovarač
	♠-A107652	♠-K983
	♥ -	♥-8642
	♦-A73	♦-K2
	♣-QJ75	♣-K84

U primeru 1 partneri imaju 39 poena: otvarač ima 21 poen, odgovarač 18 kada jenadjen adut. Slem će se sigurno licitirati, ali ga je skoro **nemoguće** napraviti. Nasuprot tome, u primeru 2 partneri imaju samo 26 poena posle revalorizacije. Nije lako licitirati čak i manšu sa ovim kartama. Ipak slem će se verovatno napraviti.

Objašnjenje leži u tome, kako se partneri slažu zajedno, imaju li fit. Podela (1) ima veliko udvostručavanje vrednosti: svi oni adutski honeri i dužina nisu potrebni; 6 poena u hercu nasuprot partnerovog šikena su izgubljeni; partneri računaju 12 poena u karo, ali samo 2 štiha dobijaju, pošto oni honeri idu jedan na drugi i kratkoća se udvostručuje; odgovarač je slab i dug u otvaračevoj sporednoj boji.

Podela (2) nema praznina; honeri u piku su dovoljno jaki da isteraju adute; nema beskorisnih honera u hercu nasuprot šikenu; odgovaračev dublton donosi štih odgovarač ima honer da pojača otvaračevu sporednu boju.

Naravno, gornji primeri su ekstremni. Monstruozno udvostručavanje u (1) i čaroban fit u (2) su veoma retki. Normalno ima umerenih praznina u partnerovoj jačini i broj od 33 poena za slem ih dozvoljava. Medjutim, ovo znači da se slem može lako napraviti sa manje od 33 poena, ako ima veoma malo praznina, a on može zahtevati mnogo više od 33 poena, ako ima praznina. Stoga, mislite na ove osobine gornjih podela, povoljne i nepovoljne. Ovo su opisni signali, koji naglašavaju prekoračenja udvostručenja:

Suviše mnogo aduta:

Predpostavite da imate **AQ1096** u hercu i partner otvori 2 herca: vaša dama i vaš peti adut su prazni, pošto četvrti as bi učvrstio partnerovu dugu boju. Kratkoća prema kratkoći:

Predpostavite da partner licitira 3 boje. Vi sami imate singleton u četvrtoj boji; on je beskoristan, jer je i partner kratak. Tri male karte prema dužini.

Predpostavite da partner licitira 2 boje. Vi imate dobru podršku za jednu, ali tri male karte u drugoj boji budite oprezni sa slemom, jer vi niti imate honera da dopuni partnerovu dužinu, niti kratkoću da mu omogućite da seče. Honeri prema kratkoći: predpostavite da partner kjubidira boju u kojoj vi imate AK: vaših 7 poena su prazni, jer je on šiken. Slično, znak je slabosti biti šiken u boji u kojoj partner licitira jako ili kjubidira. Tako kritičan za licitiranje slema je distribucioni fit partnerskih podela, pa vi ponekad morate odstupiti od vaše uobičajene licitacije, da pokažete partneru gde ste kratki. Osnovni princip je u tome, ako ste vi licitali tri boje, jednu sa skokom, vi nemate više singletona u četvrtoj boji. Tako:

Vi	Partner
1 ♦	1 ♠
3 ♥	3NT
4 ♠	

Vi markirate sami najviše singleton u trefu u gornjoj licitaciji. Šta bi partner uradio u ovoj licitaciji sa sledećim podelama:

(1)	♠-Q10762	♥-K74	♦-873	♣-KQ
(2)	♠-Q10762	♥-K7	♦-K3	♣-J753

On bi pasirao sa podelom (1), ali bi licitirao 4NT sa podelom (2), nameravajući da izlicitira mali slem, osim ako ne nedostaju dva asa. Svaki primer vredi 12 poena, kada su pikovi podizani i ovo je za slem (vaš skok u novoj boji obećava 20 poena). Razlika je u tome što se podela (1) ne slaže sa vašom distribucijom (partnerovo dublton nasuprot vašeg singletona; on ima prazne honere u trefu; on ima najgore držanje nasuprot vaše boje karo), dok podela (2) odgovara odlično (partner ima malu prazninu u trefu; on ima i odgovarajući honer i dublton vaše sporedne boje). Za vašu licitaciju vi možete imati:

♠-AKJ5 ♥-AQ3 ♦-A10954 ♣-2

Zapazite kako će svaki od predhodnih primera da igra sa ovom podelom. Ispitajmo vaše licitiranje sa ovim kartama. Vi otvorite 1 karo i partner odgovori 1 pik. Sada vaša podela ima 21 poen, što potvrđujete skokom u 4 pika. Umesto toga međjutim, vi forsirate skokom u novoj boji i zatim podrškom u piku. To je znak vašeg singletona (licitiranjem 3 boje, uključujući i skok) i tako dozvoljavate partneru da odredi kako vam se slažu podele. Jasno je stoga da, ako vi licitirate:

Vi Partner
 1 ♦ 1 ♠

vi nemate singleton. Vaša podela može biti ovakva:

♠-AKJ7 ♥-K2 ♦-AJ84 ♣-A84

Bilo koje visoke karte u partnerovoj podeli će vama odgovarati. Jedina boja u kojoj partner mora obratiti posebnu pažnju na njegovo držanje je karo, vaša sporedna boja. Honeri ili kratkoća će ovde biti naročito dobrodošli.

Veliki slemovi

Skoro sve što je do sada rečeno o malim slemovima primenjuje se i na velike slemove. Distribucionni fit je ključni faktor u odlučivanju, da li ići do kraja. Kjubidiranje je najverovatniji put, pošto naročito za licitiranje velikog slema, vi želite da postavite specifične kontrole u partnerove ruke. Medjutim, ako je vaša jedina briga broj kontrola koje ima partner, vi možete upotrebiti Blackwood (ili neku drugu varijantu koju volite), licitirajući 4NT, a zatim 5NT radi kontrole kraljeva.

Pitanje za kraljeve

Važno je setiti se, da samo kada ste zainteresovani za veliki slem, vi upotrebite Blackwood 5NT. Partnerov odgovor mora biti na nivou šest, tako da vi ne postavljate to pitanje, osim ako imate dovoljnu jačinu 37 poena i dovoljno kontrola (sva 4 asa) za sedam. Ovde ima jedan interesantan dodatak: kada pitate za kraljeve sa 5NT, vi garantujete da vaša strana ima 4 asa; stoga partner može sam licitirati veliki slem.

Ovo je sasvim drukčije od situacije, kada vi licitirate 4NT da pitate za asove. Ovde ste vi gospodar; vi ćete odlučiti da li da se ili ne licitira šest. Nasuprot tome, kada vi pitate za kraljeve, partneru je dozvoljeno da sam proceni. Posmatrajte ovu licitaciju na primer

Licitacija		Otvarač	Odgovarač
Otvarač	Odgovarač		
♠-K52	♠-A8	1 ♥	3 ♦
♥-AKJ73	♥-Q4	3 ♥	4 ♦
♦-84	♦-AKQJ1072	4NT	5 ♥
♣-AQ2	♣-93	5NT	7 ♦

Odgovarač odlučuje potpuno pravilno, da ako je otvarač zainteresovan za veliki slem, onda se veliki slem može napraviti, čak i ako nedostaje jedan kralj. On ima jaku 7-karatnu boju u koju otvarač ne može biti siguran i neotkrivenu damu u otvaračevoj boji. Stoga, ako sedam ne može da se napravi, otvarač nema potrebe da ga traži. Stvarno, otvarač licitira 5NT samo zato da bi odgovarač mogao licitirati sedam; on sam ne može izbrojati 13 štihova, čak iako odgovarač pokaže dva kralja. On se pouzdaje u partnera, da će on licitirati veliki slem sa dugom, jakom bojom, onda kada je siguran da ne nedostaje nijedan as i da je otvaranje bilo jako.

Snaga velikog slema

Da bi pitali sa 5NT, i kao što smo videli, pozvati na veliki slem, vi morate prvo pitati za asove. Čak i ako vi sami imate sve asove, vi ne smete licitirati:

Vi Partner Vi
1 ♠ 3 ♠ 5NT

Potrebno je prvo licitirati 4NT i kada partner odgovori 5 trefa, vi licitirajte 5NT. Gornja licitacija nije uopšte Blackwood, nego retka konvencija nazvana snaga velikog slema. Snagom velikog slema pitate partnera isključivo o njegovom držanju u adutskoj boji. Vaš skok u 5NT posle nalaženja u boji primorava partnera da licitira sedam, ako on ima dva ili tri top honera u adutu, ili da licitira šest, ako mu nedostaju dva top honera u adutu. Evo jednog primera ove konvencije:

Otvarač	Odgovarač	Licitacija	Otvarač	Odgovarač
♠-53	♠-AK		1 ♣	1 ♥
♥-AK73	♥-Q108652		3 ♥	3 ♠
♦-A6	♦-KQ1073		4 ♦	5NT
♣-KJ973	♣ -		7 ♥	

Kada otvarač kjubidira svog karo asa, otvaračev problem je jedino adutska boja (otvarač bi lako mogao imati AK u trefu i KJ u hercu). Skok u 5NT primorava otvarača da licitira veliki slem u usaglašenoj boji. Sada vi znate sve o snazi velikog slema. Međutim, setite se da možda vaš partner nije nikada o tome ništa čuo. To je fina konvencija, ali upotrebite je samo sa partnerom sa kojim ste o tome razgovarali ili sa igračem u koga imate apsolutno poverenje. Daleko je bolje da izlicitirate mali slem, nego da reskirate zbunjivanjem vašeg partnera jednom neshvatljivom i čudnom licitacijom.

Razlike (šanse)

Ustvari morate hteti da igrate većinu vaših mogućih velikih slemova u kontraktu šest. To je radi toga što osnovna razlika u skor tablici ne ide u prilog velikih slemova. Predpostavite da znate, da možete napraviti mali slem u zoni i pitate se da li da licitirate sedam. Šta možete da dobijete, a šta možete da izgubite? Da dobijete, ako licitirate sedam i napravite, to je tačno 750 poena (razlika između 1500 veliki slem i 750 mali slem). Da izgubite, ako padnete, to je 100 poena za protivnika, plus 750 - bonus za slem, 500 poena - bonus za manšu i 180 poena za štihove koje ste mogli imati - ukupno 1530 poena. Tako vi reskirate gubitak od preko 1500 poena da bi dobili 750 poena. Šanse su 2 prema 1 protiv vas. Ako vi licitirate 3 velika slema i napravite dva od njih, vi biste bili malo bolji, nego da ste odigrali tri mala slema. Vi ćete mnogo izgubiti ako licitirate velike slemove, koji zahtevaju impase za nedostajućeg kralja. Sa devet aduta, kojima nedostaje dama, vi ne treba da reskirate da licitirate sedam. Čak i ako je sve što vam treba podela tri-dva od pet glavnih karata, ne treba da budete suviše zadovoljni sa kontraktom veliki slem. Postoji jedno obično pravilo za licitiranje sedam: morate biti u stanju da izbrojite 13 štihova. Ako sumnjate, nemojte licitirati.

KNJIGA 2 DEO II

TAKMIČARSKO LICITIRANJE

(videti knjigu 1, poglavlje 9 i 10)

Takmičarsko licitiranje licitacije u kojima se obe strane bore da utvrde adutsku boju, deli vukove od ovaca u bridžu, više od bilo koje etape u igri. Ima mnogo licitiranja dok se nadje koji će kontrakt igrati vaša strana. Da biste bili vuk, vi morate takodje misliti šta vaš protivnik može uraditi: pravilnim defanzivnim licitiranjem vi možete zbuniti njihovu licitaciju i vi možete izgubiti manje poena ako padnete u kontraktu, nego ako pustite protivnika da igraju manšu ili slem. I kada se protivnici trude da licitacija pripadne vama, vi ne smete da se ponašate kao ovca koja treba da bude ostrižena. Vi morate znati kada treba kontrirati i kada i kako licitirati vaš kontrakt. Radi odgovarajuće informacije, ovaj deo je podeljen u 5 glavnih odeljaka: specijalne metode za ulaz u licitaciju posle protivničkog otvaranja; žrtvujuće licitacije; licitiranje kada vi ili vaši protivnici imate parcijalni skor; oživljavanje licitacije kada se protivnik zaustavi u niskom kontraktu ("balansiranje"); kazneno kontriranje.

POGLAVLJE 5

Kada protivnici otvore licitaciju

Osnovna oružja koja imate za ulaz u licitaciju, kada je protivnik otvorio-overkol, kontra preuzimanja, bez adutski overkol, kjubid, preduhitreni dvostruki skok su opisani u knjizi 1, poglavlje 9. Ovde ćemo ispitivati dve nove majstorije, da ih dodamo našem arsenalu. Takodje ćemo razmatrati kako se braniti protiv otvaranja 1 bez aduta i protiv preduhitrenih otvaranja, sa nekim specijalnim oružjima za ove neprijatne licitacije.

Neobičajeni bez adutski overkol

Kada imate dve duge boje, vi ćete se skoro uvek popeti iznad protivničkog otvaranja. Ako se sa partnerom nadjete u jednoj od vaših boja, vi ćete biti u mogućnosti da dobijete iznenadjujući broj štihova, čak i ako vaša strana ima manje visokih karata od protivnika; hiljade poena mogu biti u pitanju, jer često obe strane mogu napraviti visoki kontrakt, kada je distribucija neobična. Stoga je vaša prva dužnost sa takvom podelom, da licitirate obe vaše boje. Ako vi imate majorske boje, ovo se može obično učiniti:

Protivnik	Vi	Protivnik	Partner
1 ♦	1 ♠	1NT	pas
2 ♣	2 ♥		

U gornjoj situaciji vi ste u stanju da pokažete obe boje i da ostanete na nivou dva. Čak i da su protivnici licitirali mnogo jače, vi biste verovatnije bili u mogućnosti da predložite vašu drugu boju na nivou tri. Međutim, suprotno je kada je vaš položaj takav, da su vaše dve boje minorske:

Protivnik	Vi	Protivnik	Partner
1 ♠	2 ♦	2NT	pas
3 ♥	4 ♣		

Sada ste vi primorani da idete na nivo četiri, mada protivnici nisu skočili. I mnogo je verovatnije da će oni skočiti u manšu, jer oni imaju majorske boje. Vi ćete biti suočeni sa izborom licitacije na nivou pet ili zaustavljanja jedne od vaših boja. Da bi pazili na ovu teškoću sa minorskim bojama, postoji specijalna konvencija neobičan bez adutski overkol. Pod izvesnim okolnostima, bez adutski overkol je "neobičan" i deluje kao kontra preuzimanja za minorske boje. Kada? Nema ništa neuobičajenog sa ovim overkolom:

Protivnik	Vi	Protivnik	Partner
1 ♥	1NT		

Ovo normalno pokazuje 16 do 18 poena sa stoperom u hercu. Ali šta sa ovim:

Vi	Protivnik	Partner	Protivnik
pas	pas	pas	1 herc
1NT			

Vi ne možete imati 16 poena, jer ste prvi put pasirali. Bilo koji bez adutski overkol od strane igrača, koji je pasirao, je neobičan. Slično:

Protivnik	Partner	Protivnik	Vi
1 ♥	pas	1NT	2NT

Vi ne možete da igrate bez aduta u ovoj licitaciji, jer bi ste vi kontrirali 1NT. Bilo koji bez adutski overkol direktno posle protivničkog licitiranja bez aduta je neuobičajen. Slično:

Protivnik	Partner	Protivnik	Vi
1 ♥	pas	3 ♥	3NT

Vi sigurno ne želite da igrate 3NT protiv protivnika s vaše leve strane, koji je otvorio licitaciju i onog s desne strane, koji je skočio u odgovoru. Bilo koji bez adutski overkol, kada su protivnici jako licitirali, mora biti neuobičajen. Najzad:

Protivnik	Vi	Protivnik	Partner
1 ♠	2NT		

Ova licitacija zvuči kao da imate 22 ili više poena. Međutim, praktično vi nikada nećete imati takvu jačinu nasuprot protivnika, koji je otvorio licitaciju i možete kontrirati ili kjubidirati, ako to radite. Daleko je korisnije tretirati skok u 2NT na protivničko otvaranje majorske boje kao neuobičajeno.

Videli smo 4 situacije u kojima je bez adutski overkol neuobičajen:

- (1) bilo koji bez adutski overkol od strane igrača koji je pasirao;
- (2) bilo koji bez adutski overkol na bez adutsko otvaranje;
- (3) bilo koji bez adutski overkol kada je protivnik pokazao veliku jačinu;
- (4) overkol sa skokom u 2NT posle otvaranja u majorskoj boji.

Šta takva licitacija obećava?

Uslovi

Značenje neuobičajenog bez aduta kao overkol je poziv na minorske boje. Da to upotrebite, vi morate imati najmanje po 5 karata u svakoj boji, kao što biste morali da imate da overkolirate u bilo kojoj boji. Obično, ova licitacija počiva na 11 karata u minorima; 5 trefova i 5 karo je očigledan minimalni distribucionni uslov. Kakva je jačina potrebna u visokim kartama? Ovo zavisi od dva faktora: vaše jačine igranja i veličine rizika. Jačina igranja znači dužinu i solidnost boje. Posmatrajte ove primere:

(a)	♠-2	♥ -	♦-QJ10972	♣-QJ10762
(b)	♠-2	♥-2	♦-KQJ97	♣-K108762
(c)	♠-32	♥-2	♦-AQ1092	♣-KQ982
(d)	♠-KQ	♥-K	♦-Q8762	♣-J9762

Podale (a) i (b) sa njihovom neobičnom raspodelom imaju znatno veću jačinu igranja (mada manje poena), nego podale (c) i (d). Podala (c) ima znatno ofanzivniju snagu, nego podala (d) - svaka ima 11 honerskih poena, ali podala (c) ima svoje honore sakupljene u dugim bojama, gde će oni delovati najbolje. Veličina rizika označava nivo na kome vi morate licitirati i činjenica u kojoj ste manši. Očigledno, potrebna je veća ofanzivna jačina da primorate partnera da licitira na nivou 4, nego na nivou 2; vi morate biti oprezni kada ste u zoni, koliko radi toga što su kazne veće, toliko i radi toga što su protivnici željni da vas kontriraju. Pravilo 500 je dobar vodič za neuobičajeni adutski overkol. To jest, pretpostavite da partner ima:

♠-7654 ♥-543 ♦-543 ♣-543

On mora odgovoriti na vašu licitaciju izborom minorske boje. Ako dobije kontru hoće li pad biti veći od 500 poena? Prethodni primeri (a) ili (b) će verovatno uzeti 8 štihova, vi ste sigurni na nivou 4, ako ste u zoni, ili na nivou 5 ako niste u zoni. Primer (c) će dati samo 6 ili 7 štihova; bilo bi suviše odvažno ići na nivo 4 u zoni (jednim neuobičajenim 3NT overkolom), a riskantno u prvoj manši. Primer (d) neće dati više od 5 štihova; neuobičajeni bez adutski overkol vi možete napraviti samo na nivou 1 (ako igrač koji je pasirao) u prvoj manši. Normalan redosled jačine ide od dve 6-karatne boje do minimalnog otvaranja sa dve 5-karatne boje. Vaš prvi zadatak nije da mnogo licitirate i pravite manšu, nego da se umešate među protivnike i nagovestite moguću žrtvu da oni ne naprave manšu. Međutim, vi možete imati prednost od neuobičajenog bez adutskog overkola sa jačiniom kao:

♠-A ♥-2 ♦-KQJ93 ♣-AQJ1076

Licitirati 2NT na protivničko otvaranje 1 herc. Setite se ipak da partner ne očekuje takvu snagu. Vi morate licitirati kasnije snažno, da mu pokažete da imate nejneobičajeniji "neobičajan" bez adutski overkol.

Odgovaranje na neuobičajan bez adut

Kada partner upotrebi neuobičajan bez adut, vi ste primorani da odgovorite, kao da je kjudirao ili prijavio kontru preuzimanja. Naravno, vama je dozvoljeno da pasirate, ako vaš desni protivnik udje u licitaciju. Ono što vi mora da uradite jeste, da izaberete jednu od partnerovih boja, kao da je partner licitirao dva minora. To jest, ako imate:

♠-J64 ♥-KJ1097 ♦-843 ♣-K2

kada vaš levi protivnik otvori 1NT i partner overkolira sa 2NT, vi odgovorite 3 karo. Vi niste licitali vašu boju; partner je overkolirao istovremeno i tref i karo i vi ste izabrali jednu od njegovih boja. Ponekad vi možda morate da date prednost sa jednim dubltonom. Tako, vi ćete biti zadovoljni sa gornjom podelom: ona ima razumnu podršku za jedan minor i vrednog honera za drugi minor. Ako imate mnogo veću jačinu, nego u gornjem primeru, vi ćete razmišljati o skoku. Predpostavimo da imate:

♠-J10864 ♥-A103 ♦-2 ♣-KJ64

Vaš levi protivnik otvori 1 pik; partner overkolira sa 2NT; vaš desni protivnik pasira. Odgovorite 4 trefa. Da vidimo zašto? Zamislite da je licitacija išla ovako:

Protivnik	Partner	Protivnik	Vi
1 ♠	2 ♦	pas	pas
2 ♥	3 ♣	pas	?

Ne biste li ovde licitali 4 trefa, da pokušate manšu sa vašom odličnom podrškom, vašim vrednim singltonom, vašim asom sa strane? Partnerov neuobičajan bez adutski overkol je ekvivalentan gornjoj licitaciji i vaša akcija će biti ista. Praktično, jedino pitanje u obe licitacije, da li skočiti u 5 trefa ako ste u zoni, ovo bi bilo pravilno. Ako partner ima, kao što može biti:

♠-2 ♥-J ♦-AJ8753 ♣-A10985

vi imate izgleda da uzmete 12 štihova. Ipak on bi morao da pasira, ako vi odgovorite samo 3 trefa na njegov overkol 2NT. On se boji da vi imate slabu podršku:

♠-KJ86 ♥-KQ10 ♦-74 ♣-Q64

Uočite da ovaj primer ima 11 honerskih poena, dok je prethodni imao 9, ali вреди mnogo manje. Honeri u majorskim bojama su obično beskorisni nasuprot jednog neuobičajenog bez adutskog overkola, izuzev ako se radi o asovima. Jedine korisne karte u gornjoj podeli su dama tref, podrška u trefu i karo dublton. Zapamtite, vi biste mogli imati mnogo slabiju podelu od ove, pa licitirati 3 trefa.

Stoga, kada partner upotrebi neuobičajeni bez adut, veći deo odgovornosti za postizanje manše ili žrtvovanje pada na vas. On očekuje da licitira ponovo, osim ako vi ne skočite; vi znate šta on ima, dok on nema uopšte predstavu šta vi imate. Posmatrajte ovu podelu, koja je licitirana u rober bridžu, kod stanja N-S u zoni:

N - S u zoni

N statista		♠	A562	E partner	
		♥	QJ85		
		♦	KJ102		
		♣	6		
♠	Q1094	<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center; justify-content: center;"> <div>N</div> <div>W E</div> <div>S</div> </div>		♠	-
♥	K9642			♥	73
♦	9			♦	AQ7643
♣	943			♣	KQ1085
W vi		♠	KJ753	S izvodjač	
		♥	A10		
		♦	85		
		♣	AJ72		

Licitacija: S W N E
1P pas 3P 3NT
pas 4T 4P 5T
dbl pas pas pas

Rezultat je 5 štihova pad od 900 poena, a S je mogao biti pobedjen u 4 pika. Naravno, E je bio krivac. On je zaboravio da je W bio primoran da licitira 4 trefa i nije obećavao ništa. Bilo kakvu akciju partner mora preduzeti na neuobičajeni bez adutski overkol.

Gornji primer ilustruje jednu od zamki konvencije. Primamljivo je "podići" partnera, kada vi čujete da on licitira boju u kojoj vi imate 5 karata zaboravljajući da ste vi već sami licitali ovu boju. Druga opasnost je u tome, što partneri ne razlikuju neuobičajen i prirodni bez adutski overkol. Vi morate biti sigurni da ste vi i vaš partner diskutovali o 4 situacije u kojima je bez adutski overkol neuobičajen. No pod takvim okolnostima vi ne treba da upotrebite ovu konvenciju sa nepoznatim partnerom. To vodi katastrofi.

Akcija na protivnički neuobičajen bez adut

Čak i ako sami ne mislite da prihvatite neuobičajen bez aduta, vi se morate pripremiti da se sukobite sa njegovom upotrebom od strane protivnika. Ovde su izložena tri glavna primera, koje treba slediti:

1. Ako imate dobru podršku u partnerovoj boji, normalno ga podignite ili ga podignite sa skokom (kada to možete uraditi na odgovarajućem nivou).
2. Ako imate jaku podelu sa honerima, kontrirajte bez adutski overkol.
3. Ne dozvolite overkoleru da vas natera na visoku licitaciju u novoj boji; budite oprezní, izuzev ako ste sigurni da ste se našli.

Radi ilustracije, predstavimo da licitacija ide:

Partner **Protivnik** **Vi** **Protivnik**
1 herc **2NT** **?**

Šta treba da uradite sa ovim podelama?

(a)	♠-AJ862	♥-Q1043	♦-74	♣-85
(b)	♠-AKJ63	♥-KQ43	♦-74	♣-85
(c)	♠-AJ105	♥-A85	♦-105	♣-K1075
(d)	♠-KJ8642	♥-75	♦-QJ7	♣-J3

- (a) Licitirati 3 herca. Vaše jednostavno podizanje pokazuje dobru podršku sa 8 do 11 poena, kada se odigrava na nivou 3.
- (b) Licitirati 4 herca. Ovo je ekvivalentno normalnom skoku od 3 herca na 1 herc.
- (c) Kontrirati. Partner će ovo tretirati kao rekontru na protivničku kontru preuzimanja. On može sam kontrirati bilo koje preuzimanje ili pasirati, da vidi da li vi želite da kontrirate.
- (d) Pasirati. Neprijatno je kada niste u stanju da licitirate vašu dugu boju, ali je suviše visok nivo. Zapamtite, pikovi i herčevi nisu podeljeni na prijateljski način. (Zapamtite ovo takodje, kadgod ste vi izvodjač igre posle protivničkog neuobičajenog bez adutskog overkola treba da imate jakog drugog majora da bi ga prijavili).

Slabi overkol sa skokom

Skok u novoj boji na protivničko otvaranje, overkol sa skokom:

Protivnik **Vi** **Protivnik** **Vi**
 1 ♥ 2 ♠ 1 ♠ 3 ♦

se obično upotrebljava da pokaže jaku podelu sa odličnom bojom. Samo ako skočite dva nivoa, on je preduhitren. Medjutim, mnogi igrači upotrebljavaju sada gornje licitacije, da pokažu slabe podele sa dugim bojama. Ovo je koristan izum, nazvan slabi overkol sa skokom. Ako ste se sa partnerom složili za slabi overkol sa skokom, vi **možete** licitirati neku jaku podelu, kao što je:

♠-KQJ10864 ♥-2 ♦-AQ5 ♣-K2

kontriranjem protivničkog otvora i skokom u pik u vašem drugom krugu. Praktično činjenica, da retke podele, koje su pogodne za jak overkol sa skokom se lako i zadovoljavajuće tretiraju kontrom preuzimanja, jer ono što teoretičare bridža vodi da traže drugo značenje za ovu skoro beskorisnu licitaciju sa skokom. Korisnost slabog overkola sa skokom može se videti upoređivanjem ova dva primera:

(1) ♠-AQ1084 ♥-K3 ♦-A873 ♣-74

(2) ♠-KQ10974 ♥-5 ♦-J1073 ♣-74

Vaš desni protivnik otvori sa 1 herc. Po normalnim pravilima defanzivne licitacije, kao što je opisano ranije u knjizi 1, poglavlje 9, vi ste overkolirali 1 pik, sa bilo kojom podelom. Medjutim, cilj vašeg overkoliranja je sasvim drukčiji u svakom slučaju. Sa podelom (1) vi imate šansu da napravite manšu, ako partner ima nešto jačine, a vi možete svakako biti u stanju da sprečite protivnicima parcijalni skor. Sa podelom (2), vi nećete biti u stanju da napravite više od protivnika, izuzev ako vam je partner veoma jak. Vaš cilj overkoliranja je više da se umešate protivniku, da kažete partneru iz čega da podje i da predložite moguću žrtvu u verovatnoj manši protivnika.

Ako ste se dogovorili da igrate slabi overkol sa skokom, vi možete razlikovati ove dve podele. Sa primerom (1) vi ipak licitirate 1 pik; sa primerom (2) vi skočite u 2 pika. Običan overkol sada obećava 5-karatnu boju u podeli, koja je blizu jačine otvaranja. To su vaši poeni, ne toliko vaša boja, koji vas navode da udjete u licitaciju. Overkol sa skokom obećava dobru 6-karatnu boju (ili odličnu 5-karatnu) sa malo poena sa strane. To je vaša boja, ne vaši poeni, koji vas mame da licitirate.

Jednostavan ili overkol sa skokom?

Glavna razlika izmedju jednostavnog overkola i slabog overkola sa skokom je u defanzivnoj jačini. Pogledajte ponovo ova dva primera:

(1) ♠-AQ1084 ♥-K3 ♦-A873 ♣-74

(2) ♠-KQ10974 ♥-5 ♦-J1073 ♣-74

Predpostavite da je partnerova podela, nasuprot jedne od ovih, sledeća:

♠-J53 ♥-1082 ♦-K95 ♣-A963

Šta vaša strana može da uradi. Držeći podelu (1) ili (2) vi možete uzeti 8 ili 9 štihova u piku. Šta može uraditi protivnik? Ako imate podelu (1), protivnici mogu napraviti 7 ili 8 štihova u hercu; vaša strana ima kontrakt. Nasuprot tome, ako imate podelu (2), protivnici mogu sigurno napraviti 4 herca, verovatno 5 herčeva, moguće čak i slem. Zato će partnerova akcija sa gornjom podelom zavisi od toga da li ste jednostavno ili sa skokom overkolirali. Bude li protivnik licitirao 4 herca, partner se žrtvuje, ako ste vi skočili, jer tada on zna da ste vi veoma slabi u odbrani. Medjutim, on će biti uveren u vašu pobedu, ako vi samo overkolirate; njegov as i kralj, dodati vašoj defanzivnoj jačini, potstiču ga na licitaciju.

Vi morate odlučiti, da li ćete overkolirati sa skokom ili ćete jednostavno overkolirati, uglavnom na osnovu vaše defanzivne jačine. Ovo se najbolje meri tablicom brzih štihova:

$AK = 2 \quad A = 1 \quad K = 0,5 \quad AQ = 1,5 \quad KQ = 1$

Sa ukupno 2,5 ili više brzih štihova, nikada nemojte overkolirati sa skokom. Sa jednim ili manje brzih štihova uvek prepostavite skok. Nemojte da skočite sa 1,5 brzih štihova, a ne sa 2 brza štih; ovde ipak mogu na vas da utiču i drugi faktori. Ako su vaši honeri nagomilani u vašoj dugoj boji, vi imate slabiju odbranu i mislite na skakanje; rasporedjeni honeri vas na to neće navesti.

Ako je partner pasirao, vi možete pokušati radi preduhitrene vrednosti overkola sa skokom, ako imate veću jačinu brzih štihova, ako on nije pasirao, overkol sa skokom sa 2 brza štihova može prouzrokovati da vaša strana ispusti dobru manšu.

Niko nije u zoni; vaš desni protivnik deli i otvara 1 karo. Šta ćete vi da uradite sa ovim podelama?

(a)	♠-KQJ106	♥-84	♦-6	♣-109873
(b)	♠-AJ5	♥-Q84	♦-3	♣-AKQJ73
(c)	♠-84	♥-KQJ976	♦-A102	♣-AJ
(d)	♠-QJ109763	♥-2	♦-72	♣-A98
(e)	♠-K6	♥-AJ10643	♦-J5	♣-Q102
(f)	♠-85	♥-A4	♦-J86	♣-Q107632

- (a) Skočiti u 2 pika. Sa ovom slabom defanzivnom podelom vi želite da sprečite protivnika (skok je zato efikasan) i predlažete žrtvu. Vi možete skočiti na nivo 2 sa 5-karatnom bojom, kada je ona veoma jaka.
- (b) Kontrirati. Sa honerskom jačinom i jakim bojom, jednostavan overkol je nedovoljan, dok je overkol sa skokom uzaludan, jer on deluje kao baraž. Praktično, kontra bi bila dobra, čak i da overkol sa skokom pokazuje jačinu, jer ako partner može ponovo da licitira majorsku boju posle vašeg skoka u trefu, vi ćete naći vašu najbolju tačku.
- (c) Overkolirati 1 herc. Sa 2 brza štihova vi ste daleko od slabe odbrane, zato prihvatite jednostavan overkol. Međutim, ako je partner prvobitno pasirao (ili ako je vaš as u hercu), vi možete isto tako skočiti u 2 herca, čak i sa ovom dobrom odbranom.
- (d) Skočite dvostruko u 3 pika. Sa stvarno baražnom podelom, slučaj kada biste otvorili sa 3, upotrebite običan overkol sa dvostrukim skokom, mada je jednostavan skok slab. Uporedite ovaj primer sa podelom (a), da se vidi razlika.
- (e) Overkolirati 1 herc. Ova podela ima samo 1,5 brzi štih, ali rasporedjeni honeri je sprečavaju u tome. Bez džeka karo i dame tref, prava licitacija je 2 herca.
- (f) Pasirati. Kada vam nedostaje defanzivna jačina za običan overkol, a vaša boja je suviše nepotpuna za overkol sa skokom, vi ćete se setiti da vas niko ne primorava da licitirate (ako ja moram da licitiram sa podelom (2), ja bih pre licitirao 3 trefa, nego 2 trefa; to je manje opasno, ali bi se barem moglo učiniti nešto dobro).

Odgovaranje na overkol sa skokom

Kada vaš partner slabo overkolira sa skokom, vi postajete kapiten vašeg para, baš kao da je upotrebio neuobičajeni bez aduta. To jest, vi donosite skoro sve odluke: da li da se dalje

takmičite, da li da se žrtvujete, da li da kontrirate protivnicima. Od partnera se ne očekuje da licitira ponovo i ovo je tako, čak i ako vi podignete njegovu boju:

Protivnik Partner Protivnik Vi
1♦ 2♠ pas 3♠

Vaša licitacija 3 pika nije pokušaj igranja manše, već blaga, dodatna baražna licitacija. Vi svakako ne želite da partner licitira 4 pika, bilo kao žrtvu, bilo kao pokušaj da odigrate. Sasvim verovatno vi ste spremni da kontrirate protivnika, ako oni ponove licitaciju na nivou 4. Vi možete imati:

♠ 73 ♥ KQ106 ♦ AJ104 ♣ A105

Vidite da ova podela nije dovoljno jaka, da napravi manšu sa partnerovim overkolom sa skokom. Partner ima podelu sa minimalnim odgovorom 6 do 9 poena obično u honerima, tako da vi sami treba da imate jak otvor, ako mislite na manšu. Naravno, ako imate dobru podršku i singleton sa strane, vi možete napraviti manšu fitom, a ne snagom. Videćemo kasnije u poglavlju 6 "Žrtvujuće licitacije" da vi obično skaćete direktno u manšu ili više sa takvim kartama, bez obzira na broj poena. Međutim, ako su ti vaši honeri, koji vas mame da licitirate, setite se da je partner pokazao slabost svojim skokom, a ne jačinu.

Kada vaš desni protivnik licitira novu boju na partnerov skok, vi ćete skoro uvek pasirati. Partner je suzio protivniku prostor za licitaciju i primorava ih da pipkajući na slepo traže najbolji kontrakt. Ako se vi umešate, vi znatno smanjujete ovu prednost. Proučite ovaj primer:

N statista		♠	K74	E partner	
		♥	K10875		
		♦	54		
		♣	AJ3		
♠	A109852	N W E S	♠	QJ3	
♥	62		♥	AQ93	
♦	92		♦	1065	
♣	Q92		♣	865	
W vi		♠	6	S izvodjač	
		♥	34		
		♦	AKQJ73		
		♣	K1074		

Nijedna strana nije u zoni.

Licitacija: S W N E
1♦ 2♠ 3♥ ?

Da li biste osećali potrebu za licitiranjem 3 pika sa E podelom? Svakako ne bi. Ako vi pasirate, S je primoran da licitira ponovo; verovatno će on licitirati 4 karo. Sada su protivnici u nedovršenom stanju. Jedina manša koju oni mogu na praviti sa 3 bez aduta. Ipak, oni će verovatno pokušati završiti licitaciju sa 4 herca ili 5 karo. Nasuprot tome, da ste vi licitali 3 pika sa E podelom, vi ste S eliminisali. On sada može da pasira do svog partnera. N će ili da kontrira i da uzme 300 poena ili će licitirati 3NT i napraviti manšu.

W-tov overkol sa skokom ima svoga smisla samo ako se E ne uključi u licitaciju. Zapamtite takodje, da bi samo overkol sa skokom stvorio problem N-S strani.

Kada partner upotrebi slabi overkol sa skokom, vi imate na raspoloženju mogućnosti, osim baražnog podizanja ili skoka u manšu. Vi možete licitirati bez aduta (obično posle partnerovog skoka u minorskoj boji) ili forsirati licitiranjem nove boje. Međutim, ove licitacije su veoma retke, zahtevaju veliku jačinu, pošto je partner slab. U 99% slučajeva vaš pravilan odgovor je baražno podizanje ili pasiranje. Najčešće ovo poslednje.

Odbrana protiv otvaranja 1 bez aduta

Protivničko otvaranje licitacije sa 1 bez aduta donosi mnogo problema, kojih nema u odbrani protiv otvaranja u boji. Nema više takve stvari, kao što je idealna raspodela za kontru preuzimanja pošto vi ne možete biti kratki u protivničkoj "boji" i dugi u drugim bojama; ako vi možete podizati sve do četvrte boje, to stvarno znači da nemate dobru podršku ni za jednu. I overkoli su sada daleko opasniji. To nije tako, jer vi znate da otvarač ima jaku defanzivnu podelu, već zato što to otvaračev partner zna i može vas lako kontrirati. Posmatrajte ovu podelu:

N statista		♠	A83	E partner	
		♥	Q85		
		♦	1032		
		♣	J1065		
♠	42	N W S E	♠	J965	
♥	A109742		♥	6	
♦	AJ4		♦	9876	
♣	A3		♣	Q974	
W vi		♠	KQ107	S izvodjač	
		♥	KJ3		
		♦	KQ5		
		♣	K82		

Obe strane u zoni.

S deli i otvara 1 pik. Vi overkolirate 2 herca i mada biste mogli biti u teškoćama, ništa se rđavo ne dešava. N licitira 2 pika. Ni vi ni vaš partner ne licitirate ponovo i protivnici su malo dobili, jer su zaustavljeni u parcijalnom kontraktu. Sada pretpostavite da S pravilno otvori 1NT. Ako vi overkolirate 2 herca, dolazi do katastrofe. N kontrira, pošto može da izračuna da njihova strana ima mnogo više poena nego vaša i skoro isto toliko aduta.

Vi gubite u parcijalnom skor 500 poena

Opasnost od overkola je u tome što otvaračev partner zna pravu jačinu njihove strane; kada ste vi u teškoćama, vi dobijate kontru. I kada dobijete kontru, partner uvek polaže na sto bezvredne karte. Šta više, vaš overkol retko pokazuje neku korist, čak i kada partner ima prilično lepe karte. Promenite partnerove karte za N u primeru, tako da vaša strana ima:

(W) Vi	(E) Partner
♠-42	♠-A83
♥-A109742	♥-Q85
♦-AJ4	♦-1032
♣-A3	♣-J1065

Sada ćete napraviti 2 herca, ako igrate pažljivo. Ali nećete dobiti kontru, pošto N ima jezive karte. A da ste vi pasirali umesto overkoliranja, to deljenje bi se završilo sa 1 bez aduta. Vi biste oborili ovaj kontrakt sa 2 štih, tj. 200 poena.

Overkol

Može biti ispravno da overkolirate protiv otvaranja 1 bez aduta, ali samo ako imate nemoguću raspodelu - singleton ili šiken, koje će biti uzete protivničkim visokim kartama. Ja bih licitirao 2 herca na 1 bez aduta sa:

♠-7 ♥-QJ109854 ♦-3 ♣-K1086

Sada, ako i dobijem kontru, ima dobrih izgleda, da je protivnik napravio grešku. Test za overkol je, da li bi vama dobrodošla kontra sa leve strane. Sa gornjom podelom bi. Sa ranijim primerom:

♠-42 ♥-A109742 ♦-AJ2 ♣-A3

vi biste prebledeli, kada biste dobili kontru, jer vi znate da će svi protivnički honeri dobiti štihove. Zato, nemojte da overkolirate sa ovako relativno ravnomernom raspodelom, samo pasirajte i nadajte se, da će vaš atak u hercu srušiti kontrakt. Stvarno, izgleda da ima nekog smisla kontrirati 1 bez aduta. Ovo bi bilo katastrofalno, ako partner nema ništa, ali bi donelo veliku korist kada partner ima balansiranu snagu.

Kontra

Kontra na otvaranje 1 bez aduta je kaznena, a ne kontra preuzimanja. Ima dva tipa podela koje zahtevaju ovakav postupak.

(a) ♠-AQ4 ♥-Q1096 ♦-KJ4 ♣-AJ2

(b) ♠-KQJ9752 ♥-A10 ♦-A8 ♣-J2

Primerom (a) bi sami otvorili 1 bez aduta-vi imate snagu otvarača. Zašto ne čekate da ga pobedite i da uzmete više štihova od njega? Zato što je vaša jačina iza njega; vaši impasi će raditi, a njegovi ne. Budite sigurni, vi nećete oboriti 1NT ako nedostajućih 6-7 poena su svi kod statista. Međutim, ako su oni pravilno raspoređeni između otvaračevog i vašeg partnera, imate rezona za kaznenu kontru. Vi možete imati bogatu žetvu ako je većina poena kod vašeg partnera.

Partner (b) je čak mnogo bolji za kaznenu kontru, mada on ima manje honera.

Ovde je glavno preimućstvo atak. Skoro sigurno vi ćete uzeti sami 8 štihova i bilo kakav honer u kartama vašeg partnera će povećati vašu dobit. Solidna ili polusolidna boja u ataku, sa jednom ili dve kontrole sa strane je najbolji recept za jednu dobru kontru na 1 bez aduta.

Važno je zapamtiti da nijedan primer nije više za kontru, ako licitacija ide ovako:

Protivnik	Partner	Protivnik	Vi
1NT	pas	pas	?

Podela (a) je sada ispred otvarača i vi ćete ga pobediti samo ako ste dovoljno srećni da nadjete partnera sa skoro svim preostalim kartama. Bolje će biti da pasirate. Podela (b) više nije na ataku. Suviše je teško očekivati da partner pogodi, da krene iz pika, a sa ma kojim drugim atakom, kontrakt je lako ostvariti. Vi biste overkolirali 2 pika. Kontra u ovom položaju je uvek rizična i zavisi od toga u kojoj ste zoni (oni jesu, vi niste).

Medjutim, neposredno posle otvarača, kontra može doneti bogatu dobit. Kada vi kontrirate, od partnera se očekuje da pasira sa bilo kojom lepom kartom kao i sa pravilno rasporedjenom podelom bez obzira koliko je slaba. To jest sa:

(c) ♠-843 ♥-J74 ♦-9762 ♣-983

(d) ♠-8 ♥-K7543 ♦-Q92 ♣-Q983

partner mora ostaviti vašu kontru na 1 bez aduta. Sa podelom (c) on neće očekivati neku korist. Ako ste vi kontrirali sa velikom honerskom jačinom, kontrakt će se verovatno odigrati, ali ako se partner izvuče, vaša strana je u katastrofalnoj kazni. I ako vi imate dugu boju za atak, vi možete iznenaditi partnera što ćete sami pobediti 1 bez aduta.

Sa podelom (d) partner neće biti zapanjen, ako vaša strana može napraviti manšu. Medjutim, on pasira u svakom slučaju i to radosno, jer on hoće da uništi izvodjača igre, bez obzira kakvu vrstu kontre vi imate. Partneru je dozvoljeno da preuzme vašu kontru, ali samo sa veoma slabom nebalansiranom podelom, kao što je:

♠ - ♥-743 ♦-1097652 ♣-10983

Ovde, on će licitirati 2 karo, kada vi date kontru na 1NT. Ako ste vi kontrirali sa jako uravnoteženom podelom, vi nećete pobediti 1 bez aduta; ipak 2 karo ćete verovatno odigrati. U svakom slučaju to ne može biti jako loš kontrakt.

Lendi konvencija

Kontra na 1 bez aduta nije za preuzimanje, ali blizu 100 % je za posao. Stoga je dobro imati licitaciju preuzimanja na raspoloženju. Ne naravno, za podele koje mogu podizati sve četiri licitacione boje. Sa uravnoteženim podelama vi kontrirate, ako ste dovoljno jaki ili inače pasirate. Vama je potrebna licitacija preuzimanja, kada želite da partner izabere jednu majorsku boju. To jest, ako vi imate, posle protivnikovog otvaranja 1 bez aduta:

♠-AQ1064 ♥-KJ103 ♦-K104 ♣-2

vi ne možete kontrirati. Sa manje poena od otvarača i bez vrlo duge boje, vi nemate razloga da očekujete da pobedite 1 bez aduta. Ipak vi volite da se takmičite. Čak je i razumljivo, mada daleko od verovatnog, da vaša strana može odigrati manšu. Svakako, vi možete imati podelu za parcijalni skor, ako se nadjete sa partnerom u boji i ako on ima nekoliko honera. Ovo je istina, pošto vi imate majorske boje, protivnici će imati minorske boje i moraju da idu na viši nivo da bi vas prelicitirali. Vi možete ući u ovu licitaciju sa ovom vrstom podele, ako igrate Lendi konvenciju.

Ovo je veštačka licitacija 2 trefa na otvor 1 bez aduta, da pitate partnera da preuzme majorsku boju, kao Stejmen na protivnikovo otvaranje bez aduta, umesto na vaše otvaranje. Ova konvencionalna licitacija nema veze sa vašim posedovanjem trefa. U stvari, što manje trefova imate, to je bolje. Ono što vama treba to je dužina u hercu i piku, boje za koje ste vi pitali partnera da se odluči. Moguće je odgovoriti na Lendi licitiranjem minorske boje, naročito karo (pošto je odgovor 2 karo jeftin). Tipična podela bi bila:

♠-84 ♥-73 ♦-KQ1096 ♣-J872

Vi svakako ne želite da licitirate 2-karatnu majorsku boju. Ako je partner mišičav, on može licitirati pika ili herca sam. Medjutim, vi ćete pokazati 3-karatnu podršku za jednu od partnerovih boja, pre nego licitirate svoju minorsku boju. Ovo je tako, čak i sa:

♠-8 ♥-1062 ♦-J108643 ♣-Q92

Odgovoriti 2 herca. Vi ste verovatno u teškoćama, ali ako licitirate 2 karo, protivnik može osetiti krv i početi da kontrira i vi možete odmah da pobegnate ulicitaciju herc. Osim toga, partneru je zgodnije da licitira pik na karo i daje mu vaša prednost na nivou 2, ne na nivou 3. Šta ćete uraditi, kada vaš desni protivnik otvori sa 1 bez aduta, nijedna strana nije u zoni, a vi imate:

(1)	♠-K843	♥-Q762	♦-QJ8	♣-KJ
(2)	♠-Q74	♥-KJ10842	♦-Q62	♣-A
(3)	♠-A104	♥-83	♦-AKQJ84	♣-62
(4)	♠-Q10943	♥-AQ10876	♦-5	♣-6
(5)	♠-5	♥-6	♦-Q10943	♣-AQ10876

- (1) Pasirati. 12 poena nije dovoljno za preuzimanje 2 trefa, kada vi imate uravnoteženu raspodelu, naročito sa tako slabom majorskom bojom.
- (2) Pasirati. Vi sigurno gubite suviše mnogo overkoliranjem, a imate malo da dobijete. Ako želite da se kockate, tada kontrirajte.
- (3) Kontra. Vi imate sami 7 štihova i bilo čime partner može da poveća dobit.
- (4) Licitirati 2 trefa. Ne bi bilo pogrešno overkolirati 2 herca, ali je bolje licitirati obe boje odjednom. Medjutim, budite sigurni da partner zna da vi igrate Lendi. Ako niste diskutovali sa njim o ovoj konvenciji i on pasira, vaša 2 trefa nemojte meni slati na račun.
- (5) Licitirati 2 bez aduta. Vi ne možete overkolirati 2 trefa, jer ovo pokazuje dužinu u majorskim bojama. Overkol sa skokom u 3 trefa je moguć, ali je bolje neuobičajen bez adutski overkol (ako ga partner razume), pošto on nudi partneru izbor dve boje.

Odbrana protiv baražnog otvaranja licitacije

Protivničko otvaranje na nivou 3 ili više ima za cilj vaše zbunjivanje. Oni to hoće. Da ima bilo kakva pouzdana metoda za tretiranje preduhitrenih otvaranja, protivnici bi ih zaustavili otvaranjem. Istina je, da ste vi uvek primorani da pogadjate u mraku: ako udjete u licitaciju na tako visokom nivou sa prilično jakim podelom, možete naći partnera sa bezvrednim kartama i pretrpećete veliku kaznu; ako pasirate, možete da ostavite protivnike da ukradu deljenje u kome je vaša strana mogla da odigra manšu. Ono sve što ja mogu da učinim za vas jeste da vam dam neke osnovne principe, koje treba slediti u vašem pogadjanju, tako da ćete u većini slučajeva biti u pravu.

Predpostavite da vaš desni protivnik otvori sa 3 karo, baš kao da je otvor 1 karo. Ima na raspolaganje dve mogućnosti: kontru (za preuzimanje) i overkol.

Naravno, sve se sada radi na mnogo višem nivou i zahteva veću jačinu. Overkol, recimo 3 herca, obećava više od dobre boje to je ozbiljan pokušaj da se dodje do manše.

Overkoliranje baražnog otvaranja

Počnite prepostavkom da partner ima minimalan (6 do 9 poena) odgovor. Ovo je normalno očekivanje, ako ste vi jaki (to jest vi imate 16 poena honorskih; onaj koji je licitirao 3 ima oko 8 poena). Kada je ova jačina u partnerovim rukama, zajedno sa dubltonom u vašoj boji. To je dovoljno da vas puste da napravite 9 štihova, overkol na nivou tri. Posmatrajte ove podele:

(a)	♠-K2	♥-KQJ852	♦-104	♣-Q87
(b)	♠-A5	♥-AQ10852	♦-104	♣-KJ7
(c)	♠-A5	♥-AKQ1052	♦-10	♣-KQ74

Šta ćete uraditi na 3 karo? Pasirati sa primerom (a), jer vaših 13 poena neće lako dati 9 štihova, ako partner ima očekivanih 6 do 9 poena. Vi biste mogli da overkolirate 1 herc, ali ne 3 herca. Ali overkolirajte 3 herca sa primerom (b). Vaših 16 poena daju vam sigurnost na nivou 3, ako partner ima priličan udeo nedostajućih honera. Sa primerom (c) skoćićete u 4 herca, pošto vi to možete uraditi, ako partner ima oko 6 poena.

Partnerova akcija, u odgovoru na vaš overkol, zasniva se na istoj pretpostavci.

Ako on ima: ♠-Q976 ♥-96 ♦-Q84 ♣-A632

i čuje da vi licitirate 3 herca (ili 4 herca) na 3 karo, on će pasirati, pošto on ima 8 poena za koje vi ne znate; on mora ostvariti ono što ste vi prepostavili, da on ima tu jačinu. Naravno, ako on ima 10 ili više poena, on će podići 3 herca do manše; a on može da pokuša i slem sa 12 poena. Zapamtite međjutim, da za ovakve postupke on treba u suštini, da ima više poena, nego što vi očekujete od njega.

Šta će se desiti, kada partner ima manje poena, nego se vi nadate? Tada ćete vi pasti. Ako licitirate 4 herca na 3 karo, dobijete kontru i izgubite 500 poena, kada partner ima:

♠-864 ♥-764 ♦-J853 ♣-632

Vi se možete izviniti, da ublažite partnerova osećanja. U stvari, on duguje vama izvinjenje, što je postao takav loš statista. Vi ste bili samo nesrećni u ovoj situaciji. Posle svega, ako protivnik ne postigne svoj trijumf, oni vas ne bi nikada preduhitrili. I ako vi zasnivate svoje licitiranje na strahu, da partner nema ništa, vi nećete izlicitirati mnoge dobre kontrakte.

Kontriranje baražnog otvaranja

Kontra preuzimanja počinje identičnom pretpostavkom minimalne jačine u odgovoru partnera. Vi imate 15-16 poena, minimum kao za overkol, tako da ste vi sigurni na nivou 3 sa 7 do 8 poena očekivanih kod partnera. Razlika između kontre i overkola je u rasporedu karata. Sada vi nemate dugu boju; vi želite da igrate partnerovu najdužu boju kao adut. Zato ako vaš desni protivnik otvori sa 3 karo, a vi u ruci imate:

(d)	♠-KQ84	♥-QJ73	♦-42	♣-AJ6
(e)	♠-AQ84	♥-KJ103	♦-42	♣-AJ6
(f)	♠-AQ84	♥-KQ103	♦-2	♣-AQJ6

Pasirajte sa primerom (d); vi možete kontrirati 1 karo, ali nedostaje vam dužina da primorate partnera da licitira na nivou 3. Kontrirajte sa primerom (e) i pasirajte partnerov odgovor; ako on ima ono što je prijavio, vaša strana može napraviti 9 štihova. Sa primerom (f) kontrirajte i podignite partnerov odgovor do manše; vi ćete to napraviti, ako je partner blizu normalnih očekivanja. Partner odgovara na vašu kontru licitiranjem boje na minimalnom nivou, kada ima samo poene na koje vi računate; on skače u boji kada ima 10 ili više poena. U biranju boje za svoj odgovor, on će dati prednost nelicitiranoj majorskoj boji, jer ako uopšte pogodi, on može isto tako pogoditi boju u kojoj se manša može najlakše odigrati. Zato, ako kontrirate 3 karo, a partner ima:

(g)	♠-J1043	♥-64	♦-Q5	♣-K10982
(h)	♠-J1043	♥-A4	♦-Q5	♣-K10982

On treba da odgovori 3 pika sa podelom (g) i 4 pika sa podelom (h). Nervira li vas partner skokom u manšu u 4-karatnoj boji sa džekom, da vi niste nikada licitali? Dobro, razumljivo je da se on ljuti, ali on mora skočiti i to najaviti jednim sigurnim glasom. Vi morate biti pripremljeni odličnom podrškom za bilo kojeg nelicitiranog majora, jer su to boje, koje ste vi molili da partner licitira. Nervozan ili ne, partner mora odlučiti sa podelom (h), da vaša strana ima dovoljnu snagu za manšu i da su 4 pika nejverovatnija manša, koja se može odigrati. Realno on nema nekakav problem. Međutim, ako vi kontorlišete 3 karo, a on ima:

(i) ♠-J1043 ♥-A864 ♦-Q53 ♣-K10. On ima da donese jednu neprijatnu odluku: u kom majoru treba licitirati manšu. Njegova je pravilna odluka, da pusti vas da vi izaberete: on će da licitira 4 karo, kjubid. Vi ćete sada licitirati manšu (ili pokušati slem) u vašoj boljoj majorskoj boji. Tako:

Vi	Partner	Licitacija			
♠-Q982	♠-J1043	Protivnik	Vi	Protivnik	Partner
♥-KQ5	♥-A864	3 ♦	kontra	pas	4 ♦
♦-2	♦-Q53	pas	4 ♠	svi pas	
♣-AQJ84	♣-K10				

Partner ima mogućnost još jednog govora na vašu kontru; njemu je dozvoljeno da pasira. Naravno, vaša kontra je kontra preuzimanja; stoga, ako partner pasira, on ju je pretvorio u kaznenu kontru. Praktično nikada on to neće učiniti, kada pasirate kontru na nivou 1. Medjutim vi kontrirate na nivou 3, vi imate znatno honorski jaku kartu. Protivnik je u relativno visokom kontraktu i vašoj strani je potrebno samo 5 štihova da ih pobedite. Zato, ako vi kontrirate karo, a partner ima:

♠-A4 ♥-864 ♦-QJ94 ♣-10653

on će pasirati. On ovo neće nikada uraditi sa slabom kartom, jer se boji da licitira; on će se više plašiti da pasira i pusti protivnika da napravi manšu u kontriranom parcijalnom skoru. U gornjem primeru, on očekuje pad. On može uzeti 3 defanzivna štih, a vi ste u stanju barem 3, jer imate jačinu za kontru preuzimanja. Osnovne karakteristike njegovog pasiranja radi kazne jesu: (1) dva ili tri defanzivna štih, uključujući neku dužinu u adutu, tako da ćete kontrakt sigurno srušiti i (2) nemati nikakvu dužinu u nekoj nelicitiranoj majorskoj boji, tako da je neverovatno da vaša strana može da dobije više poena u svom kontraktu.

Kontra i overkoli na četvrtoj poziciji

Mnogo je sigurnije ući u licitaciju, kada je baražno otvaranje pasirano do vas na četvrtoj poziciji:

Protivnik	Partner	Protivnik	Vi
3 ♦	pas	pas	?

Sada vi znate da otvaračev partner nema snagu. Vi možete očekivati od vašeg partnera da ima nešto više, možda 9 do 10 poena. Zato vi možete očekivati licitaciju sa kontrom i nekim overkolom, kada imate 13 ili više poena i dugu, jaku boju za overkol; dobru podršku za nelicitirane boje, naročito za nelicitirane majore, kada vi kontrirate. Da vidimo ponova dva ranija primera:

(a) ♠-K2 ♥-KQJ852 ♦-104 ♣-Q87

(d) ♠-KQ84 ♥-QJ73 ♦-42 ♣-AJ6

Ni sa jednom podelom vi niste dovoljno jaki, da se javite direktno na otvaranje 3 karo. Medjutim, na poziciji oživljavanja je pravilno licitirati 3 herca sa (a) i kontrirati sa (d). Od partnera se očekuje da sam javi ono što je prečutao, kada vi oživljavate licitaciju kontrom ili overkolom. Vi ste već prepostavili da on ima 9 ili 10 poena; on će ići do manše samo ako ima više. Radi toga se na četvrtoj poziciji može oživljavati licitacija sa nešto slabijim overkolom i kontrom preuzimanja, što bi se inače trudili da pasirate sa umereno jakim podelom u opasnoj direktnoj poziciji. Ovo je naročito važno kada imate dužinu i jačinu u protivničkoj boji:

♠-A73 ♥-K6 ♦-AQ109 ♣-10753

Ako vaš desni protivnik otvori 3 karo, vi ćete pasirati sa gornjom podelom. Vi biste rado dali kaznenu kontru, ali ako vi kažete "Dajem kaznenu kontru", protivnici će zvati sudiju; a ako vi kažete samo "Kontra", partner će licitirati majorsku boju.

Predpostavite da je celo deljenje:

N statista		♠	J965	E partner	
		♥	A10954		
		♦	-		
		♣	Q984		
♠	A73	<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="display: flex; justify-content: space-between; width: 100%;"> WNE</div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; width: 100%;"> S</div> </div>		♠	KQ54
♥	K6			♥	QJ73
♦	AQ109			♦	42
♣	10753			♣	AJ6
W vi		♠	104	S izvodjač	
		♥	82		
		♦	KJ87654		
		♣	K2		

Ako kontrirate, licitacija će ići:

S (W)Vi N (E)partner

3 ♦ kontra pas 4 ♦

pas ?

Partner kjubidira, razmišljajući o mogućem slemu u hercu ili piku. I vi počinjete da žalite što ste dali kontru, jer sada je vaša strana u situaciji da izgubi.

Medjutim, da ste pasirali:

S Vi N partner

3 ♦ pas pas kontra

pas pas pas

Partner je oživeo licitaciju sa kontrom preuzimanja, a vi ste je pretvorili u kaznenu kontru vašim pasiranjem. Kada ste vi dugi u protivničkoj boji, partner će uvek dati kontru, jer on je kratak. Ali ako vi pasirate, partner će verovatno oživeti licitaciju kontrom - pošto je on kratak u protivničkoj boji, on ima prave karte za ovakvu akciju.

Fišbajn konvencija

Većina bridž igrača (pravilno po svom mišljenju) upotrebljavaju kontru na otvaranje na nivou 3, radi preuzimanja, dajući partneru mogućnost pasiranja, samo kada on ima dužinu u adutu. Medjutim, neki eksperti više vole da se kontra tretira striktno kao kaznena. Tada je potrebna neka veštačka licitacija preuzimanja. Najuobičajenija je Fišbajn konvencija, tj. upotreba overkola u sledećoj višoj boji kao kontra preuzimanja. Tako:

Protivnik Vi

3 ♣ 3 ♦

(ili 3 herca na 3 karo; 3 pika na 3 herca; 4 trefa na 3 pika). Svi ovi overkoli su veštački (ne obećavajući veliku dužinu u licitiranoj boji) i forsirajući, ako ste se dogovorili da igrate Fišbajn. Partner mora preuzeti sa nelicitiranom bojom ili podići vaš overkol. Kao obično, on daje prednost preuzimanju u majorskoj boji i spreman je da licitira manšu, kada se od njega ne očekuje jačina.

Ova konvencija se upotrebljava samo u direktnoj poziciji. Kontra oživljavanja:

Protivnik	Partner	Protivnik	Vi
3 ♦	pas	pas	kontra

je ipak preuzimanje. Stoga, oživljeni overkol, čak i 3 herca u gornjoj licitaciji, je prirodan i neforsirajući. Ima dve popularne varijante Fišbajna. U jednoj licitaciji 3NT se upotrebljava za preuzimanje. Svi overkoli su prirodni. U drugoj, niža minorska boja se upotrebljava za preuzimanje (3 karo na 3 trefa, 4 trefa na svaku drugu licitaciju na nivou 3) i overkoli u majorskoj boji su prirodni. U svakom slučaju, kontre su kaznene.

Očigledno, najvažnije je dogovoriti se sa partnerom, koju od ovih majstorija ćete upotrebljavati (bez diskusije, vi ćete predpostaviti da su svi overkoli prirodni i da se radi o kontri preuzimanja). Ako želite da upotrebite veštačko preuzimanje, ja preporučujem "niži minor". Overkoli u majorskoj boji i bez aduta su suviše vredni da se prodaju. Medjutim, moj vam je savet da ne upotrebljavate nijednu konvencionalnu licitaciju na protivničku licitaciju na nivou 3, i da upotrebite kontru preuzimanja (ponekad nazvanom "alternativnom"). Stvarno je čarobno upotrebiti jednu od ovih konvencija, ako vaš desni protivnik otvori 3 karo, a vi imate bilo koju od ovih podela:

(1) ♠-KQ106 ♥-AJ104 ♦- ♣-AQ1073

(2) ♠-K6 ♥-A7 ♦-KJ1084 ♣-Q753

Vi ste u položaju da donesete odluku za vašu stranu upotrebljavajući licitaciju preuzimanja sa primerom (1) i kaznenu kontru sa primerom (2). Najčešće ipak vi ćete imati sledeću podelu:

(3) ♠-KQ106 ♥-AJ104 ♦-K4 ♣-A107

Sada vi nemate ideje, da li da date kaznenu kontru ili da upotrebite konvenciju preuzimanja.

Najjača akcija na protivničko baražno otvaranje je kjubidiranje:

Protivnik	Vi	Protivnik	Partner
3 ♦	4 ♦		

Ovo pokazuje da biste vi otvorili na nivou 2, da ste imali priliku. Za ovu licitaciju vi možete imati:

♠-KQJ874 ♥-AKQ104 ♦- ♣-A6

Zapazite da je pogrešno sa ovom podelom licitirati 4 pika i ne samo radi toga, što pikovi mogu biti pogrešna boja. Vi ste suviše jaki da skočite u manšu. Seti te se, ovo kaže da vi možete napraviti 10 štihova, ako partner ima 6 ili 7 poena, a ne možete napraviti manšu ako partner nema ništa. Tako ćete ispustiti slem, ako partner ima neku jačinu, jer će on pasirati. U odgovoru na vaš kjubid, partner će prijaviti neku nelicitiranu boju, kada je on veoma slab. Da bi dao pozitivan odgovor na licitaciju na nivou 2, on skače u svoju najdužu boju. Ponekad on može čak sam kjubidirati:

Protivnik	Vi	Protivnik	Partner
3 ♦	4 ♦	pas	5 ♦

Ovo znači da partner želi da ide na slem, ali on nema ideju gde; vi ćete u ponovnom govoru licitirati vašu najbolju boju. Postoji jedna retka licitacija u kojoj vi ponavljate vaš kjudbid:

Protivnik	Vi	Protivnik	Partner
3 ♦	4 ♦	pas	5 ♣
pas	5 ♦		

Ovo kaže partneru da izabere izmedju dve nelicitirane boje. Ovo možete uraditi kada ste dvobojni, kao u ranijem primeru. Medjutim, budite oprezni od višestrukog kjudbidiranja, kada igrate sa neiskusnim partnerom. On može iznenada da odluči, da vi želite da igrate karo i najneprijatnije boriti se u kontraktu 5 karo sa šikenom nasuprot dva mala aduta. Manje je osetljivo, ali mnogo sigurnije da pogodite sami boju.

Akcija za otvaranje na nivou četiri i pet.

Očigledno da je mnogo teže postaviti se prema protivničkom otvaranju licitacije na nivou 4 i 5, nego se sukobiti sa njihovom licitacijom na nivou 3. Najčešće nećete ući u licitaciju. Čak i kada imate znatnu honersku jačinu, vi ćete se verovatno pripremiti za malu dobit od kontriranja protivnika, jer vi imate suviše malo prostora da se nadjete u adutskoj boji. Naravno, vi možete propustiti neku manšu, ako imate jaku boju i dobre karte. Na primer, licitirati 4 pika na otvaranje 4 herca sa:

♠-AQJ964 ♥-2 ♦-KJ83 ♣-AQ

Vi ćete licitirati 4 pika na 3 herca, računajući na partnera sa nekoliko honera, tako da ćete sigurno licitirati 4 pika na 4 herca. Praktično, vi možete licitirati jaku boju slobodnije na izlicitiranu manšu, pošto ima izgleda da napravite dobru žrtvu. Tako, protivnici u prvoj manši, protiv protivnika u drugoj manši licitiraju 4 pika na 4 herca sa:

♠-KJ98643 ♥- ♦-KJ3 ♣-Q54

Kontra na otvor 4 ili 5 je ipak, u teoriji, kontra preuzimanja. Stoga, vi ćete kontrirati otvor 4 karo sa:

♠-AQ64 ♥-KJ103 ♦-2 ♣-AQJ4

Zapazite da vaša strana može verovatno napraviti manšu u majorskoj boji, ako partner ima nešto malo honera i neku dužinu u hercu ili piku. Medjutim, radi nivoa na kome ste dali kontru, vama je potrebna velika honerska jačina (obično 16 ili više poena). Iz ovog razloga, partner može sigurno pasirati radi kazne čak i kada je veoma slab, računajući na vas da uzmete štihove i pobedite kontrakt. Ovako će on da radi, izuzev ako ima odgovarajuću majorsku boju da licitira ili ako ima čudnu distribuciju. Ako kontrirate 4 trefa ili 4 karo, partner će se javiti samo ako drži dobru herc boju; obično on će pasirati. Ako kontrirate 4 herca, neverovatno je da se partner javi, izuzev ako lako može da licitira 4 pika. A ako vi kontrirate 5 trefa ili 5 karo, partner će ostaviti kontru, izuzev ako ima neku divlju raspodelu. Tako će vaša kontra u većini slučajeva postati kaznena.

Medjutim, vi nećete kontrirati samo zato što ste dugi u adutu. Ovo je baš vreme da se partner izvuče. Vaša kontra se zasniva na honerskoj jačini, tako da ste vi sigurni bilo da partner licitira ili pasira. Na primer, ako vaš desni partner otvori 5 trefa, a vi imate:

(1) ♠-AK6 ♥-AQ1076 ♦-KJ4 ♣-72

(2) ♠-A1062 ♥-73 ♦ Q104 ♣-QJ97

kontrirajte sa primerom (1), ali ne sa primerom (2). Vi ste skoro sigurni, da ćete oboriti 5 trefova sa bilo kojom podelom, ali je suviše opasno kontrirati sa drugim primerom. Partner je verovatno šiken u trefu i može se uzbuditi da pasira, ako misli da vi imate veliku jačinu. Uzmite sigurnu dobit i pasirajte. Vi čak nemate šanse za veliki pad, jer partner može kontrirati, ako ima većinu nedostajućih honera. Tako visokom baražnom otvaranju dat je različit tretman-otvaranje licitacije 4 pik. Evo jedne raspoložive licitacije preuzimanja. To je overkol 4 bez aduta, koja se upotrebljava kada više nema prostora za licitaciju. Stoga, ako vi licitirate 4 bez aduta, partner će odgovoriti na nivou 5 u svojoj najboljoj boji. Ako vi kontrirate 4 pika, to je striktno kaznena kontra. Partner treba da ima krajnje čudnu raspodelu, da predje preko vaše odluke i prijavi neku boju. Ovaj overkol 4 bez aduta se upotrebljava samo na 4 pika. Na 4 herca ovakav overkol je neuobičajeno bez adutsko pitanje za preuzimanje u minorima.

POGLAVLJE 6

Žrtvujuće licitacije

Ima mnogo situacija u bridžu u kojima ćete namerno licitirati više nego što vaša strana može napraviti. Vi ste voljni da dobijete kontru i da padnete, jer ćete izgubiti manje poena, nego da pustite protivnika da dobije manšu ili slem.

Posmatrajte ovu podelu:

		♠	K1063		
		♥	J5		
		♦	AQJ73		
		♣	105		
♠	92	N W E S	♠	3	
♥	A102		♥	9843	
♦	93		♦	K652	
♣	AJ9764		♣	KQ76	
		♠	AQJ874		
		♥	KQ76		
		♦	104		
		♣	2		

N-S su u zoni, E-W nisu;

Šta je normalna vrednost za svaku stranu? N-S može uzeti 10 štihova u piku to je njihov Najbolji koji se da izlicitirati i napraviti 4 pika. E-W mogu uzeti 9 štihova u trefu, tako bi njihov najbolji rezultat bio da izlicitiraju 3 trefa. Medjutim to je sigurno ne moguće: S otvori 1 pik, W overkolira 2 trefa, N skače u 3 pika forsirajući manšu. E ne može licitirati, pošto otvarač ide na 4 pika. U ovoj situaciji E ili W se mogu žrtvovati sa 5 trefova. Ako dobiju kontru imaće 2 pada, tj. 300 poena, što nije ni blizu skora koji bi imali protivnici u zoni. A možda će N-S ići na 5 pikova i pasti.

To će najbolje licitiranje na obe strane stvoriti 300 poena za N-S. Oni bi pisali dva puta više poena, ako im se dozvoli da igraju 4 pika; E-W bi izgubili mnogo manje (ili čak dobili), ako im se dozvoli da igraju 3 ili 4 trefa, ili ako N-S idu na 5 pikova. Sve je ovo lako videti, kada se vide karte, ali odluka svakog igrača u postizanju realnog rezultata mora biti ozbiljna.

Da li se žrtvovati

Na odluku o tome da li ćete se žrtvovati utiču tri faktora: (1) da li ste u zoni, (2) kolika je vaša ofanzivna jačina, (3) kolika je vaša defanzivna jačina. Da li ste u zoni, stvarno nije tako važno kako može izgledati. Kada su protivnici u zoni, a vi niste, žrtvovanje u odnosu na manšu izgleda privlačno; ako oni odigraju recimo 4 herca, oni će pisati $120+700=820$ poena; čak ako vi padnete 3 štiha pod kontrom, vi gubite samo 500 poena.

Stvar je u tome, što i posle dobijenih 500 poena, vaši protivnici su još u zoni; izgledi su u odnosu 3:1 da će oni dobiti rober (700 zaradjenih pri odigravanju prve manše). Tako licitiranje manše i njeno odigravanje donosi 350 poena plus poeni za štihove ili oko 500 poena ukupno.

Ovo znači, da ako niste u zoni, bolje je pasti dva puta pod kontrom, nego pustiti protivnika da napravi manšu, dok pad od tri štihova sa kontrom nije ni gubitak ni dobitak. U rober bridžu na ovo ne utiče da li su protivnici u zoni. Kada ste u zoni, a protivnici nisu, 2 pada sa kontrom koštaju vas 500 poena, što nije jeftino. U ovim uslovima (biti u zoni) žrtvujuća licitacija je retka. Medjutim, ako su obe strane u zoni, rober vredi oko 650 poena (500 bonus plus štihovi), tako da su onda bolja dva pada, nego protivnička manša. Ako ste se vi i vaš partner našli u adutu i sa 21-22 poena ćete uzeti 8 štihova, korisno žrtvovanje je na nivou 4; sa 23-24 poena uzećete 9 štihova i dobro žrtvovanje na nivou 5. Posmatrajte podelu u našem ranijem primeru:

♠-5 ♥-9843 ♦-K652 ♣-KQ83

Kada partner overkolira 2 trefa, ova podela vredi 10 poena. Partnerova podela verovatno ima 13 do 14 poena za igru u trefu (10 ili 11 za njegov overkol plus 2 ili 3 poena kada ste se našli u boji). Obe strane treba da imaju nešto između 23 i 26 poena, što znači 1 ili 2 pada na nivou 5. Tako će žrtvovanje sa 5 trefova koštati manje nego vrednost protivničke manše. Medjutim koštaće manje samo ako protivnici mogu da naprave ugovorenu manšu. Stoga vi morate proceniti vašu defanzivnu kao i ofanzivnu jačinu. Ukoliko vaše podele vrede 9 štihova u napadu, one mogu dobiti 4 štihova u odbrani. Vi morate razmišljati o prirodi vaših poena. Honerski poeni u neadutskim bojama ili u protivničkoj boji su obično jednako dobri i u napadu i u odbrani. Nasuprot, honerski poeni u vašoj dugoj boji su verovatno bez vrednosti u odbrani. Isto tako se cene neadutske duge boje i šikeni ili singltoni. Vrednosti kao ove predlažu žrtvujuće licitiranje. Pogledajmo ponovo E-W listove našeg prvog primera:

(W) 92	(E) 5
A102	9843
98	K652
AJ9764	KQ83

Ova W podela neće smatrati kao žrtvujućih 5 trefova čak i posle E-vog podizanja boje. W ima 13 poena za napad razumno jako računanje. Medjutim, 8 od ovih poena dva asa su isto tako dobra u odbrani. Ako E ima raspodeljene honore u nelicitiranim bojama, protivnička manša će biti pobedjena. Suprotno, E ima takve poene, koji nagoveštavaju žrtvovanje. Njegovih 5 poena u trefu su izgubljeni u odbrani. Njegov singleton u piku teško će biti neki dobitak, ako pik bude adut. Kako su 7 od njegovih 10 poena korisni samo u napadu E će smatrati 5 trefova kao žrtvovanje protiv manše 4 pika. Ustvari licitacija će ići:

S	W	N	E
1 ♠	2 ♣	3 ♠	5 ♣

Zapazite E-tov skok u 5 trefa u njegovom prvom govoru. Kako on namerava da se žrtvuje protiv manše, on to radi odmah. Ovo ima prednost sprečavanja bilo kakve protivničke izmene informacija i može čak naterati neiskusne protivnike da idu na nivo 5 u njihovoj boji. Ovo će biti manje efikasno, mada ne pogrešno ako E pasira na 3 pika, pa se žrtvuje kada S licitira 4 pika.

Medjutim, mogla bi biti greška za E da licitira 4 trefa na 3 pika. Ova akcija pomaže protivnicima (S može sada pasirati), a zavarava partnera. To opisuje ovakvu podelu:

♠-J84 ♥-Q943 ♦-KQ ♣-Q1063

Sa gornjom podelom E ne bi želeo da se žrtvuje protiv 4 pika, pošto on ima suviše veliku odbrambenu jačinu. Medjutim, on će podići partnerov overkol tako da se W može žrtvovati, ako je njegova jačina ofanzivna. Predpostavimo da licitacija ide:

Protivnik	Partner	Protivnik	Vi
1 ♣	1 ♣	2 ♥	?

Šta biste vi rekli sa ovim običnim podelama?

(a)	♠-Q10863	♥-4	♦-KJ874	♣-53
(b)	♠-Q106	♥-42	♦-AQJ2	♣-8532
(c)	♠-Q106	♥-QJ107	♦-KJ3	♣-QJ10

- (a) Skočite u 4 pika. Vi nameravate da se žrtvujete protiv protivničkog kontrakta, tako da vi to radite direktno.
- (b) Licitirajte 2 pika. Ovo će omogućiti partneru da se žrtvuje, ako ima dugu boju, dobru raspodelu i malu ofanzivnu jačinu.
- (c) Pasirati. Vi nemate nameru da se žrtvujete i svakako nećete da ohrabrite partnera. da se žrtvuje, kada je vaša podela tako jaka za odbranu, a tako slaba za napad.

Kada vaša strana otvori na nivou 3

Licitiranje u cilju žrtvovanja nije tako uobičajeno, kada je vaša strana otvorila licitaciju. Slično kao overkol, koji je ograničen honerima, ali obećava dobru raspodelu, otvaranje licitacije obično sadrži znatnu defanzivnu jačinu. Zato otvaračev partner ne može nikada biti uveren da protivnici mogu da naprave manšu. Samo otvarajući igrač može da se žrtvuje, ako ima jaku ofanzivnu podelu. Medjutim sasvim je suprotno kada je otvaranje baražno.

Otvarač Protivnik Odgovarač Protivnik

3 ♠	4 ♥	pas	pas
4 ♠			

Licitacija kao ova je grozota. Otvarač se javio na nivou 3, jer on ima pravu vrstu podele žrtvovanje-dugu boju sa malom odbranom. Za ostatak licitacije, bez obzira kako se stvari razvijaju, sve akcije moraju poticati od odgovarača. Otvarač je ustvari oslobođen od licitiranja; on nema ideje šta partner ima, dok odgovarač zna šta otvarač ima. Naravno, zaključak je da vi morate biti veoma oprezni, da osetite da je u pitanju žrtvovanje, kada partner otvara na nivou 3. Ako licitacija ide:

Partner	Protivnik	Vi	Protivnik
3 ♠	kontra	pas	4 ♥ svi pas

a vi imate: ♠-J63 ♥-1074 ♦-AQJ74 ♣-62 vi ćete se žrtvovati sa 4 pika.

Vaša raspodela nije naročito jaka za napad, ali partnerova jeste i nema izgleda za pobedu protivničke manše, jer partner može uzeti najviše 1 defanzivni štih, a za vas je neverovatno da dobijete više od 2. Ustvari, vi morate da licitirate 4 pika direktno na kontru. Kada vi hoćete da se eventualno žrtvujete, nejefikasnije je da to uradite što pre možete, smanjujući

protivniku prostor za licitiranje. Sa gornjom podelom vi morate da licitirate u prvom krugu 4 pika, čak i ako protivnik pasira partnerovu licitaciju na nivou 3. Ova vrsta preuranjenog žrtvovanja može biti ubitačno oružje, jer protivnici ne mogu biti sigurni da se vi žrtvujete. Ako je njihova jačina pravilno raspoređena, vi možete proći bez kontre, pasti dva puta i izgubiti 100 poena, kada protivnik ima manšu. Ovaj princip, što je moguće ranijeg žrtvovanja, može imati za posledicu spekta kularnu licitaciju, kao ovu:

Partner	Protivnik	Vi	Protivnik
3 ♥	3 ♠	5 ♥	

Za gornju licitaciju vi možete imati: ♠-3 ♥-Q85 ♦-AK1084 ♣-10753

Vi možete videti iz svoje podele, da protivnici idu na 4 pika i da će ih napraviti. Pošto vi nemate nameru da ih pustite, da tako jeftino uzmu kontrakt, vi se odmah žrtvujete. Ovo će sigurno napraviti vašem levom partneru ozbiljan problem. On je siguran da ima prilično jaku podelu sa podrškom u piku i on mora da pogodi, da li to da pokazuje na nivou 5. Ako on to učini, vi možete pobediti 5 pikova (ja sam video dosta protivnika oteranih u slem ovakvim licitacijama), zaradjujući dodatne poene na izgubljenom listu. Teorija žrtvovanja posle licitacije na nivou 3 - da partner licitira mora učiniti sve radi žrtvovanja i da treba da licitira direktno onoliko, koliko je voljan da učini. Primenjuje se isto tako na skoro sve druge licitacije. To jest ako je vaš partner prijavio slab overkol sa skokom ili overkol sa dvostrukim skokom ili neuobičajeni bezadutski overkol, od njega se ne očekuje da licitira ponovo; vi morate završiti žrtvovanje. Na primer, predpostavimo da imate:

♠-83	♥-108643	♦-K2	♣-Q1095	Licitacija ide:
Protivnik	Vi	Protivnik	Partner	
1 ♠	pas	3 ♠	3NT	
kontra				

Partner je upotrebio neuobičajeni bezadut, verovatno da predloži žrtvovanje u minorskoj boji. Vi prihvatate taj predlog, jer vi imate odličnu podršku za jedan minor i korisni honer u drugom minoru. Stoga, žrtvovanje nastavite direktno skačući u 5 trefova. Slično ako imate: ♠-A1084 ♥-42 ♦-K10974 ♣-75. Vaš levi protivnik otvori 1 tref, partner skoči u 2 pika (slabo), desni protivnik licitira 3 herca. Skočite u 4 pika, odmah se žrtvujući. Licitacija 3 pika je prazan hod, ako vi kasnije prijavite 4 pika, protivnici će promeniti više informacija i znaće šta da rade. Baražno žrtvovanje ih primorava da pogadjaju u mraku.

Žrtvovanje protiv slema

Do najskorije prilike za žrtvujuće licitiranje dolazi kada protivnici licitiraju mogući slem. Slem van zone vredi približno 1000 poena; u zoni može biti 1500 poena. Zato nemojte se ljutiti, ako padnete samo za dva štih. Trijumf je dobiti kaznu 700 poena, kada protivnici mogu da imaju slem u zoni. Istina, niz ovakvih trijumfa će vas dovesti do prosjačkog štapa. Ipak, vi ste spasili ogroman broj poena - iako se žrtvujete protiv protivničkih slemova i vas puste da igrate vašu igru, vi ćete biti na kraju veliki pobednik. Ključno rasudjivanje je u tome, da li protivnici mogu stvarno odigrati slem, koji su izlicitirali. Ako mogu, skoro je nemoguće da vaša strana izgubi suviše mnogo, žrtvujući se u boji u kojoj ste se našli.

Stoga, ako protivnička licitacija poprima slemovski tok (otvor na nivou 2 sa pozitivnim odgovorom; odgovor sa skokom u novoj boji na otvor na nivou 1 itd.), pokušajte da udjete u licitaciju, naročito ako niste u zoni, da ispitete mogućnost žrtvovanja. Međutim, neugodno je žrtvovati se protiv slema, koji se ne može napraviti. Što je gore, to je skupo. I ako se vi žrtvujete, kadgod protivnici licitiraju slem, oni mogu na to računati i doći do nepromišljenih kontrakata računajući na vašu žrtvu. Stoga je najbolje pustiti protivnika da igraju na nivou 6, čak i ako ste se našli u boji, ako vi možete dobiti 1 štih u odbrani. Ako partner ne može dobiti defanzivan štih, od njega zavisi da li će se žrtvovati. Pustite me da vam ilustrujem mnoge od do sada diskutovanih principa u ovom odeljku, sa čudnom podelom iz stvarne igre:

podijeli iz stvarne igre.

		♠	J9632		
		♥	84		
		♦	3		
		♣	K7543		
♠	107	<div> <div>N</div> <div>W E</div> <div>S</div> </div>	♠	5	
♥	J		♥	10963	
♦	KQ109764		♦	AJ852	
♣	J82		♣	1096	
		♠	AKQ84	S ja	
		♥	AKQ752		
		♦	-		
		♣	AQ		

W je bio delilac, nije bio u zoni, protivnici su u zoni. W je otvorio 3 karo. Ako E pasira, S bi kjubidirao 4 karo. Kada N odgovori u piku S bi verovatno skočio u 7; ako on licitira samo 6 i E se tada žrtvuje sa 7 karo, S bi verovatno sada licitirao 7. Čak i da E skoči u 5 karo u svom prvom krugu, to mu ne bi donelo dobro. S bi kjubidirao 6 karo i sledila bi ista licitacija Medjutim, kada ja imam S-tovu podelu, licitaja ide:

W N E S (ja)

3♦ pas 7♦ ?

E je odlučio, pravilno, da ne bi mogao pobediti slem i stoga se odmah žrtvuje.

W je bio delilac, nije bio u zoni, protivnici su u zoni. W je otvorio 3 karo. Ako E pasira, S bi kjubidirao 4 karo. Kada N odgovori u piku S bi verovatno skočio u 7; ako on licitira samo 6 i E se tada žrtvuje sa 7 karo, S bi verovatno sada licitirao 7. Čak i da E skoči u 5 karo u svom prvom krugu, to mu ne bi donelo dobro. S bi kjubidirao 6 karo i sledila bi ista licitacija. Međutim, kada ja imam S-tovu podelu, licitaja ide:

W N E S (ja)
3♦ pas 7♦ ?

E je odlučio, pravilno, da ne bi mogao pobediti slem i stoga se odmah žrtvuje.

Tada sam ja imao jednu od najboljih podela, koju sam ikada imao, a licitacija je podignuta na nivo 7, pre nego sam ja došao na red. Verovatno ću ja kontrirati i imati neku korist od toga, ali ja sam znao da sam opljačkan i nisam to mogao da podnesem. Tako sam licitirao 7 herca i pao 1, onda kada sam mogao zaraditi oko 2400 poena u piku.

Kada se protivnici žrtvuju

Posle poslednjeg primera, vi možete zaključiti da ja nisam jedan od onih, koji će vam reći kako da postupite kod protivničkog žrtvujućeg licitiranja. Ipak, kada protivnici skoče u visok kontrakt, pre nego ste vi licitali nema ništa da učinite, sem da pogodjate i nadate se da ste dobro pogodili. Međutim, ako licitacija napreduje na normalniji način, moguće je da odluku donesete na osnovu logičnog razmišljanja. Osnovna pretpostavka je u tome, da kada vaša strana dobije podelu za manšu i protivnici se žrtvuju, vi ćete uvek dati kontru i lilitirati jedan više. Vi nećete nikad dozvoliti da igraju bez kontre. To jest pretpostavimo da je licitacija išla ovako:

Vi Protivnik Partner Protivnik
 1 ♠ 2 ♣ 3 ♠ 5 ♣

Jasno, vaša strana u ovoj podeli ima manšu. Vi imate otvor, partner je odgovorio sa skokom. Stoga, vi i vaš partner morate ili kontrirati ili licitirati 5 pika. U gornjoj licitaciji imate tri izbora: možete licitirati 5 pika, možete kontrirati 5 trefa, možete pasirati i ostaviti odluku partneru. Ispitajte sve tri akcije. Ako licitirate 5 pika, vi morate imati jaku ofanzivnu podelu. Bilo da ste sigurni, da možete uzeti 11 štihova, jer imate stvarne vrednosti, bilo da ste tako slabi u odbrani, da se brinete, da bi se 5 trefova stvarno napravilo. Vi možete imati:

(1) ♠-AKJ974 ♥-KQ107 ♦-87 ♣-2
 (2) ♠-KQJ865 ♥-73 ♦-KJ1084 ♣-

Sa primerom (1) vi ste sigurni da ćete odigrati 5 pikova (čak i slem nije nemoguć), vi biste kjubidirali, da imate asa sa strane, i tako niste voljni da prihvatite malu kaznu u zamenu za vašu manšu. Sa primerom (2), vi niste nikako sigurni u držanje vaših luzera, ali vi imate tako slabe izgleda za odbranu, da je rizik od idenja na nivo 5 manji, nego da pustite protivnika da uzme kontrakt. Uočite dve osobine, koje uopšte imaju ovi primeri: veoma slabu ofanzivnu raspodelu (dugu, jaku adutsku boju, nepravilni oblik), krajnju kratkoću (singlton ili šiken) u protivničkoj boji. Suprotnost prethodnim primerima su dva sledeća, sa kojima vi treba da kontrirate žrtvujuću licitaciju 5 trefova u istom licitu.

(3) ♠-A10764 ♥-AQ5 ♦-J84 ♣-Q4
 (4) ♠-KJ875 ♥-4 ♦-AQ106 ♣-KQJ

Ovde možete videti dva razloga za momentalno kontriranje protivničkog žrtvovanja. Primer (3) skoro nema izgleda da napravi 11 štihova; vi ne možete napraviti 5 pika kada imate luzere u trefu, ali vi morate uzeti što možete. Vaš kontrakt na nivou 5 ne može se predvideti, kada imate tako ravnomernu raspodelu i tako malo honera. Primer (4) nije minimalan. Vaša strana može lako napraviti 5 pikova. Medjutim, ova podela je tako jako defanzivna da ćete vi bolje uraditi, ako date kontru. Vaše posedovanje trefa je ovde presudno. Partner ima samo singlton najmanje, tako da vaši KQJ su praktično izgubljeni za napad (as se traži); ali vi ćete dobiti dva adutska štihova u odbrani. Partner treba da poštuje vašu kaznenu kontru i da pasira; izuzev ako ima jako čudnu raspodelu sa šikenom u protivničkoj boji.

Forsirajući pas

Često imate podelu koja ne spada ni u jednu kategoriju. Ona nije jako ofanzivna, a ni tako slaba defanzivna, da morate licitirati vašu boju; ona nije ni tako slabo ofanzivna, ni tako jako defanzivna, da vi morate kontrirati. Tada vi pasirate.

Vi	Protivnik	Partner	Protivnik
1 ♣	2 ♣	3 ♣	5 ♣
pas			

Ovo se zove forsirajući pas. Vi i vaš partner ste se obavezali da kontrirate 5 trefa ili licitirate 5 pika. Ako vi ne uradite ni jedno, partner mora

uraditi jedno ili drugo. Zbog toga je vaš pas forsirajući; partneru nije takodje dozvoljeno da pasira. Pas u ovoj poziciji je umereno jaka akcija. Ona poziva partnera da licitira na nivou 5, tako da vi ne smete imati ravnomerni minimum. Dve tipične podele za prethodnu licitaciju bile bi:

(5)	♠-AQ1084	♥-AJ73	♦-K3	♣-84
(6)	♠-AQ1053	♥-6	♦-QJ76	♣-A104

Vidite da su ovi primeri dovoljno jaki, bilo prema distribuciji, bilo prema honerima, da se razumno napravi kontrakt od 11 štihova. Međutim, u suštini svaki ima defanzivni izgled. Ako se partnerovo podizanje sa skokom zasniva uglavom na distribucionim vrednostima, koje su beskorisne u odbrani, on će ići na 5 pikova. Ako on ima honersku jačinu, on će kontrirati. Suprotno je sa ovim podelama:

(a)	♠-KJ873	♥-84	♦-A10983	♣-5
(b)	♠-KJ87	♥-K104	♦-A983	♣-Q5

Sa primerom (a) partner će licitirati 5 pikova, ako vi pasirate, jer on ima distribucionu vrednost. Sa primerom (b) partner će kontrirati, jer on ima honerske karte, koje će biti isto tako korisne u odbrani kao i u napadu. Prvi primer u ovom poglavlju predstavlja ilustraciju ove vrste odluke. Licitacija će verovatno ići:

Otvarač	Protivnik	Odgovarač	Protivnik
1 ♠	2 ♣	3 ♠	5 ♣
pas	pas	kontra	
Otvarač	Odgovarač		
♠-AQJ874	♠-K1063		
♥-KQ76	♥-J5		
♦-104	♦-AQJ73		
♣-9	♣-87		

Uočite otvaračev pas i odgovaračevu kontru. Otvarač ima dobru ofanzivnu raspodelu i zato ne može sam razmišljati o kontriranju. Međutim, sa golim minimumom u honerima i pristojnom defanzivnom jačinom, on ne sme da licitira 5 pikova (kao što bi, da je umesto kralja herca imao asa). Zato on prihvata forsirajući pas. Odgovaračeva odluka je takodje neodlučna, ali, pošto on ima veći deo svojih poena u honerima i pošto on uopšte nije srećan kontraktom sa 11 štihova, on kontrira. Da je njegova dama karo kralj, on može da licitira 5 pikova, jer tada on može biti siguran, da će odigrati ovaj kontrakt, iako ga je partner ohra brio sa pas. Forsirajući pas se naravno upotrebljava na isti način, kada se protivnici žrtvuju protiv slem kontrakta. To jest, u licitaciji:

Otvarač	Protivnik	Odgovarač	Protivnik
1 ♠	3 ♣	3 ♥	5 ♣
6 ♥	pas	pas	7 ♣

Otvarač poziva odgovarača da licitira veliki slem, ako ima maksimum. Da bi ovo uradio, otvarač mora imati prvu kontrolu asa ili šiken u protivničkoj boji. U gornjoj licitaciji otvarač je primoran da kontrira 7 trefa, ako ima recimo singleton mali tref. I čak sa tref asom on bi kontrirao. Što je viši nivo na kojem se protivnici žrtvuju, to vi morate biti jači da upotrebite forsirajući pas. Ako vaša strana preuzme žrtvovanje protiv protivničke manše, nema takve stvari kao što je pas posle protivničke licitacije. Predpostavimo da imate:

♠-AJ10874 ♥-2 ♦-QJ97 ♣-Q4

Licitacija ide:	Protivnik	Vi	Protivnik	Partner
	1 ♣	1 ♠	2 ♥	2 ♣
	4 ♥	4 ♠	5 ♥	pas
	pas	?		

Vi ćete pasirati. Partnerov pas na 5 herca nije forsirajući, jer delenje jasno pripada protivnicima i vaša strana samo se žrtvuje (da je vaš protivnik pasirao na 4 pika, vi biste bili pasirali). Medjutim njihova strana ima karte. Kao opšte pravilo, kada ste svojom žrtvom gurnuli protivnika na nivo 5 u majorskoj boji, pustite ih da igraju neuznemiravano. Oni nemaju ekstra bonus za odigravanje na nivou 5, a mogu isto tako i pasti.

Čudne podele

Najzad, postoji redak, ali jako važan tip licitacija u kojima nije jasno koja strana ima karte, a koja treba da se žrtvuje. Obe strane imaju fit i raspodela je čudna. Ovde vlada zlatno pravilo, da se licitira jedan više, da bi se dobio kontrakt, a ne pusti protivnik da igra. Na primer, pretpostavite da imate: ♠-AQ9753 ♥-84 ♦-KQ1053 ♣ -

Licitacija ide ovako, a obe strane su u zoni:

Vi	Protivnik	Partner	Protivnik
1 ♠	kontra	4 ♠	5 ♥
5 ♠	6 ♥	pas	pas

Licitirati 6 pikova. Vi možda uopšte ne znate, da li možete odigrati taj kontrakt verovatno ne možete; da li protivnik može napraviti 6 herca izgledi su da

može. Ali ako su oba kontrakta za pad, vi ste izgubili samo nekoliko stotina poena licitirajući, dok će vas koštati od 1000 do 3000 poena, ako ih pustite da igraju u deljenju u kome jedan ili oba kontrakata mogu da se naprave. Tako je važna ova vrsta "politike osiguranja", da bih ja verovatno licitirao 7 pikova, ako protivnici dodju u 7 herčeva.

Celo deljenje je bilo:

N partner		♠	K10862	E protivnik	
		♥	2		
		♦	A863		
		♣	J84		
♠	-	W N S E	♠	J4	
♥	KQ76		♥	AJ10953	
♦	J92		♦	2	
♣	AK10972		♣	Q853	
W protivnik		♠	AQ9753	S Vi	
		♥	84		
		♦	KQ1053		
		♣	-		

Ovde vi možete da napravite 7 pikova ako je atak u trefu; protivnici mogu napraviti 7 herčeva, ako je atak u piku. Ja bih radije bio u položaju da napravim veliki slem ako protivnici pogrešno krenu, nego da pokušam da pogodim pravi atak, da bih zaradio 100 poena ako pogrešno krenem. Ovakva divlja, čudna podela ne javlja se često, ali se kockate sa velikim brojem poena, kada do nje dodje. Igrači bridža, koji dobijaju, imaju jednostavnu politiku za ova deljenja- biti izvodjač igre. Tada će vaši gubici biti u penjima, a vaši profiti u dolarima.

POGLAVLJE 7

Licitiranje parcijalnog skora

Protivnički parcijalni skor

Kada protivnici imaju parcijalni skor, naročito jedan od 40 ili više, tako da 2 u majoru im daje manšu, vi se morate rešiti na defanzivno licitiranje. Ovo važi i za kontru i za overkol. Na primer, podela kao:

♠-84 ♥-KQ862 ♦-Q1083 ♣-K4

je normalno slaba za overkol 2 herca, posle otvora 1 pik. To jest, rizik je veći od moguće dobiti. Međutim, ako protivnici imaju parcijalni skor od 40 i više, vi ćete overkolirati. Sada je moguća dobit veća, jer vi možete gurnuti protivnika u 3 pika i srušiti ga. Bez parcijalnog skora, ovo bi bio bedan dobitak sada on spašava manšu. Slično ova podela:

♠-1084 ♥-KJ3 ♦-AQ103 ♣-Q92

nije za normalnu kontru preuzimanja na otvor 1 pik. Međutim, izgledi za dobitak tako su veliki, ako protivnici imaju parcijalni skor, da ćete vi preuzeti ovu akciju. Kao uputstvo, smanjite potrebne poene za kontru ili overkol za jednu damu; smanjite zahtev za overkol u boji za nivo 2 na nivo 1. Partner mora učiniti ustupak radi činjenice da ste vi ušli u licitaciju malo neoprezno. Sa ovakvom podelom:

♠-A75 ♥-A1054 ♦-K92 ♣-J73

on će težiti da vi igrate manšu, ako vi kontrirate otvor 1 pik ili overkolirate 2 herca. U situaciji parcijalnog skora, on će vam dati podršku, licitiraće 3 herca. Kada vi imate normalnu kontru ili overkol, vi ćete nastaviti do manše, a pasirate ako ste licitali radi nadmetanja. Stvarno, ako vi imate normalnu kontru ili overkol, vi morate pokušati da dva puta licitirate, čak iako se partner ne javi. Na primer, sa:

♠-3 ♥-KQJ974 ♦-A973 ♣-105

ako licitacija ide:	Protivnik	Vi	Protivnik	Partner
	1 ♠	2 ♥	2 ♠	pas
	pas	?		

ponovo licitirajte 3 herca, ako su protivnici u parcijalnom skoru. Partner se možda protivi takmičenju, jer se boji da je vaša boja manjkava. Slično sa:

♠-3 ♥-A1093 ♦-KQ104 ♣-105

u licitaciji:	Protivnik	Vi	Protivnik	Partner
	1 ♠	kontra	2 ♠	pas
	pas	?		

licitirajte ponovo. Partner verovatno nije želeo da odgovori na nivou 3, jer se bojao da ste vi kontrirali samo radi protivničkog parcijalnog skora. Budite međutim sigurni, da ne licitirate ponovo u drugom krugu, ako se vaša akcija odnosila na skor. Na primer, pretpostavite da ste kontrirali otvor 1 tref (protivnik ima skor 40) imajući:

♠-A1084 ♥-Q863 ♦-AJ5 ♣-J2

Licitacija ide:	Protivnik	Vi	Protivnik	Partner
	1 ♣	kontra	2 ♣	2 ♥
	3 ♣	?		

Dovedeni ste u iskušenje da licitirate 3 herca. Ali vi morate da pasirate. Ako sada licitirate, to znači da vi pokušavate da igrate manšu i da vaša kontra nešto znači, a nije bila samo zaštita od protivničkog parcijalnog skora. Setite se, partner zna isto tako, da 3 trefa daju protivniku manšu. Sa bilo kakvom razumnom podelom, on će licitirati ponovo. Uopšte govoreći, odgovornost od zaštite parcijalnog skora pada na igrača koji poslednji pasira. Ako vi delujete, kada partner može da ima drugu priliku da licitira, vi pokazujete da nešto imate; ali vi ne obećavate ništa, ako delujete u pas poziciji. Tako, ako je licitacija išla:

Protivnik	Vi	Protivnik	Partner
1 ♣	kontra	2 ♣	2 ♥
pas	pas	3 ♣	pas
pas	?		

bilo bi pravilno da licitirate 3 herca, čak i sa vašom najminimalnijom kontrom.

Partner zna da vi ne tražite manšu, jer ste pasirali 2 herca. Drugi razlog za pokazivanje partneru (i njega vama), da li licitirate sa nekom vrednošću ili isključivo radi nadmetanja jeste što oboje morate znati, kada treba kontrirati. Dosta često, protivnički parcijalni skor pomaže vama da dobijete priličnu kaznu. Delimično to je radi toga, što protivnici mogu biti dovedeni u iskušenje da se prelicitiraju, onda kada je manšu lako napraviti. A delimično je to tačno radi toga, što je tada mnogo manje opasno za vas, da kontrirate kontrakt parcijalnog skora. Pošto ih ne kontrirate u manši, neće biti suviše skupo, čak i da naprave kontrakt. Međutim, kontra može biti katastrofalna, ako protivnici mogu da daju rekontru ili naprave neki prekobrojan štih. A ovo se može desiti.

Vaš parcijalni skor (raber)

Otvaranje licitiranja

Čudno, vi nećete otvoriti lako, kada vaša strana ima parcijalni skor. I zaista vi možete napraviti manšu sa kontraktom na nivou 2, ako vi imate upisanih 40. Međutim, izuzev ako igrate protiv zečeva, vi nećete nikad dobiti kontrakt jeftino. Vi imate daleko bolje izgleda da kupite deljenje na nivou 2, kada nemate ništa upisano; kada imate 1, vi ćete biti sigurni na 3 i 4. Šta više, takmičarska licitacija će vas verovatno dovesti do žestokog vrhunca. Partner će kontrirati protivnike ili će protivnici kontrirati vas. Tako, vi otvorite samo sa normalnom jačinom; inače ćete pasirati svaku sumnjivu podelu. Da li da otvorite, kada na to ne utiče mnogo vaš parcijalni skor, ali što vi licitirate često utiče - naročito kada imate parcijalni skor 60 i više. Ima dva razloga za promene: (1) Bilo koju boju licitirate, to je ozbiljno, nije pokušaj, predlog za adut; ovo isto tako važi za minore, kao i za majore, pošto je sada tako lako napraviti manšu u trefu kao i u piku.

(2) Vi nemate više da se brinete o vašoj ponovnoj licitaciji, pošto vi možete pasirati odgovor u novoj boji, koji ispunjava parcijalni skor. Tako, ako imate:

♠-AKJ5 ♥-874 ♦-1086 ♣-AQ7

vi nećete normalno otvoriti 1 tref, ali sa 60 poena parcijalnog skora, vi bi ste umesto toga licitali 1 pik. Više nije sigurno licitirati 3-karatnu boju tref, jer partner neće biti tako radoznao, da nadje drugu boju. Nije više potrebno licitirati preparatorni tref, pošto vi imate potpuno zadovoljavajuću ponovnu licitaciju na odgovor 2 karo ili 2 herca - vi ćete pasirati. Slično ako imate:

♠-Q84 ♥-Q103 ♦-A3 ♣-K853

otvorite 1 karo, ne 1 tref, ako imate veliki parcijalni skor. Nema potrebe da pripremate ponovnu licitaciju, jer ćete pasirati odgovor 2 karo. Boja tref nije više za licitaciju da otvorite u bilo kojoj 4-karatnoj boji, vama su potrebna dva od četiri top honera (baš kao što normalno radite za majorske boje). Prednost otvaranja u mojsorskoj boji u poslednja dva primera je u tome, što ono otežava protivniku takmičenje. Očigledno, oni mogu lakše ući u licitaciju na 1 tref, nego na 1 pik ili 1 karo. Ipak, vi ne možete otvoriti u slaboj 4-karatnoj majorskoj boji, jednostavno zato što imate parcijalni skor. Partner vas može podići sa 3-karatnom podrškom, tako da vi morate imati dva honera. Šta biste otvorili, ako imate 60 poena parcijalnog skora i podelite sebi ovo:

♠-Q843 ♥-K4 ♦-AKJ ♣-J1075

Nijedna boja nije ni dovoljno duga, ni dovoljno jaka za licitiranje, zato vi otvorite 1 bez aduta. Ovo sada ne obećava 16 do 18 poena. To može biti jačina od 13 do 20, sa uravnoteženom podelom. Setite se, partner više ne treba da zna vaš broj poena, da odluči da li će ići na manšu; 1 bez aduta je manša.

On može pasirati sa uravnoteženom raspodelom ili preuzeti u bilo kojoj dugoj boji i vi ćete biti u odgovarajućem kontraktu. Naravno, ako se protivnici takmiče, vi ćete licitirati ponovo, ako imate veoma jake karte, a pasiraćete ako imate minimum. Stvarno, 1 bez aduta je najpogodnije otvaranje, kada imate veliki parcijalni skor; ono olakšava situaciju za vašu stranu, dok otežava protivniku takmičenje.

Otvaranje

Otvaranje na partnerovo otvaranje licitacije je slično, kada imate parcijalni skor. Glavna razlika je u tome, što vaš odgovor pokazuje gde vi želite da se igra, bez mnogo pažnje koliko visoko. Vi nećete licitirati slabe boje, ali vi možete nagovestiti dugu, jaku boju bez obzira na broj poena. Razmišljajte o vašem odgovoru sa ove dve podele posle partnerovog otvaranja 1 herc:

(a) ♠-Q84 ♥-72 ♦-K874 ♣-AQ43

(b) ♠-84 ♥-72 ♦-K84 ♣-QJ9843

Normalno vi biste odgovorili 2 trefa sa (a), a 1 bez aduta sa (b). To jest, vaša je prva dužnost da saopštite partneru, da imate jake karte idući na nivo 2 sa (a) ili upozoravajući ga na minimum, ostajući na nivo 1 sa (b). Međutim, vaše licitacije su obrnute, kada imate parcijalni skor 60; vi odgovorite 1 bez aduta sa (a) i 2 trefa sa (b). Nije tako važno da pokažete vaš broj poena, pošto je vaš svaki kontrakt manša i vi morate odmah dati predlog šta da se igra, pošto će svaki odgovor biti pasiran. Vidite da su vaši odgovori veoma prirodni, kada imate parcijalni skor. Vi želite da igrate 1 bez aduta sa (a) i 2 trefa sa (b), te tako i licitirate.

Nikada ne licitirajte 4-karatnu boju na nivou 2 i budite veoma obazrivi u licitiranju, čak i na nivou 1. To jest, ako partner otvori 1 tref, a vi imate:

♠-J843 ♥-642 ♦-AJ3 ♣-KQ5

nemojte licitirati 1 pik, kao što biste normalno uradili. Podignite na 2 trefa. Zapazite, da vi možete podići sa 11 poena. Vaši odgovori ne pokazuju više broj vaših poena, nego označavaju šta treba sa se igra.

Licitiranje slema

Licitiranje slema je pomognuto i sprečeno vašim parcijalnim skorom. Činjenica, da se licitacija može završiti u svakom trenutku, čim je kontrakt dovoljan za manšu, može vas koštati bonusa za slem. Radi toga slemovske licitacije - otvaranje sa 2 i odgovor sa skokom u novoj boji - moraju ipak biti forsing, iako one dopunjavaju parcijalni skor. Na primer, ako imate:

♠-74 ♥-J63 ♦-10863 ♣-9752

a partner otvori sa 2 pika, kada imate parcijalni skor 40, odgovorite 2 bez aduta. Uostalom partner može imati:

♠-AKJ652 ♥-A ♦-AKQJ2 ♣-4

On može licitirati 6 karo u drugom krugu i odigrati dobar slem. Slično, ako ste vi otvorili 1 pik sa:

♠-AQ743 ♥-42 ♦-KJ3 ♣-K64

i partner skoči na 3 herca, ponovo licitirajte 3 bez aduta, iako je 3 herca dovoljno za manšu. Partneru se mora omogućiti da ispita igranje slema bez rizikovanja da se pasira. Kako su licitacije na nivou 2 i skok u novoj boji forsirajuće licitacije, to se mora poštovati. Ako vi imate u skoru 40, u iskušenju ste da otvorite 2 pika sa:

♠-AKQJ42 ♥-A3 ♦-A64 ♣-J5

Uostalom, vi možete sami napraviti 2 pika: šta ako partner pasira? Medjutim, vi morate otvoriti samo 1 pik iz tri razloga. Prvo, opasnost od slabog slema je suviše velika, jer partner će očekivati veću jačinu. Drugo, partner će se naprezati, da da neki odgovor, kada imate skor 40; on će pasirati, ako ima bilo kakav štih, pasiraće samo onda, ako baš nema ništa. Treće, ako partner pasira 1 pik, vi ste u boljoj situaciji, nego da ste otvorili 2 pika, kada biste dobili barem 3 pika i pali.

Isto rezonovanje se primenjuje na odgovor sa skokom u boji. Pogrešno je licitirati 3 herca na 1 pik sa:

(c) ♠-74 ♥-AQJ1083 ♦-AJ5 ♣-82

Stvarno, kod parcijalnog skora vi biste odgovorili 2 herca sa mnogo slabijom honerskom jačinom:

(d) ♠-74 ♥-QJ10842 ♦-K105 ♣-82

Medjutim, licitiranje 2 herca sa umereno jakim kartom ne vodi slemu, čak i kada imate skor. Ako partner ima jak otvor sa fitom u hercu, na primer:

♠-AK1083 ♥-K95 ♦-Q3 ♣-AQ6

on će licitirati 3 herca na 2 herca. Ovo je blagi pokušaj za slem, jer je to licitacija iznad manše. Ako vi imate podelu (c), vi ćete tada ići na slem, dok ako imate sumnjiv odgovor, kao u primeru (d), vi ćete pasirati. To su ovi jaki, jeftini pokušaji slema - licitiranje više nego je potrebno za manšu - kada parcijalni skor stvarno pomaže licitiranju slema. Sa parcijalnim skorom od 60, ovo su pokušaji slema.

Otvarač	Odgovarač	Otvarač	Odgovarač
1 NT	2 NT	1 ♦	1 ♠
		2 ♠	3 ♠

U svakoj gornjoj licitaciji, otvaračeva jačina je u velikoj meri nepoznata. On jednostavno licitira igru, koja njemu izgleda najbolja. Odgovarač ima sam licitaciju za otvor ili čak bolji i pokušava da se igra slem. Otvarač će pasirati sa minimumom i oni će ostati na sigurnom nivou; otvarač sa jakim kartom, licitiraće dalje prema slemu.

Postoje dve licitacije u kojima licitiranje iznad skora nije predlog za slem.

Ovo su odgovoračevo podizanje otvaračeve boje, obično ili sa skokom:

Otvarač	Odgovarač	Otvarač	Odgovarač
1 ♠	2 ♠	1 ♠	3 ♠

čak, ako vaša strana ima skor 70, oba odgovora pokazuju normalnu vrednost - 6 ili više poena za obično podizanje, 13 ili više poena za podizanje sa skokom. Tako, ako imate:

♠-K1073 ♥-84 ♦-KJ73 ♣-852

podignite 1 pik na 2 pika, bez obzira na skor. Ako pasirate 1 pik, vi nećete uzeti kontrakt. Sve što činite, olakšavate protivnicima da se takmiče.

Protiv takmičenja

Kada imate neki skor, vi morate očekivati jako protivničko takmičenje. Nemojte ih pustiti, da vas pokradu. Ako vaša strana poseduje karte (t.j. ima u suštini više od polovine honera), licitirajte toliko visoko, koliko možete. Tada, ako protivnici licitiraju više, dajte im kontru. Na primer, predpostavimo da imate:

♠-A1063 ♥-KJ94 ♦-J103 ♣-86

Licitacija ide:	Partner	Protivnik	Vi	Protivnik
	1 ♠	2 ♣	2 ♠	3 ♣
	pas	pas	3 ♠	pas
	pas	4 ♣	Kontra	

Ovo je vaše deljenje, jer vi imate 9 honerskih poena, nasuprot partnerovog otvaranja licitacije. Verovatno, vi ne možete napraviti 4 pika, pošto partner pokazuje minimum pasiranjem 3 trefa. Tako, mada ste dozvolili da budete gurnuti na nivo 3, vi nećete ići više. Naplatite protivniku što vas pljačka. Ovo je slično situaciji u kojoj ste se žrtvovali protiv manše. Veoma retko, protivnici će imati dovoljno čudnu raspodelu da naprave njihov kontrakt, ali vi ovo morate ljubazno prihvatiti. Oni se obično prelicitiraju, da se zaštite od vašeg parcijalnog skora i oni neće biti tako radosni u sledećem deljenju, ako im uzmete 300 ili 500 poena.

POGLAVLJE 8

Interventne licitacije

Kada se protivnička licitacija na nivou 1 pasira

Postoje dva tipa licitacija u kojima ćete biti malo više slobodni nego obično, da se takmičite sa protivnicima, čak i kada oni nemaju parcijalni skor. Najopštija od ovih se javlja, kada odgovarač pasira otvaranje licitacije u boji:

Protivnik	Partner	Protivnik	Vi
1 ♥	pas	pas	?

Ovde su šanse veoma velike, da vaša strana može imati više od protivnika. Ovo je istina, čak i kada su vaše karte prilično slabe. Predpostavite da u gornjoj licitaciji imate:

♠-Q10743 ♥-2 ♦-A873 ♣-1064

Vi ćete ponovo oživeti licitaciju overkoliranjem 1 pik, računajući da partner ima znatnu jačinu. Radi čega partner mora biti jak? Pošto ukupno ima 40 honera oni moraju biti negde. Predpostavimo da otvarač ima gornji prosek 15 poena; odgovarač koji je pasirao ima možda 3 ili 4, vi imate 6. To znači da partner verovatno ima 15 - sigurno 13, a možda 16 ili 17. Zašto je onda pasirao 1 herc. Pošto on ima dužinu u hercu i nema svoju dobru boju. Cela podela može biti:

N statista		♠	982	E Vi	
		♥	108		
		♦	J10652		
		♣	QJ7		
♠	KJ6	<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="display: flex; justify-content: space-between; width: 100%;"> NE</div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; width: 100%;"> WS</div> </div>		♠	Q10743
♥	Q7653			♥	2
♦	KQ			♦	A873
♣	K85			♣	1064
W partner		♠	A5	S delilac	
		♥	AKJ94		
		♦	54		
		♣	A732		

Uočili ste da partner mora pasirati 1 herc, kako radi toga što se boji da mu partner odgovori u kari, ako kontrira, tako i radi toga što se nada dobroj kazni, ako protivnici idu suviše visoko. Njegov pas je zamka. Uprkos vašoj slabosti, vaša strana može napraviti 3 pika, dok će protivnici napraviti 1 herc, ako ih vi pustite da igraju. Vi morate oživeti licitaciju intervenišući zaključujući da partner ima nedostajuće jačine.

Ovde otvarač ima neuobičajeno jaku kartu, odgovarač ima blizu maksimalnog pasa; ipak vidite šta je ostavljeno partneru. Sa najmanjim opravdanjem vi ćete intervenesati overkolom, ali vi morate oživeti licitaciju

kontrom preuzimanja, kadgod ste blizu jačine za otvaranje licitacije. 12 poena ili čak dobrih 11 poena je dovoljno. Vi morate imati veliku prednost za interventnu kontru.

Protivnik	Partner	Protivnik	Vi
1 ♥	pas	pas	kontra

imate neku jačinu; vi niste isključivo zaštita u slučaju kada je on prijavio pas - zamku.

kada imate potreban broj poena. Prvo, vi želite da obavestite partnera, da i sami

Drugo, ako partner pravi zamku, vi ga stavljate u položaj da pasira vašu kontru radi kazne. Jedna od najmanjih kazni u bridžu se javlja, kada jedan partner prijavljuje pas-zamku na otvaranje licitacije, a drugi ima informativnu kontru. Uostalom, otvarač može često dobiti samo 3 ili 4 štihova i kada njegov partner nema ništa, on je u ozbiljnim teškoćama.

Posle partnerovog oživljavanja licitacije

Kada vaš partner oživi licitaciju, vi morate shvatiti da njegove kontre i overkol mogu biti veoma slabi. Ako on overkolira, vi morate biti naročito pažljivi. Razmišljajte o podeli, koja je bila pas zamka u našem ranijem primeru.

♠-KJ6 ♥-Q7653 ♦-KQ ♣-K85

Kada partner oživi licitaciju sa 1 pik, vi ne možete učiniti ništa više sa ovom podelom, nego podići na 2 pika (u stvari, ne bi bilo nepojmljivo pasirati). Uostalom, partner je već sam pokazao da ima znatnu jačinu, čak i da vi niste uopšte licitirali. I ako on ima dovoljnu jačinu za manšu, on bi skoro sigurno intervenisao kontrom, a ne overkolom. Kada partner oživi licitaciju kontrom, ne skačite u manšu sa 11 ili 12 poena, jer on može da ima kao i vi. Težite da date minimalan odgovor, da vidite da li će partner ponovo da licitira. Kada on ima normalnu kontru, umesto samo interventne kontre, on će ponovo licitirati. Tada vi možete tražiti manšu. Predpostavimo da licitacija teče:

Protivnik	Vi	Protivnik	Partner
1 ♦	pas	pas	kontra
pas	?		

Šta je vaš odgovor sa ovim podelama:

(1)	♠-KJ86	♥-74	♦-Q83	♣-KJ103
(2)	♠-A3	♥-K4	♦-KJ965	♣-Q1053
(3)	♠-Q3	♥-K86	♦-KJ63	♣-AJ105

Sa primerom (1) licitirajte samo 1 pik. Da je partner kontrirao direktno na otvaranje, vi ćete skočiti u 2 pika, ali vi morate da mu date zavetrinu, kada on interveniše. Ako vaša strana ima manšu, partner će licitirati ponovo. Sa primerom (2) pasirajte radi kazne. Partnerovi honeri dodati vašoj velikoj defanzivnoj jačini dovešće do velikog pada. Sa primerom (3) skočite u 3 bez aduta. Vi nemate dovoljno sigurnih adutskih štihova da pasirate, ali vaša strana mora imati dobru igru za manšu.

Retke licitacije oživljavanja

Postoje druge informativne akcije, osim kontre i overkola. Najjače je kjudiriranje:

Protivnik	Partner	Protivnik	Vi
1 ♥	pas	pas	2 ♥

Ovo je ipak forsing do manše, ali vi morate da umanjite honerske zahteve u poziciji oživljavanja. Na primer sa: ♠-KQ109754 ♥- ♦-AQ1076 ♣-3

Vi biste licitirali 2 herca u gornjoj licitaciji. Overkol je naravno nemoguć. Kontra je slaba, jer postoje mnogo veći izgledi da će partner pasirati radi kazne, kada vi oživite licitaciju kontrom, a vi nemate želju da se branite sa ovim čudom. Overkol sa skokom 2 pika nije pravedan prema ovoj podeli. Bilo da vi obično igrate, da je vaš overkol sa skokom jačina ili baraž, u intervenirajućoj poziciji on bi izgledao ovako:

♠-KQJ874 ♥-2 ♦-AJ53 ♣-74

Ovo je oživljavajući skok u 2 pika, kada je licitacija na nivou 1 pasirana oko vas. Vi morate imati minimum poena za interventnu kontru, ali dugu, jaku boju i ofanzivnu raspodelu. Oživljavajući overkol 1 bez aduta:

Protivnik	Partner	Protivnik	Vi
1 ♠	pas	pas	1NT

ne obećava više 16 do 18 poena. To treba da bude podela sa nekom jačinom u protivničkoj boji i 9 ili 10 do 13 poena u honerima. Na primer balansirajte sa 1 bez aduta u gornjoj licitaciji, ako imate:

♠-AQ5 ♥-J6 ♦-KJ84 ♣-10872

Zašto ne kontra? Zato što vi niste radoznali da čujete odgovor u hercu, nelicitiranu majorsku boju i zato što overkol 1 bez aduta opisuje vašu podelu u jednom javljanju.

Kada vi imate 16 do 18 poena na poziciji oživljavanja licitacije, prvo kontrirajte, a zatim u drugom krugu licitirajte bez aduta. Ovo vas može popeti na 2 bez aduta i izgleda kao nadlicitiranje. Međutim, partner skoro sigurno ima nešto malo, pa činjenica, da su protivničke karte sakupljene u otvaračevim kartama je veoma povoljna za vas.

Najzad, ima nekoliko retkih podela sa kojima ne treba oživljavati licitaciju uopšte, nego pasirati i dozvoliti protivnicima da igraju njihov kontrakt na nivou 1. Grubo, one se mogu podeliti u dve grupe. Prva je, da ste tako slabi, da biste pasirali licitaciju partnera na nivou 1 ili da imate 6 do 7 poena sa nijednom drugom bojom. To jest, da imate:

♠-J853 ♥-Q64 K-K73 ♣-1054

ili manje, ne intervenišite na nikakvo otvaranje licitacije. Ako je partner uhvaćen u zamku, a verovatno jeste, vi ćete omogućiti protivnicima mali pozitivan skor. Vi stvarno niste očekivali korist, kada ste videli svoje karte, tako da biste se pripremili za mali skor.

Osim toga, vi biste pasirali umesto intervencije sa bilo kojom podelom, koja ima 4 ili 5 karata u protivničkoj boji. U licitaciji:

Protivnik	Partner	Protivnik	Vi
1 ♥	pas	pas	?

pasirajte sa obe ove podele:

♠-63 ♥-Q1096 ♦-AK32 ♣-Q104

♠-AJ8 ♥-KQ1074 ♦-K86 ♣-J3

Nema izgleda da je partner pasirao sa dobrom podelom, jer on nije dugačak u hercu, kada ste to vi. Stoga, pustite borbu protivnicima sa njihovim misfitom. Kada ste dugi u protivničkoj boji, oživite licitaciju samo sa 15-16 ili više poena, podelom koja ima realne izgleda za manšu u bez adutu.

Druge interventne licitacije

Ima drugih situacija u kojima vam protivnička licitacija kaže da partner ima dobru podelu, iako on nije licitirao. Takve licitacije imaju dva aspekta:

1. Protivnici su pasirali na nivou 2.

2. Protivnici su se našli u boji.

Najjednostavniji primer:

Protivnik	Vi	Protivnik	Partner
1 ♥	pas	2 ♥	pas
pas	?		

U ovoj poziciji, vi morate oživeti licitaciju više no ikada. Protivnici najverovatnije drže većinu honera ako otvarač ima više od 11 do 13 ili 14 honerskih poena, on bi imao dovoljno da pokuša manšu; ako odgovarač ima više od 6 do 8 honerskih poena, njihovi ukupni poeni su suviše veliki za obično podizanje. Oni imaju negde između 17 i 20 honerskih poena od mogućih 40. Prepostavimo da oni imaju 20. Ovo znači, da ako vi imate:

♠-Q9843 ♥-62 ♦-KJ4 ♣-Q53

vi možete licitirati 2 pika, računajući da partner ima 12 poena u honerima, jer vi imate samo 8. Celokupna podela može izgledati ovako.

N statista		♠	J7	E partner	
		♥	K973		
		♦	753		
		♣	K1084		
♠	Q9843	N W E S		♠	A105
♥	62			♥	J5
♦	KJ4			♦	Q862
♣	Q53			♣	AJ76
W Vi		♠	K62	S delilac	
		♥	AQ1084		
		♦	A109		
		♣	92		

Pažljivo zapazite, da nije baš lako naći partnera sa svim ovim kartama. Pokušajte da date njegovog asa trefa jednom od protivnika; ako ga ima S, on bi sigurno licitirao više od 2 herca; ako ga ima N, on bi bio mnogo jači za obično podizanje. Teško je dati čak damu karo bilo kojem protivniku. Pri ovoj podeli, N-S linija može napraviti 2 pika. Tako da mada ni vi, ni vaš partner niste bili dovoljno jaki da licitirate u prvom krugu, zajedno imate dovoljno da se efikasno takmičite. Naravno, u ovom primeru vi imate pogodnu 5-karatnu boju pik za licitaciju. Šta ako vi imate karte vašeg partnera:

♠-A10 ♥-J5 ♦-Q862 ♣-AJ76 a on vaše. Licitacija bi ipak bila:

Protivnik	Vi	Protivnik	Partner
1 ♥	pas	2 ♥	pas
pas			

Protivnici ipak mogu napraviti 2 herca, a vi 2 pika. Sada vi morate kontrirati. Ovo je interventa kontra za preuzimanje. Vi nećete nikada želiti da kontrirate protivnike radi kazne na nivou 2, posle otvaranja i podizanja.

Pošto su protivnici našli fit, vaša strana verovatno isto ima fit. Partner će licitirati svoju boju u odgovoru na vašu kontru i vi ćete naći fit. Nema naročite razlike u jačini između interventnog overkola i interventne kontre. Tipično, jedan član para će imati honore, drugi će držati boju. Ako jedan ima oboje, on bi licitirao u prvom krugu. Ako vi držite boju, vi je licitirajte, sa honerima vi kontrirajte. Najvažnije je razumeti cilj ovih interventnih licitacija. Vi ne pokušavate da igrate manšu ili čak da izbacite protivnike. Vaš je cilj, da ih ugurate na nivo 3, gde vi imate da ih pobedite. To znači, ako licitacija ide ovako:

Protivnik	Partner	Protivnik	Vi
1 ♠	pas	2 ♠	pas
pas	3 ♦	3 ♠	?

vi samo izaberite, da li ćete reći pas ili "nema licitacije". Vi ne možete kontrirati ili licitirati 3 bez aduta ili licitirati 4 ili 5 karo. Partner je uspeo u onome što je hteo. Gurnuo je protivnike jedan više. Bilo kakvu snagu da imate, partner je već licitirao za vas. Ako vi delujete sada, vi kažnjavate partnera za takmičenje i čak ako vaša licitacija napravi dobar rezultat, vi ćete uplašiti partnera da interveniše sa vama ponovo.

Da li intervenisati

U odlučivanju da li da intervenišete, slušanje protivničke licitacije je **važnije** od gledanja svojih karata. Vi morate naučiti da razlikujete dve licitacije:

(1)	Protivnik	Partner	Protivnik	Vi
	1 ♣	pas	1 ♥	pas
	2 ♥	pas	pas	?
(2)	Protivnik	Partner	Protivnik	Vi
	1 ♥	pas	2 ♣	pas
	2 ♥	pas	pas	?

U licitaciji (1) protivnici su se zaustavili brzo, pošto su se našli u boji. Verovatno, vaša strana ima takodje fit i približno polovinu karata. Tako **intervenišite** sa bilo kojom od ovih podela:

♠-A1063	♥-754	♦-K84	♣-KJ5
♠-K3	♥-82	♦-QJ9753	♣-Q62

kontrirajući sa prvom podelom, overkolirajući sa drugom. Nasuprot tome, ne sanjajte o intervenciji sa bilo kojom podelom u licitaciji 2. Protivnici nisu našli fit, tako da ga možda ni vi nemate. Oni su se verovatno zaustavili baš radi toga, ne zato što nemaju honore, tako da nema razloga da očekujete jačinu u partnerovim rukama.

Suština je u tome, da li su se protivnici našli u boji. Ako jesu budite obazrivi sa intervencijom. Vi ćete pasirati, samo kada nemate dugu boju i kada nećete da kontrirate, jer imate manje od 9 ili 10 poena. Ovde se obično prodaje kontrakt u nadi da su protivnici napravili grešku.

Jedina licitacija u kojoj treba da razmišljate o oživljavanju licitacije, a kada se protivnici nisu našli u boji, je ova:

Protivnik	Vi	Protivnik	Partner
1 ♠	pas	1 NT	pas
pas	?		

Sada vi možete izračunati, da partner ima nekoliko honera, pošto su oba protivnika prijavili minimum. Medjutim, nema nikakve verovatnoće da vaša strana ima fit. Stoga, intervenišite samo onda, kada imate dugu boju u jednoj podeli, a niste imali dovoljnu jačinu za trenutno overkoliranje. Vi možete licitirati 2 karo, sa ovim ranijim primerom:

♠-K3 ♥-82 ♦-QJ9753 ♣-Q62

Medjutim, u ovoj vrsti licitacije vi ćete intervenisati samo sa overkolom. Ako sada oživite licitaciju kontrom, to je kaznena kontra. Vi niste intervenisali uopšte. Vi ste pasirali u prvom krugu sa jakim kartom i dužinom u protivničkoj boji, a sada ste skočili u zamku. Ovo je istina svake oživljavajuće kontre, kada se protivnici nisu našli u boji. Ponekad, vi ćete oživeti licitaciju, kada su protivnici pasirali i niski je kontrakt; zatim će oni skočiti u manšu. Ako oni odigravaju svoj kontrakt, vi ćete ispasti glupo, pa izbegavajte partnerov optužujući pogled. Medjutim, ne dozvolite retku katastrofu ove vrste (koja je stvarno greška vaših protivnika, ne vaša), da vas zaustavi u intervenisanju. Vi ćete biti veliki dobitnik godinama, ako ne pustite protivnika da kupi njegov parcijalni skor na nivou 1 ili 2. Borite se.

POGLAVLJE 9

Kaznene kontre

Postoje ustvari tri tipa kaznenih kontri. Ovo su **ofanzivne kontre** (vaša strana ima karte, a protivnici se takmiče; očekujete da dobijete više poena kontriranjem, nego licitiranjem), **defanzivne kontre** (protivnici imaju karte, ali vi mislite da su otišli suviše visoko i zato kontrirate) i **kontre radi ataka** (protivnici imaju karte, a vi očekujete da ih oborite, samo ako partner podje u specifičnoj boji). Ove tri vrste kontri, nemaju skoro ništa zajedničko, tako da ću ih obradivati posebno.

Ofanzivne kontre

Mi smo već videli jednu od opštih situacija za ofanzivnu kontru - kada se protivnici žrtvuju protiv vaše manše. Do druge situacije dolazi, kada vaša strana otvara licitiranje, a protivnici ulaze u licitaciju. Baš onda, sa njihovom prvom licitacijom, protivnici su u najvećoj opasnosti od kazne. Najveći padovi dolaze od kontriranja overkola; znati kada treba kontrirati je suština dobijanja u bridžu.

Kada kontrirati overkol

Ima tri činioca, koji vode uspešnoj kontri protivničkog overkola. Oni su niže navedeni po redosledu njihove važnosti:

1. **Kratkoća u partnerovoj boji**
2. **Jačina u honerima**
3. **Dužina u protivničkoj boji**

Uočite da je posedovanje aduta najmanje važan faktor uopšte.

Kratkoća u partnerovoj boji je važna radi toga, što ona pokazuje da je podela misfit. Ako vi nemate fit sa partnerom, onda ga nemaju ni protivnici. Osim toga, vi ćete dobiti veći skor kontriranjem, nego da sami licitirate, jer u misfitu podeli nijedna strana neće dobiti toliko štihova, koliko njeni honeri pokazuju. Imajući:

♠-5 ♥-AQJ4 ♦-K1074 ♣-Q875

vi treba da kontrirate overkol 2 karo, ako partner otvori 1 pik, ali ne ako otvori 1 herc. Nasuprot, otvaranje licitacije sa 1 herc vama donosi bar manšu. Tako, čak i pad od 500 poena neće biti dobit. A neverovatno je da ćete ovoliko dobiti, jer i protivnici imaju fit, kada ga imate i vi. Suprotno, vaša podela nema manšu na otvaranje 1 pik, tako da će pad od 300 poena biti koristan. A vi nećete biti iznenađeni da dobijete i 700 poena, jer možda postoji potpuni misfit za stolom. Kao grubo pokazatelj neka vam posluži rezon: ne kontrirajte overkol sa 4 ili više karata u partnerovoj boji, retko kontrirajte sa 3 karte, budite voljni da kontrirate sa 2 karte, a budite pohlepni da kontrirate sa singletonom ili šikenom u partnerovoj boji.

Honerska jačina je drugi faktor, koji treba posmatrati. Kaznena kontra overkola obećava podelu sa jakim odgovorom od 10 ili više poena, tako da vaša strana ima svakako većinu honera. Ovaj zahtev je važan jer partner ili bilo koji protivnik može preuzeti u drugoj boji. Tako, podela kao:

♠-3 ♥-65 ♦-KJ9854 ♣-10642

je strašna kontra na protivnički overkol 2 karo. Očigledno vi možete oboriti 2 karo, ali devet puta od deset neko će pobediti. Tada je najverovatniji rezultat, da će vaša strana pretrpeti težak gubitak. Ako protivnici preuzmu igru u hercu, partner će kontrirati ili će licitirati, očekujući kod vas korisne karte. Protivnici će ili odigrati kontrirani kontrakt ili će biti jako kažnjeni. Ako partner preuzme sam, katastrofa će biti isto tako velika. Nasuprot tome, podela:

♠-3 ♥-A105 ♦-KJ94 ♣-Q10642

je fina kontra sa 2 karo (kada partner otvori 1 pik). Vi možete naškoditi protivnicima, ako kontra ostane, a vi imate dobre karte, ako neko nastavi da licitira.

Dužina u protivničkoj boji ne treba da bude razlog za vašu kontru. Medjutim, to je vaša zaštita protiv izvodjačevog dobijanja velikog broja adutskih štihova. Vi ne možete da kontrirate overkol samo sa dva aduta. Trokaratna dužina stvarno ne zadovoljava, ali ponekad posluži. Idealno, vi ćete imati 4 aduta. Naravno, vi možete kontrirati overkol sa 5 karata u protivničkoj boji; sada se vi ipak brinete što imate suviše mnogo aduta. Kontra sa 6 aduta skoro nikada neće ostati. Predpostavimo da partner otvori 1 pik i desni protivnik overkolira 2 karo. Vi imate:

♠-2 ♥-K3 ♦-AQ9864 ♣-J652

Veoma je primamljivo reći "kontra", ali je neverovatno da će to doneti veliku korist, jer vi imate suviše jak karo. Partner verovatno ima sledeću kartu:

♠-AQ754 ♥-A1084 ♦- ♣-K973

On će preuzeti vašu kontru sa 2 herca; sada vaša strana mora da se bori da dobije čak mali pozitivan skor. Medjutim, da ste vi pasirali 2 karo, partner će oživeti sa kontrom preuzimanja. Vi ovlažete vaše usne i pretvorite to u kaznenu kontru ponovo pasirajući. U cilju dobijanja ne treba kontrirati overkol, kada je vaša podela pogodna za igru samo u ovom kontraktu. Partner otvara licitiranje sa 1 pik, a vaš protivnik overkolira sa 2 karo. Sa kojim od ovih primera treba da kontrirate?

(1)	♠-K84	♥-AQ72	♦-A863	♣-82
(2)	♠-84	♥-AQ72	♦-QJ86	♣-Q82
(3)	♠-3	♥-84	♦-Q10974	♣-K10953
(4)	♠-3	♥-K842	♦-Q97	♣-Q953

Ne kontrirajte sa primerom (1). Vi ćete sigurno srušiti kontrakt 2 karo, ali ne toliko, koliko bi dobili svojom manšom. Upozorenje je vaša podrška partnerove boje i vaše držanje karo (vaš as će biti dovoljno koristan u napadu, kao i u odbrani).

Kontrirajte sa primerom (2). Sada vi nemate podršku u piku, a vaši honeri u kari su osrednji, mnogo bolji za odbranu, nego za napad.

Pasirajte sa primerom (3). Vi biste više voleli da se branite protiv kontriranog 2 karo, ali vaša je najbolja šansa da to postignete pasiranjem. Vi niste dovoljno jaki da kontrirate.

Kontrirajte sa primerom (4). Vaše **držanje** u kari je za 1 kartu manje nego što bi želeli, ali to je najmanje važan činilac za kontru. Sve druge odlike su idealne: imate singleton u piku i znatnu jačinu u honerima. Osim toga, vi kontrirate 2 u minorima, što neće protivnicima doneti manšu, ako se desi da odigraju kontrakt. Ovo nije glavno razmišljanje, jer je prednost 20:1 da će 2 karo pasti, ako partner prihvati vašu kontru.

Preuzimanje partnerove kontre

Kada partner treba da preuzme vašu kontru, a kada da je ostavi? On to treba da odluči na osnovu svoje dužine u protivničkoj boji. Ipak, ako protivnici igraju 2 karo sa kontrom, vaša strana stvarno igra sa karom kao adutom, jer vi morate dobiti 7 štihova, da imate pristojnu korist. Partner treba da očekuje od vas da imate 4 aduta i ako je on šiken ili singleton, treba da traži drugu adutsku boju. Vaša kontra je predlog, a ne naredba. Međutim, sa dva ili tri aduta on treba da bude zadovoljan da prihvati vaš predlog i da igra radi kazne.

Dozvolite mi ovo razmišljanje. Otvarač će uvek preuzeti kontru, ako je šiken u adutu, uvek će je ostaviti sa tri aduta. On će obično preuzeti kontru sa singletonom u adutu; obično će je ostaviti sa dubltonom. Faktori, koji utiču na njegovu odluku sa singletonom ili dubltonom su ofanzivna jačina njegove raspodele (duge boje) i defanzivna jačina njegovih honera. Predpostavimo da vi otvorite 1 pik, vaš levi protivnik overkolira 2 trefa i partner kontrira. Vi imate:

(a)	♠-J9653	♥-AKQ94	♦-A	♣-72
(b)	♠-AK763	♥-AQ5	♦-K742	♣-J

Primer (a) je redak slučaj podele sa kojom vi preuzimate, čak i sa dubltonom.

Posedovanje 5-karatne boje sa strane (za koju partner verovatno ima fit) će vas uvek mamiti da preuzmete. Još jedan znak je što vaši honeri nisu u piku, gde je partner kratak, nego u hercu, što protivnici ne mogu da iskoriste u odbrani.

Nasuprot tome, primer (b) je izuzetna podela sa kojom vi ostavljate kontru, mada imate singleton u adutu. Vi imate jake pikove naspram partnerove kratkoće i vaši honeri sa strane su sigurni štihovi u prvoj i drugoj rundi, što je dobro u odbrani. Čak i vaš tref džek može biti koristan. I vaša 4-karatna boja sa strane je minorska, tako da je manšu teško napraviti, čak i ako partner ima fit.

Kada odlučite da preuzmete partnerovu kontru, pokušajte da licitirate novu boju. Setite se, on verovatno ima singleton u vašoj prvoj boji. Tako, ako vi otvorite 1 pik sa:

♠-KQ7542 ♥-KJ103 ♦-2 ♣-K5

Kada partner kontrira protivnički overkol 2 karo, preuzmite sa 2 herca, a ne sa 2 pika (ne treba da se desi da ostavite kontru).

Defanzivne kontre

Mnogo je teže odrediti, da li kontrirati protivnika kada oni imaju većinu honera i poseduju karte. Stvarno, retko vi možete imati veliki pad iz defanzivne kontre. Mnogo je verovatnije, da će protivnici pasti 1100 na 2 karo (posle overkola), nego na 6 karo, jer dok su došli do visokog kontrakta, oni su saznali mnogo o svojoj zajedničkoj jačini. Naravno, oni su se možda prelicitirali i vi ih možete jedan ili dva puta oboriti. Ali vi nećete često bolje uraditi. Zato, defanzivna kontra ima za cilj 200 do 300 poena (razlika između dva pada kontrirana i nekontrirana).

Razlike

Pošto je to sve što možete da dobijete, matematički je tačno da ne treba kontrirati kontrakt sa parcijalnim skorom. Predpostavimo da imate:

♠-AQ108 H-A2 ♦-J3 ♣-K7654

Licitacija ide:	Protivnik	Vi	Protivnik	Partner
	1 ♠	pas	2 ♦	pas
	2 ♠	pas	3 ♠	pas
	pas	?		

Verovatno vi ćete pobediti ovaj kontrakt, ali ne treba da kontrirate. Razlike su suviše velike protiv vas. Kontra će vas koštati oko 500 poena, ako kontrakt prodje (za protivnike skor je manša, kao i ekstra štih i bonus od 50). Dobija se 50 poena za 1 pad i 200 poena za dva pada. Zato ako vi kontrirate pet puta i protivnici naprave njihov kontrakt jednom, vi prolazite bez koristi. Stoga, ne kontrirajte parcijalni skor defanzivno (t.j. kada protivnici imaju karte); slobodno kontrirajte parcijalni skor ofanzivno, kada vaša strana ima mnogo više honera od njih. Mnogi primenjuju kontriranje na slem kontrakt. Sada ponovo, suviše se mnogo gubi u poredjenju sa malim dobitkom. Predpostavite da vaši protivnici imaju 6 pikova, a vi sedite iza izvodjača igre sa:

♠-AQ9 ♥-108642 ♦-J53 ♣-87

Ako kontrirate i izvodjač ima pik kralja kao što vi očekujete, vi dobijate 50 poena. Ali ako se kralj nalazi kod statista, zajedno sa džekom i desetkom, vi gubite najmanje 230 poena. Ja kažem "najmanje" pošto statista može da rekontrira i sada vaša kontra košta 590 poena. Još gore, vaša kontra kaže izvodjaču igre gde su aduti. Tako protivnik može odigrati rekontrirani slem, kada inače oni mogu pasti bez kontre. Tada kontra košta preko 1600 poena - 50 poena ili čak 200 poena koje ste mogli dobiti, nisu ni blizu da plate ovaj rizik. Činjenica je da treba kontrirati samo manše. Ovde su razlike izjednačene. Postoji ipak rizik od pokazivanja izvodjaču igre gde su karte, ali ako vi kontrirate inteligentno, vi ćete u krajnjoj liniji imati veliku korist.

Kada kontrirati manšu

Dva jednako važna faktora određuju da li ili ne treba kontrirati protivničku manšu:

1. Priroda njihovog licitiranja.

2. Kako su između vas i vašeg partnera rasporedjene nedostajuće karte u njihovoj ključnoj boji.

Zapazite da je vaš broj poena nevažan. Ovo je od velike važnosti u odlučivanju kontriranja protivničke manše defanzivno. Prvo se razmišlja, da li protivnici nameravaju da idu do manše, pošto su otvarač i odgovarač ograničili svoje podele ili su oni skočili u manšu u licitaciji u kojoj bilo koji protivnik može imati posebne vrednosti. Upotrebite ove sekvence:

- | | | |
|-----|---------|-----------|
| (1) | Otvarač | Odgovarač |
| | 1 ♠ | 2 ♦ |
| | 3 ♠ | 4 ♠ |
| (2) | 1 ♠ | 2 ♠ |
| | 3 ♠ | 4 ♠ |

Vi biste morali biti jedan ludak da kontrirate licitaciju (1), jer otvarač ima 17 ili više poena, odgovarač ima 10 ili više poena; ukupno protivnici imaju najmanje 27 poena, a mogli bi imati i 32 ili 33. Oni će verovatno rekontrirati, ako vi date kontru i odigraće njihov kontrakt i pored nesrećnih podataka. Međutim, veoma je primamljivo kontrirati licitaciju (2). Otvarač je ograničen pošto on ne može skočiti u manšu, jer je jednostavno podignut; odgovarač je ograničen, pošto on ne licitira novu boju. Ukupno protivnici imaju negde oko 25 i 27 poena. Nijedan protivnik ne može imati posebne vrednosti za rekontru i nestrećne okolnosti će pobediti manšu.

Pogledajmo drugi par licitacija:

(3)	Otvarač	Odgovarač
	1 ♦	1 ♥
	2 ♥	3 ♥
	4 ♥	
(4)	1 ♦	1 ♥
	3 ♥	4 ♥

U licitaciji (3) protivnici nameravaju da dodju do manše posle ograničavanja njihovih podela. Oni ne mogu preći preko loših okolnosti i zato kontrirajte, ako žele da dobiju. Ali ne kontrirajte licitaciju (4), bez obzira na vašu podelu. Otvarač je nešto ograničen, ali odgovarač može imati skoro dovoljno za slem. Tada bi kontra bila katastrofalna. Naravno, vi ne smete kontrirati protivnika, kadgod oni teže prema manši. Oni će pasti samo ako su nedostajuće karte za njih nesrećno rasporedjene. Ako jesu, vi ćete to znati i kontrirati. Predpostavimo da licitacija ide:

Protivnik	Partner	Protivnik	Vi
1 ♥	pas	1 ♠	pas
1 NT	pas	2 ♥	pas
3 ♥	pas	4 ♥	?

Hoćete li kontrirati sa bilo kojom od ovih podela?

(a) ♠-842 ♥-AK5 ♦-K74 ♣-Q962

(b) ♠-KJ1085 ♥ - ♦-QJ106 ♣-Q754

Vi ćete sigurno kontrirati sa primerom (b). Oba protivnika su ograničili jačinu, tako da su njima potrebne povoljne okolnosti da odigraju svoj kontrakt. Vi možete videti da su pikovi loše raspoređeni, i da će svaki impas propasti; i oni imaju najgore moguću raspodelu aduta. Ja bih očekivao dva do tri pada u ovoj licitaciji.

Medjutim, sa primerom (a) vi svakako nećete kontrirati. Činjenica da vi imate mnogo honera nije loša okolnost za protivnike. Oni znaju da oni nemaju ove karte i kada ih nadju na jednom mestu, to je prilično povoljno za njih. Ono što im može naškoditi je loša rasporedjenost u njihovim bojama i gubljenje impasa. Ali njihovi aduti su raspoređeni ravnomerno; tako da kod pikova će svaki impas biti uspešan, pošto vi nemate honera iza onoga koji je licitirao pik. Imajući podelu (a) ja bih se kladio na 2 prema 1 da će protivnici odigrati manšu.

Pogledajmo još jednom ograničenu licitaciju:

Protivnik	Vi	Protivnik	Partner
1 ♠	pas	1 NT	pas
2 ♥	pas	3 ♠	pas
4 ♠	?		

Hoćete li kontrirati sa bilo kojom od ovih podela?

(c) ♠-J10963 ♥-84 ♦-A86 ♣-542

(d) ♠-843 ♥-A84 ♦-A86 ♣-A542

Da, kontrirajte sa primerom (c), ali ne sa (d). Protivnici imaju dobre okolnosti ako vi imate podelu (d), pošto vi nećete nikada dočekati da partner podje prema vašim asovima. Vi biste imali bolju šansu da pobedite kontrakt, da ih imate manje. Nasuprot tome, protivnik nema sreće sa podelom (c). Oni su se nadali, da neće izgubiti nijedan štih u piku; umesto toga oni mogu izgubiti dva. Zapazite razliku izmedju vaših neočekivanih adutskih štihova u primeru (c) i vaših asova u primeru (d), za koje protivnici znaju da ih moraju izgubiti. Isti princip važi za kontriranje kontrakta 3 bez aduta. U licitaciji:

Protivnik	Partner	Protivnik	Vi
1 ♠	pas	2 ♣	pas
2 ♠	pas	2 NT	pas
3 NT	pas	pas	?

Kontrirajte ako imate:

(e) ♠-2 ♥-K74 ♦-J10975 ♣-KJ94

Ali ne sanjajte o kontri, ako imate:

(f) ♠-K74 ♥-AQ2 ♦-AJ62 ♣-853

Sa primerom (f) ja bih očekivao da protivnici naprave prekobrojne štihove, bez obzira na moju jačinu. Njihov raspored boja, njihovi impasi i što moj partner neće polaziti prema mojim makazama u crvenim bojama. Primer (e) je mnogo slabiji (koji je dobar za našu stranu, pošto je naša jačina ravnomerno raspoređena), ali skoro obezbeđuje pad. Njihove boje su loše raspoređene i svi njihovi impasi će propasti.

Ukratko, kontrirajte defanzivno samo kada se protivnici ušuljaju u manšu i imaju lošu raspodelu u svojim dugim bojama. Ne kontrirajte parcijalne skorove ili slemove; ne kontrirajte izlicitirane sa skokovima; ne kontrirajte zato što imate lepu kolekciju honera - vi biste bili bolji sa manje njih.

Kontre radi ataka

Do prve takve situacije dolazi, ako kontrirate 3 bez aduta, kada ni vi ni vaš partner niste licitali. Ovde:

Protivnik	Partner	Protivnik	Vi
1 ♠	pas	2 ♣	pas
2 NT	pas	3 NT	kontra

vaša kontra traži polaz u prvo licitiranoj boji statista - tref. Da bi kontrirali u gornjoj licitaciji, vi možete imati;

♠-A52 ♥-3 ♦-8763 ♣-KQJ94

Vi imate dobre izgleda da pobedite 3 bez aduta, ako partner krene trefom. Ovo nije svakako sigurno. Jeste da vi nećete oboriti kontrakt partnerovim normalnim polazom. Vi kontrirate, ne da dobijete ekstra 50 poena, nego da imate neke izgleda od pada. Da je vaša strana bila u licitaciji, kontra na 3 bez aduta suštinski se menja.

Kada je partner licitirao svoju boju, vaša kontra zahteva da on podje u njoj. Slično, ako ste vi licitali neku boju, vaša kontra primorava partnera da podje u njoj. Ne bi li on to učinio u svakom slučaju? Nije sigurno, licitacija može da bude:

Protivnik	Vi	Protivnik	Partner
1 ♥	2 ♦	kontra	pas
3 ♣	pas	3 NT	pas
pas	?		

Ako imate: ♠-3 ♥-A73 ♦-AQJ109 ♣-10752

vi morate kontrirati i zahtevati polaz u kari. Drukčije, partner koji je čuo izvodjača igre da daje vama kontru u kari, može se odlučiti na čudan atak u piku. Šume su pune partnera koji veruju izvodjaču igre, a ne vama, tako da ima izgleda da ne krene u vašoj boji.

Kontriranje slema

Kontriranje slema se slično upotrebljava, kada se traži specifičan atak (ranije sam rekao da nema verovatnoće za slem kontre, ali ovo važi, kada vi pokušavate da dobijete 50 poena; ako vi pobedite slem, pošto ste ga kontrirali, kontra donosi 100 poena). Ova kontra zahteva:

1. Prvo licitirana boja od strane statista ili ono što nije licitirano.

2. Najneuobičajeniji polaz

Pogledajmo primer:

Protivnik	Vi	Protivnik	Partner
1 ♦	1 ♥	2 ♠	pas
3 NT	pas	5 ♥	pas
6 ♠	kontra		

Vaša kontra zahteva od partnera da podje u kari. Vi možete imati:

♠-753 ♥-AJ10875 ♦ - ♣-QJ103

Sa stoperom u kari, vi možete seći i nadate se da ćete vašim asom srušiti slem. Da ne kontrirate, partner će sigurno poći hercom, bojom koju ste vi licitirali. Tako, ako kontrirate slem posle overkoliranja, kada statista nije licitirao ni jednu boju:

Protivnik	Partner	Protivnik	Vi
1 ♦	pas	3 ♦	4 ♥
5 ♦	pas	6 ♦	kontra

vi zabranjujete partneru da podje vašom bojom herc. On mora pogoditi da li vi želite pik ili tref. Ako je njegova podela:

♠-J98652 ♥-Q2 ♦-84 ♣-95

on će poći pikom, očekujući da ste vi šiken. Vaša podela, za gornju licitaciju može biti:

♠ - ♥-KJ1097653 ♦-A6 ♣-Q76

Vaša kontra je daleko od toga da je sigurna, pošto partner ne može biti u stanju da zna da podje pikom. Ali da vi niste kontrirali, partner će poći hercom. Jako povećani izgled za pobedu slema je svakako vrednost cene, ako oni naprave kontrakt.

Ipak, ako vi oborite kontrakt, koji kontrirate, sigurno je da ne kontrirate dovoljno.

KNJIGA 2 deo III

ODIGRAVANJE

POGLAVLJE 10

Igra i odbrana u bez aduta

Igrači bridža bez iskustva verovatno imaju jedan iracionalan strah od bez aduta. Kao izvodjači igre kontrakta u boji, oni imaju neko sigurno osećanje, koje je posledica njihovih lepih aduta; u bez adutu oni se osećaju nagima, izloženim strašnim i nepoznatim opasnostima. Ustvari, zaista je teže dobiti štirove u bez adutu, nego u boji. Sposoban izvodjač igre može obično dobiti jedan ili dva prekobrojna štiha iz istog broja poena, kada on ima dobru adutsku boju - on ima, kao što će se videti kasnije, mnogo više mogućnosti. Medjutim, baš radi ovog razloga, praktično je mnogo lakše planirati vašu igru ili odbranu u bez aduta. Načini su slični, izbori su mali i jasno ocrtani. Devet desetina svih igranih podela u bez aduta rešavaju se trkom između izvodjača igre i odbrane, da se isteraju protivnički honeri i da se uzmu štirovi sa niskim honerima ili malim kartama u dugim bojama. Ko će prvi otvoriti dugu boju? To je glavni problem većine bez adutskih podela. Izvodjačeva glavna prednost u trci je što on ima više honera sa kojima može zaustaviti protivnike da brzo dobiju štirove. Odbrana, medjutim, ima glavni start - oni imaju atak i mogu prvi razraditi svoju boju. Dozvolite da ovo ilustrujem jednim primerom:

N statista		♠	QJ4	E	
		♥	AQ1042		
		♦	J74		
		♣	J9		
♠	63	<div> <div>N</div> <div>W</div> <div>E</div> <div>S</div> </div>		♠	K10985
♥	986			♥	K75
♦	A63			♦	K8
♣	108542			♣	763
W		♠	A72	S izvodjač	
		♥	J3		
		♦	Q10952		
		♣	AKQ		

S je izvodjač igre u 3 bez aduta, posle E-a koji je overkolirao pika. W polazi 6 pik, žureći da razradi partnerovu dugu boju. Statista igra J, E stavlja K, S uzima A. Zatim, S hoće da razradi svoju dugu boju i polazi 2 karo. W igra malu, statista J, E uzima. E vraća 10 pik isterujući statistinu damu i utvrđujući svoju boju. Statista polazi karom, isterujući W-vog A i utvrđujući S kare. Pošto W nema više pikova, on polazi 9 herc, nadajući se da da partneru polaz. Ali izvodjač igre uzima statistinim A i koristi svoje trefove i kare da odigra kontrakt.

Ovde i igra i odbrana su opisane sa puno grešaka. Ja ću se vratiti na ovu podelu u kasnijem delu (tako često ustvari, da ćete biti bolesni od toga), da prikazem pravilno igranje. Ono što želim da vi sada vidite je kratak pregled trke. Odbrana navaljuje jednom od svojih dugih boja; izvodjač igre nameće svoju. Branioci mogu da igraju njihove pikove, pošto oni imaju polaz i imaju 2

sigurna štih u boji izvodjača igre; izvodjač igre ima vremena da utvrdi svoje kare, pošto on ima 2 sigurna štih u piku. Eventualno, izvodjač igre dobija trku, iako je protivnička boja prvo utvrdjena; njegovi protivnici nemaju dovoljno honera sa strane za ulaz i on uzima svoje štihove u kari, pre nego oni iskoriste svoje pikove. Vitalni faktori su stoperi (sigurni štihovi u protivničkoj boji) i ulazi.

Planiranje igre

Kada ste vi izvodjač igre u bez adutskom kontraktu, vi morate planirati vašu borbu, čim statista izloži svoje karte. Zapitajte se sa dva pitanja: **(1)** Koliko sigurnih štihova mogu ja odmah iskoristiti i koje duge boje ili srednje honere mogu da obezbedim, da dobijem potreban broj štihova? **(2)** Imam li ja dovoljno stopera u protivničkoj boji, da izvedem svoj plan, pre nego oni iskoriste svoje štihove da me pobeđu. Ako nemam, šta mogu da uradim? Predpostavimo da ste vi izvodjač igre sa ovim kartama:

(Vi)	♠-AQ3	Statista	♠-84
	♥-AJ42		♥-Q5
	♦-7		♦-AKJ853
	♣-A10864		♣-732

Vaš kontrakt je 1 bez aduta (vi imate 60 poena, parcijalno). Atak je 5 pik. Statista igra malu kartu, protivnik igra 10, vi uzmete damom. Vi mora da mislite. Ja imam 2 štih u piku, 1 u

hercu, 2 top karo i 1 tref - 6 za sada sigurno; potrebno mi je 7. Ekstra štihove mogu dobiti u kari ili trefu sa malo sreće, ali postoji siguran štih u hercu, ako podjem prema statistinoj dami. Ja imam drugi stoper u piku stoga protivnici ne mogu uzeti nijedan štih, kada uzmu herc kraljem. Sada, predpostavite da je vaš kontrakt 2 bez aduta. Vama su potrebna dva ekstra štih, stoga igrom u hercu vama nedostaje jedan štih. Vi morate pokušati sa karom ili trefom. Uspešan impas u kari će vam ostvariti vaš kontrakt, ali ovo je samo 50% šansa. Prepuštajući dva tref štih, vi ćete sebi obezbediti dva trefa, ako je raspored 3-2; ovde je 2:1 u vašu korist. Tako, izgleda bolje aktivirati tref. Medjutim, vi se morate zapitati, da li vi možete dati polaz dva puta. Vi imate ostavljen još samo jedan stoper u piku, tako da će protivnici iskoristiti svoje pikove. Koliko? Atak je bio 5 pik, što znači da taj napadač ima bar 5-karatnu boju. On polazi svojom četvrtom kartom; sa 6-karatnom bojom, on bi ostavio kod sebe dve niže karte od one kojom je pošao, ali samo jedna takva karta - 2 nedostaje. Stoga, vi se možete truditi da date 2 trefa - protivnici mogu uzeti samo 3 pik štih i vi nećete pasti.

Zapazite faze u vašem procesu razmišljanja. Koliko imam štihova osim top štihova? Gde ja mogu da razvijem ono što mi je potrebno? Koliko štihova mogu da uzmu protivnici, kada im prepustim polaz? Da odgovorite na poslednje pitanje vi morate da pogodite dužinu protivnikove boje. Da bi ovo uradili, posmatrajte markiranje kod ataka. Ako ne nedostaje ni jedna (atak je bio 2 ili 3, a 2 je kod vas ili statista), tada onaj koji polazi mora imati 4-karatnu boju. Licitacija vam takodje može pomoći u odredjivanju protivničke boje, jer overkol se prijavljuje sa 6-karatnom ili dužom bojom. Vratimo se na naš primer.

Evo, izvodjač igre je u kontraktu 3 bez aduta sa ovim kartama:

Izvodjač igre	Statista
♠-A72	♠-QJ4
♥-K3	♥-AQ1042
♦-10952	♦-J74
♣-AKQ	♣-J9

Atak je 6 pik, u odgovoru na overkol u piku od strane protivnika, koji sedi posle statista. Statista je stavio džeka, drugi protivnik kralja a izvodjač uzeo asom. Da ste vi izvodjač, biste li vi počeli da razradjujete svoju boju karo ili bi išli na statistinog herca i zašto?

Vi imate 6 vrhunskih štihova i morate obezbediti još 3. Isterujući asa i kralja karo, vi imate 99% izgleda da dobijete 3 ekstra štih. Medjutim, vama je ostao samo jedan stoper u piku i vaš protivnik, koji je overkolirao, ima sigurno još 5. Stoga, ovakav plan napada rizikuje gubitak 5 štihova - 2 karo, 3 pika - pre nego vi iskoristite vaših 9. Polaz prema hercu daje vam više šanse, da dobijete 3 štih više (verovatnije je da su herčevi rasporedjeni 5-1, nego da su svih 5 karoa na jednom mestu). Ovde, ipak ćete morati da prepustite polaz samo jednom; nema uopšte rizika da će protivnik dobiti na brzini. Stoga je veoma jasno, da je bolje napasti u hercu, a ne u kari. U prilog ovoj tezi je činjenica da boju u hercu brže razvijate nego u kari.

Planiranje odbrane

Odbrana nema takve pogodnosti za planiranje svoje borbe, jer ni jedan igrač ne vidi karte svoga partnera. Medjutim svaki koji se brani zna cilj otvoriti dugu boju, pre nego to uradi izvodjač igre. Iz ovih razloga u igri bez aduta vaš polaz će obično biti iz vaše najduže boje. Ako ova boja sadrži sekvencu od tri honera ili dva honera koji se dodiruju sa trećom kartom nešto ispod sekvence (KQ10, QJ9), vi polazite vašim najjačim honerom. Ako nemate sekvencu, vi polazite vašom četvrtom najjačom kartom. Predpostavimo da protivnici licitiraju 1 bez aduta - 3 bez aduta i vi treba da podjete, a imate:

(1) ♠-KJ953 ♥-J109 ♦-A82 ♣-63

(2) ♠-J10853 ♥-J109 ♦-AK2 ♣-63

Vi treba da podjete pikom, vašom dugom bojom, u slučaju obe podele. Kod podele (1), vi polazite 5 - vi nemate sekvencu, tako da polazite četvrtom najvećom. Kod podele (2) podjete džekom - vaša boja ima "prekinutu sekvencu". Naravno, ne morate uvek poći vašom najdužom bojom. Ako su protivnici licitali, vi obično treba da pokušate da pogodite koja je partnerova duga boja i njom da podjete. Na primer, ako je protivnikova licitacija bila 1 pik-2 karo-2 bez aduta-3 bez aduta, a vi mora da podjete sa jednom od gornjih karata, ne polazite pikom. Pokušajte džeka herca. U pokušaju da pogodite partnerovu boju, nelicitirani major je često dobra igra. Protivnici mogu ostaviti dugog minora nelicitiranog, ali su verovatno licitali svaku dužinu majora, koju imaju. I ako oni nisu dugi, partner jeste. Slično, kada je partner licitirao neku boju, vi morate poći u njegovoj boji, ne u vašoj. Ovo nije obavezno, kada je partner otvorio licitaciju, pošto on obećava jake karte, a ne jaku boju. Tada vam je dozvoljeno da podjete vašom dugom bojom, ali zapamtite, da vi mora da podjete iz vaših honera, dok možete preći na partnerove.

Medjutim, ako je partner overkolirao, on obećava dugu, jaku boju i izdajnički je poći bilo šta drugo. Jedino opravdanje za to jeste da ste šiken u partnerovoj boji, a čak i tada morate biti spremni da se izvinite. U našem prvom primeru, onaj koji polazi ima:

♠-63 ♥-962 ♦-A63 ♣-108542

On je pošao 6 pik, a ne 4 tref, pošto je njegov partner overkolirao pik. Često polovina razloga za overkol je da se kaže partneru iz čega da podje. Ljuti vas, ako on otvori neku svoju slabu boju, objašnjavajući mudro da su protivnici otvorili bez aduta preko njegove boje. Predpostavlja se da veruje vama, a ne protivniku. Posle polaza, odbrani je teško odlučiti u čiju korist će nastaviti da igra istu boju, svaki put kada dodje na red. Branioci, koji pokušavaju da razrade dve boje, obično gube trku. Nasuprot tome, branioci koji insistiraju na jednoj boji imaju dobre izgleda da iskoriste svoju dugu boju. Ja bih procenio da u dve trećine svih bez adutskih kontrakata, odbrana može razraditi dugu boju, potpomognuta dobrim polazom.

Razlog da daleko manje od dve trećine svih bez adutskih kontrakata srušeno jeste što branilac, koji ima razradjenu dugu boju, često ima poteškoća da dodje do štih da ih iskoristi. Problem su ulazi. Ima nešto više, da se planira odbrana, nego da se samo polazi u dugoj boji, dok se ona ne razradi. Ključ ovog principa je: kada razradjujete vašu dugu boju, pokušajte da čuvate vaše honere za ulaze, pošto su i vaše male karte sada visoke; kada razradjujete partnerovu boju, pokušajte da upotrebite vaše ulaze što pre, da vratite njegovu boju čuvajući svoje honere kao ulaze. Naša prva podela nije dobar primer za ovo:

Vi	Statista
♠-63	♠-QJ4
♥-963	♥-AQ1042
♦-A63	♦-J74
♣-108542	♣-J9

Vi polazite 6 pik prema statistinom džeku, partner stavi kralja, a izvodjač asa. Izvodjač igre polazi 2 karo, vi morate uzeti asom i vratiti 3 pik. "Drugomalu" nije jedna od 10 za povesti. Cilj vaše odbrane je da oživite Partnerovu boju, tako da vi morate uzeti štih što pre

i sačuvati partnerove ulaze. U ovom primeru vaša igra će pobediti kontrakt, pošto, kada partner kasnije uzme štih kraljem karo, njegovi pikovi će biti dobri. Ova odbrana je zaista jednostavna, ako znate šta su vaši ciljevi. Ne smatrajte sebe demonskim braniocem dok igrate kao što sledi:

Statista	Vi
♠-A5	♠-764
♥-862	♥-K1075
♦-QJ853	♦-K64
♣-A106	♣-542

Izvodjač igre je otvorio 1 bez aduta; statista je podigao na 3. Partner je pošao damom pik, koju je uzeo statista. On je pošao 3 karo. Vi ste morali staviti kralja. Ako izvodjač igre ima asa (ili još gore ako partner ima singleton asa) oslobodiliste veliki broj štihova. Medjutim, vi pokušavate

da oborite kontrakt i ovo ne možete učiniti, ako partner nema čuvanog asa karo asa za njegov ulaz da razradi pikove. Stoga stavite vašeg kralja i izvinite se, ako je to pogrešno (vaša igra je korektna, čak i kada se gubi, ali to je gubljenje vremena pokušavati uveriti partnera u to).

U odbrani nije uvek ispravno nastaviti sa igranjem boje u kojoj je bio polaz. Ponekad, polaz je pogrešan i greška se može ispraviti na vreme. Evo jednog takvog slučaja:

Statista	Vi
♠-1084	♠-A3
♥-J53	♥-A8762
♦-KJ96	♦-Q105
♣-K102	♣-843

Izvodjač igre otvori 1 bez aduta; statista podigne na 2 bez aduta i izvodjač kaže 3 bez aduta. Partner krene 2 pik i vi uzmete štih asom. Promenite boju i bacite 6 herc! Zašto?

Pošto partner ima samo 4-karatnu boju, on je pošao četvrtom Najjačom kartom; da on ima 5- karatnu boju, on mora imati

višu od one kojom je pošao - a on je pošao sa 2. Isto bi bilo da je pošao sa 5, ako je izvodjač igre odigrao 2 ispod vašeg asa; kada vidite 4, 3 i 2 pa partner mora imati samo 4-karatnu boju. Stoga izvodjač igre ima takodje 4 pika i ovo je pogrešna boja za atak. Možda nije suviše kasno da razradite svoju dužinu u hercu. Vi se morate naviknuti da tražite slaba mesta iz partnerovog polaza. Ovo će vam reći, da li je sigurno, verovatno ili nemoguće, da partner ima boju. Ako se desi, da je partnerova boja 5-karatna ili duža, vi ćete skoro uvek da nastavite njegovu boju. Ali ako je partner pošao 4-karatnom bojom, vi morate razmišljati o menjanju, naročito kada znate da i protivnik ima 4 karte u toj boji. Druga situacija u kojoj vi menjate boju, se odigrava onda, kada vam partner signalizira da to učinite. Posmatrajte ovu podelu na primer:

Vi	Statista
♠-1094	♠-J2
♥-KQ1043	♥-765
♦-874	♦-KJ62
♣-J5	♣-K873

Protiv 3 bez aduta vi polazite kraljem herc. Statista stavlja 5, partner 2 i izvodjač igre 9. Vi sada nastavite 10 pik. Zašto?

Pošto bez sumnje, izvodjač ima asa i džeka i drugi polaz ide pravo u makaze.

Ovo su partnerova moguća držanja u hercu:

(a) J82 (b) A82 (c) J2 (d) A2 (e) 82 (f) 2

Sa (a) ili (b) partner mora signalizirati 8, da vam kaže "nastavi". Sa (c) partner mora staviti džeka, kako radi toga da se deblokira, tako i da vam stavi do znanja, da je ova karta kod njega. Sa (d) partner mora uzeti vašeg kralja iz ista dva razloga (partner ne sme nikada ostaviti kod sebe honer singleton u vašoj dugoj boji). Stoga, partner mora imati (e) ili (f) i nastavak će biti fatalan. Lako je uhvatiti partnerovo 2 kao obeshrabrujući signal, ali šta ćemo sa 4 ili 6 - šta je granična linija izmedju dobrog signala ("nastavi") i lošeg signala ("prekini"). Ništa. Partner će se ohrabriti sa najvećom markirajućom kartom koju može pružiti ili obeshrabriti sa najnižom koju ima. Tako, ako vi podjete kraljem, a on ima Q432, on igra 4; ako ima 987, on igra 7. Kako ćete vi reći, da je 4 ohrabrujuće ili 7 obeshrabrujuće? Vi tražite markirajuće karte ispod njegove oznake. Ako partner igra 4, a 3 i 2 nedostaju, vi nastavite boju; ali ako partner igra 7, a vi vidite 6,5,4,3,2 vi prekidate. Predpostavimo da je boja herc u našem poslednjem primeru ovako podeljena:

vi	statista	partner
	765	
KQ1043		98
	AJ2	

Vi podjete kraljem, statista igra 5, partner 8, a izvodjač 2. Zapazite da vi možete partnerovo 8 shvatiti kao obeshrabrujuće pošto sve niže karte vidite. Vi znate da je partner signalizirao sa

sa najnižom kartom; stoga morate prekinuti. Uspešan bridž igrač je ona retka ptica - posmatrač sokolovog oka. Šta on stalno traži su male karte koje nedostaju, karte niže od partnerovih ili protivničkih signala.

Držanje off stoperima (izvodjač igre)

Videli smo da su ulazi jedan od ključnih faktora u trci izmedju izvodjača igre i odbrane - komunikacija izmedju branilaca ili izvodjača igre i statista. Nije dobro razraditi duge boje, ako vi ne možete doći do štih da ih iskoristite. Najsigurniji ulaz, da razradite duge boje, jeste najveća karta u toj boji. Predpostavimo da podjete kraljem u vašoj dugoj boji:

Vi	Statista	Partner
	83	
KQJ107		652
	A94	
	Izvodjač igre	

Ako izvodjač igre uzme asom, vi nemate više nikakvih teškoća oko ulaza. Dodjete li do štih, vi ćete iskoristiti sve svoje sigurne štihove; a ako partner dobije štih, on vraća vašu boju - nema problema u komunikaciji dotle, dok partner ima

karte u vašoj boji, a imate najveće preostale karte. Medjutim, ako izvodjač igre igra pravilno, on će vam uskratiti ovu komunikaciju odbijanjem štih dozvoljavajući vam da uzmete prvi i drugi štih i uzimajući asom u trećem krugu. Sada partner nema karata u vašoj boji da vam vrati, ako dodje do štih. Da iskoristite vaše razradjene sigurne štihove, vi morate imati ulaz u drugu boju. Ovo je osnovna igra neuzimanja. Izvodjač igre uzima svoj stoper u protivničkoj boji u poslednjem trenutku, nadajući se da će izvući od protivnika kartu i tako prekinuti komunikaciju. Ovo je skoro uvek najbolja politika izvodjača igre i mora se prihvatiti čak i sa dva stopera. Posmatrajte naš prvi primer:

N statista		♠	QJ4	E partner	
		♥	AQ1042		
		♦	J74		
		♣	J9		
♠	63	W N E S	♠	K10985	
♥	986		♥	K75	
♦	A63		♦	K8	
♣	108542		♣	763	
W vi		♠	A72	S izvodjač	
		♥	J3		
		♦	Q10952		
		♣	AKO		

W polazi 6 pik, statista stavlja J, E prekriva sa K. S ne treba da uzme asom, već da pusti da K uzme štih. Videli smo da će ovaj kontrakt biti pobjedjen, ako S uzme asom i napadne karom (W će uzeti asom i poći drugim pikom i kada E uzme štih kraljem karo, odbrana može iskoristiti 5 štihova). Medjutim, uočite efekat igre neuzimanja S uzme drugi pik i podje karom. Sada nije dobro da W uzme štih u kari asom, jer nema da vrati pik. Tako kada E uzme kraljem karo, pikovi još nisu razradjeni. Izvodjač igre je prekinuo komunikaciju i dobio trku.

Mada je obično pravilo ne uzeti vašim stoperom u protivničkoj boji, ima tri vrste podela - dve retke i jedna obična u kojima je to pogrešno. Jedan slučaj je kada vi sumnjate, da je protivnička boja blokirana. Na primer:

	Statista	
	A2	
QJ1073 W		K6 E
	9854	
	Vi	

W je pošao damom karo. Ako statista ne uzme asom, drugi polaz čisti boju i W može iskoristiti svoje štihove kada dodje na štih. Ovo nije tako, ako se odmah uzme asom. Ako E igra 6, njegov kralj blokira boju, a ako E pravilno baci kralja na asa, izbegavajući da ostane sa honerom singletonu partnerovoj boji, vaša 9 postaje drugi stoper. Isto je u sledećoj sličnoj kombinaciji:

	Statista	Partner
	9543	
QJ762 W		K10 E
	A8	
	Vi	

W polazi sa 6, E igra kralja, vi ćete uzeti prvi štih, da deblokirate boju. Kako vi znate da treba tako da uradite? U prvom primeru, vi ste znali da E ima kralja, pošto je W pošao damom; u drugom, vi znate da E ima honera, pošto W neće poći najvećom iz sekvence. Ako E

ima dublton, protivnička boja je blokirana u svakom slučaju, ako vi uzmete. A ako E drži tri karte u partnerovoj boji, neuzimanje je beskorisno, jer tada vi ne možete prekinuti njihovu komunikaciju. Upozorenje je dupli as naspram četiri tada je često ispravno uzeti asom odmah.

Drugi redak slučaj, u kome je neuzimanje beskorisno, jeste kada vi znate da jedan protivnik drži sve nedostajuće honore. Na primer, pretpostavimo da E otvori licitaciju sa 1 herc i vi postajete izvodjač igre 3 bez aduta sa:

	Statista	
	654	
95 W		QJ1083 E
	AK7	
	Vi	

Izgleda da ćete vi dobiti prvi štih. Ako vaša strana ima 26 poena, a E je otvorio licitaciju, W nema ništa. Stoga je gubljenje vremena da ne uzmete. Svrha ove igre je da isterate herca kod W-ta, tako da on ne može da igra tu boju, kada dodje do štih ali on neće

nikada doći ponovo do štih. Kao što ćemo kasnije videti, vi verovatno možete drukčije iskoristiti vaš mali herc u ovoj vrsti podele. Do sada, najuobičajeniji razlog za odbijanje neuzimanja stopera, jeste što se bojite promene na drugu boju, a ne bojite se one kojom se pošlo. Na primer, pretpostavimo da ste izvodjač igre 3 bez aduta sa ovim kartama:

Statista	Vi
♠-K84	♠-A73
♥-753	♥-A2
♦-AJ973	♦-Q108
♣-J8	♣-AK753

Atak je dama pik. Uzmite odmah asom. Protivnici su napravili grešku ne razradjujući njihov herc. Ne dajte im drugu priliku puštajući ih da dodju do štih. Vi morate ovo napraviti, ako krenete Odmah karom, jer čak ako impas ne uspe, vi imate stopere u svim bojama i sigurnih 9 štihova. Međutim ako vi ne uzmete pik vi

možete biti pobedjeni, ako protivnici predju na herc.

Evo redjeg primera istog tipa:

		♠	865		
		♥	742		
		♦	Q8		
		♣	KQJ43		
♠	QJ2	N W E S	♠	K1093	
♥	QJ63		♥	K98	
♦	953		♦	A62	
♣	1062		♣	985	
		♠	A74		
		♥	A105		
		♦	KJ1074		
		♣	A7		

W polazi sa 3 herc protiv kontrakta 3 bez aduta, a E odigrava kralja. Normalna igra zahteva, da vi tek treći herc uzmete svojim asom. Tada kada vi isterate asa karo, protivnici ne mogu dobiti više nijedan štih. Vi ćete napraviti prekobrojni štih, jer W nema ulaz za svoj četvrti herc. Teškoća je u tome što ćete vi pasti, ako se protivnik priseti da promeni podje pikom. Zašto će to oni uraditi? W može zaključiti da njegov herc nema važnosti, jer on nema ulaz, kada vi dva puta ne uzmete štih; on će napustiti herc i poći damom pik u nadi da će njegov partner doći do štih. I E se može odlučiti na štih, pošto u hercu nema budućnosti. On zna da partner ima samo četiri (3 je polaz 2 je kod statiste) i on, a ne partner, ima ulaz u drugu boju, tako da on predje na svoju boju. Da ovo izbegnete, vi morate

uzeti prvi štih, ako nemate drugi stoper. Vi takodje znate da je polaz bio iz četvorokaratne boje, tako da se vi ne morate bojati herčeva. Dobijajući as karo, protivnici mogu iskoristiti samo još 3 štih; vaš kontrakt je siguran. Da je ovde medjutim nedostajala spot karta ispod polaza, vi biste bili primorani da ne uzmete i da reskirate promenu u piku. Čak i sada, vi treba samo jednom da ne uzmete. Vi treba da rezonujete, da ako E ima dva herca, on ih je već iskoristio, a ako ima tri, onda boja nije opasna.

Defanzivno neuzimanje

Igra neuzimanja je na raspoloženju braniocima, kao i izvodjaču igre. Ona je naročito korisna, kada statista ima dugu boju, sa nekoliko ulaza sa strane.

Statista	Vi
♠-Q52	♠-K843
♥-84	♥-Q1032
♦-KQJ93	♦-A75
♣-763	♣-92

Protiv igre 3 bez aduta, partner polazi kraljem tref. Vi igrate 2 i izvodjač igre ne uzima. Partner nastavlja sa damom, koja takodje uzima štih. Izvodjač igre uzima u trećem krugu. Uočite da je ovo neuzimanje bilo uspešno pošto su statistina oba honerska ulaza u kari, a ne više trefova da podjete partneru.

Praktično izvodjač igre bi mogao uzeti drugi tref, ali on nije si guran, da li vi imate dve ili tri male karte u partnerovoj boji. Ne postoji ništa čime vi možete zaustaviti izvodjača igre, da ne blokira partnerove trefove, ali sada se vi možete osvetiti statistinoj kari na isti način. Izvodjač igre polazi 10 karo i vi ne uzmete vašim asom. Odigra se drugi karo prema statistinom džeku; vi neuzmete. Vi dobijate treći karo sa vašim asom, a izvodjač igre više nema ulaz kod statiste, da iskoristi dve karo karte. Slučajno, vi imate isti problem, koji je izvodjač igre imao u trefu - ima li izvodjač igre dve ili tri male karo karte? Hoćete li vi uzeti drugu karo kartu ili ćete čekati treću rundu?

Ovo je najvažnije za odbranu, jer ako vi nepotrebno ne uzmete drugu karo kartu (t.j. ako izvodjač igre ima samo dublton, tako da vi možete uzeti drugi štih), vi možete pokloniti izvodjaču igre njegov deveti štih. Srećom, vi imate prijatelja za stolom; partner će vam reći koliko karo karata ima izvodjač. Ovo on radi markiranjem, da vam kaže koliko malih karo karata on ima. Sa dve, on će prvo igrati veliku kartu, a onda malu; sa tri, on će prvo igrati malu, pa onda veliku kartu. Ako su kare podeljene.

	KQJ93	
82		A75
	1064	

Izvodjač polazi 10, partner igra 8, a vi ne uzmete. Izvodjač igre nastavlja boju partner odgovara sa 2 i vi ponovo ne uzmete.

Partner vam je markirao visoka-niska, što znači da ima karte, tako da izvodjač igre mora da ima tri i vi nemorate uzeti vašim asom do treće runde. Ali:

	KQJ93	
862		A75
	104	

Izvodjač igre polazi 10 i partner odigra 2. Partner je markirao niska - visoka, što znači da ima 3 karte, tako da izvodjač igre ima dublton. Vi možete uzeti drugu karo kartu. Ne maštajte

ovu markaciju visoko-nisko ili nisko-visoko sa onim uobičajenim "nastavi" ili "promeni". Uočite da ste u poslednjem primeru, kada je partner pošao kraljem tref, vi odigrali 2, a imali ste 9 i 2. Visoka spot karta znači "igraj ovu boju", a niska spot karta znači "razmišljaj o razmeni boje", kadgod je ovo značenje razumljivo. Medjutim, kada statista ima dugu, jaku boju, branioci ne treba da markiraju, da kažu jedan drugome, da li ili ne treba napadati. izvodjač igre naravno napada ga sam. Ovde markiranje pokazuje vaš broj, govoreći partneru koliko karata ima izvodjač u statistinoj boji. Tehnički, visoko-nisko, znači da vi imate paran broj karata-2 ili 4 -dok nisko-visoko znači neparan broj - 3 ili 5. Medjutim, markiranje da se pokaže 4 ili 5 karata je tako retko, da ne morate radi njega da se brinete. Ono što vi treba da zapamtite jeste markiranje da imate 2 ili 3 karte.

Branioci, kao izvodjač igre, neće često uzeti dupli stoper u dugoj protivničkoj boji. Jasno možete videti mehanizam i svrhu igre neuzimanja u ovoj podeli:

N statista		♠	A6	E Vi	
		♥	1074		
		♦	KJ1075		
		♣	T-642		
♠	83	<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div>N</div> <div>W E</div> <div>S</div> </div>		♠	QJ94
♥	K86			♥	9532
♦	642			♦	AQ8
♣	QJ1083			♣	73
W partner		♠	K10752	S izvodjač	
		♥	AQJ		
		♦	93		
		♣	AK9		

Protiv 3 bez aduta, partner polazi damom tref Statista igra 2, vi 3, izvodjač igre 9. Izvodjač igre uzima drugi štih u trefu i polazi 9 karo partner stavi 2, statista 5. Uočite šta je izvodjač igre uradio ne uzimajući prvi štih u trefu. Da je on uzeo, vi biste mogli uzeti vašom damom karo i vratiti partnerovu boju. Čak ako izvodjač igre ne uzme sada, partner će uzeti i nastaviti sa trefom, razradjujući svoju boju. Pre nego bi izvodjač igre uhvatio 9 štihova, partner bi dobio polaz sa svojim ulazom hercu i pobedio bi kontrakt. Sada, vi nemate više trefova da vratite. Partnerov ulaz sa strane je nedovoljan, pošto njegovi dugi trefovi neće vredeti, kada on dodje do štih njegovim kraljem u hercu. Izvodjač igre je prekinuo vašu

komunikaciju i blokirao partnerovu boju neuzimanjem. Vi možete ipak pobediti kontrakt čineći istu stvar prema statistinoj kari.

Ne uzмите, puštajući izvodjača igre da dobije 9-kom. On će poći drugom karom prema statistinoj 10; sada uzмите vašom damom. Izvodjač igre sada više nema polaz u kari, da istera vašeg asa (vi znate ovo, jer partner je igrao nisko-visoko). Tako je statistin ulaz sa strane nedovoljan, pošto se statistine kare neće razraditi, kada as pik uzme štih.

Vi vidite ovde opštu defanzivnu taktiku. Kada izvodjač igre pravi impas, koji on može ponoviti (t.j. on je hteo uhvatiti damu karo, polazeći sa 9; on je mogao ponoviti impas polazom sa 10), često ga pustiti da "dobije" svoj prvi impas i izmenadite ga, kada mu njegov drugi impas ne prodje. Izuzev, ako ste vrlo željni da dobijete štih rano, da bi vratili partnerovu boju, vi ćete tako igrati. Medjutim, impas koji vi pustite izvodjaču igre, mora biti jedan od onih, koji on može ponoviti. Na primer:

	Statista	
	AQ842	
Partner J93		Vi K104
	75	
	Izvodjač igre	

Ako izvodjač igre igra malu prema dami statiste i vi ne uzmete, vi ste bacili jedan štih. Ovo je bila jedina prilika da uhvatite jednog honera sa vašim kraljem.

Ali, vidite sledeći primer:

	Statista	
	AQJ42	
Partner 983		Vi K104
	75	
	Izvodjač igre	

Sada, kada izvodjač igre igra malu prema dami statiste skoro sigurno nećete uzeti. Vi ćete dobiti priliku, da kasnije uzmete statistinog džeka. U medjuvremenu, vi ste lišili izvodjača igre jednog ulaza kod statiste i on može da zagrlj sam sebe, vraćajući se u ruku, da ponovi svoj "uspešan" impas. Slučajno, vi morate naučiti da ovakvo igrate bez razmišljanja; polovina efekta je izgubljena, ako vaše kolebanje izda položaj nedostajućeg kralja. Vaši nervi i refleksi se ispituju u podeli sličnoj ovoj:

N statista	♠	82	E Vi	
	♥	J6		
	♦	1053		
	♣	AJ10973		
♠	J10654	W N E S	♠	AQ7
♥	32		♥	Q1098
♦	Q94		♦	K872
♣	852		♣	K4
W partner	♠	K93	S Izvodjač	
	♥	AK754J		
	♦	AJ6		
	♣	Q6		

Partner polazi 5 pik protiv 3 bez aduta. Vi uzimate asom, vratite damu, koju izvodjač ne uzme. U trećem krugu izvodjač igre uzme štih kraljem i po dje damom tref. Vi morate pustiti da ta dama prodje! Zaista, izvodjač igre bi mogao da igra sledeći put statistinog asa, ispod koga bi došao kralj, ovo će se desiti, ako držite vaše karte nemarno ili ste se kolebali pre neuzimanja. Normalno, izvodjač igre će ponovo pokušati da uhvati vašeg kralja i vi ćete prekinuti statistinu dugu boju. U svakom slučaju, ako uzmete kraljem u prvoj rundi, izvodjač igre će odigrati svoj kontrakt; pre kobrojni štih on može dobiti pogadjajući da je vaš nečuvani kralj nevažan.

Ovo deljenje pokazuje takodje još jedan koristan defanzivan plan, **način** da se izvodjač igre spreči od neuzimanja. U prvom štihi, umesto da uzmete vašim asom, vi ćete igrati damu. Ako partner ima kralja, to vas ništa neće koštati; ako izvodjač igre ima kralja, on je pod velikim pritiskom, da ga odmah iskoristi. Ipak, sa njegove tačke gledišta, vaš partner verovatno ima nedostajućeg asa; ako on nije uzeo njegovog kralja, on ga više nikada neće dobiti. A ako izvodjač igre uzme odmah svojim kraljem, vi se trudite da dobijete prvi štih u trefu, odigrajte vašeg asa pika, a zatim mali pik, omogućavajući vašem partneru da razradi svoju dugu boju. Osnovna karakteristika, koja identifikuje ovaj defanzivan manevar je držanje A-Q ili retko A-J u partnerovoj boji, zajedno sa činjenicom da imate siguran ulaz u najopasnijoj protivničkoj boji. Ova igra mora biti deo vaše rutinske tehnike; t.j. vi morate biti u stanju da to izvedete neupadljivo u najprirodnijem ritmu. Ako vi razmišljate i posle 20 sekundi odigrate vašu damu sa uzdahom male lukavosti, izvogjač igre će sigurno pogoditi šta ste uradili i neće uzeti svojim stoperom.

Propuštanje radi čuvanja ulaza (izvodjača igre)

Videli smo da je trka za razradjivanjem duge boje često odlučena ulazima komunikacijama izmedju branioca ili izmedju izvodjača igre. Često je važno da vam dobijajuća karta u boji, koju pokušavate da razradite posluži kao ulaz. Tada, vi morate biti pažljivi da je ne iskoristite suviše rano. Evo najjednostavnijeg primera ovog načina igranja:

Vi	Statista
♠-AK5	♠-54
♥-AJ10	♥-54
♦-74	♦-AK8632
♣-QJ842	♣-75

Mali herc je atak protiv vaših 3 bez aduta, sa vaše desne strane je odigran kralj. Vi imate 5 sigurnih štihova sa mogućim šestim u hercu, ukoliko uhvatite kralja sa vašim asom (vi ne odbijate, jer to bi vas koštalo 1 štih). Ostala 3 štiha morate ostvariti iz statistine duge boje. Šanse su bolje nego 2:1, da su nedostajući 5 karo karata podeljeni 3:2; tako da posle tri odigravanja karo boje sve male karte kod statiste su dobre. Medjutim ako igrate karo prema statistinom kralju, iskoristite asa, pa podjete u trećem krugu ponovo karo kartom, to za vas neće biti dobro, jer nemate više ulaz i nećete moći iskoristiti male karo karte.

Rešenje je naravno da podjete malom karo kartom i da igrate malu kartu kod statiste, izbegavajući prvi štih. Kada ponovo dobijete polaz, vi ćete poći prema statistinom kralju i iskoristiti asa. Uočite, da ste vi sada dobili treći krug, ali kod statiste. Ako je boja rasporedjena na pravilan način, vi možete iskoristiti tri karo karte, jer je polaz kod statiste, kada je boja već razradjena. Vi ste iskoristili vaš ulaz, kada je to bilo potrebno.

Evo sličnog primera:

Vi	Statista
842	A10753

Sada vi morate izbeći dva puta. Polaz je mali karo i odigra se mali karo kod statiste. Pri ponovnom dobijanju polaza, dajte protivnicima njihov drugi karo štih. Najzad, podjite prema statistinom asu u trećem krugu i as će poslužiti za ulaz u razradjenoj boji. Ova igra izbegavanja može biti presudna, čak i kad statista ima ulaz sa strane.

Predpostavimo, da ste došli do preterano ambicioznog kontrakta 3 bez aduta sa ovim kartama:

Vi	Statista
♠-A862	♠-93
♥-AK4	♥-765
♦-64	♦-A9752
♣-AQ42	♣-K83

Polaz je 2 herc i vi dobijete damu (sa desne strane) asom (vi niste odbili, jer se ne bojite četvorokaratne boje herc a i ne bi vam dobrodošla promena na pik). Da dobijete 9 štihova, vi morate razraditi statistinu boju karo, nadajući se da su nedostajući šest karata rasporedjene 3:3. Šanse su skoro 2:1 protiv vas, ali ovo je vaša jedina šansa. Da to iskoristite na vašu sreću, ako su kare ravnomerno rasporedjene, vi morate štedeti vaše ulaze kod statiste. Vi morate izbegavati prvu karo kartu. Zatim podjite prema statistinom asu i odigrajte treći krug zadržavajući dah. Srećom, poslednje dve karo karte biće visoke, a vi još imate ulaz na njih kralj tref. Uočite, da biste imali jedan ulaz manje, da ste statistinim asom uzeli u prvom krugu.

Isti način igre treba igrati ako statista ima kralja umesto asa:

Vi	Statista
64	K9753

Predpostavimo da je as ispred kralja i da je boja ravnomerno rasporedjena, Ako podjete prema statistinom kralju i on odmah uzme štih, zatim propustite jedan štih, vama je potrebno dva ulaza više; jedan da dobijete i prepustite drugi karo, drugi da vratite i iskoristite dužinu. Medjutim, ako prepustite prvi karo i sledeći put podjete prema statistinom kralju, vama treba samo jedan ulaz sa strane radi razrade boje.

Propuštanje u odbrani

Naravno, ovde igra izbegavanja je podjednako valjana za braniocce, kao i za izvodjača igre. Praktično, vaš atak u bez aduta je često primer ovoga. Ako imate:

♠-863 ♥-54 ♦-AK863 ♣-752

i treba da podjete protiv 3 bez aduta (protivnik je licitirao 1 bez aduta - 3 bez aduta), vi podjete 6 karo. Ovo je igra izbegavanja. Vi se nadate, da će partner dobiti neki štih ranije i da će vam vratiti vašu boju; tada, kada vi iskoristite vašeg kralja i asa, vaše male karte će biti visoke. Da ste pošli vašim kraljem i asom, kao što biste protiv kontrakta u boji, vi ne biste imali ulaz za vašu dugu boju.

Sada predpostavite da je partner na polazu, pošto ste vi overkolirali. On poslušno krene 7 karo, spot kartom i vi vidite:

Statista	Vi
♠-Q102	♠-863
♥-KJ5	♥-64
♦-J4	♦-AK8632
♣-QJ1093	♣-75

Statista igra džeka. Vi morate propustiti, baš kao kada biste vi imali polaz. Markirajte vašom 8, da kažete partneru da ponovo igra karo. Vi se nadate da će on doći do štih u drugoj boji i da on ima nedostajuću 5 karo, da vam podje.

Da ste vi ranije uzeli vašim kraljem ili asom, partner ne bi imao da vam podje i vaša duga boja bi propala jer nemate ulaz.

Evo još jedne tipične varijacije ove iste igre:

N statista		♠	KQJ6	E partner
		♥	Q86	
		♦	5	
		♣	KQ853	
♠	102	N W E S	♠	A853
♥	72		♥	10943
♦	K9863		♦	A102
♣	J1072		♣	96
W Vi		♠	974	S Izvodjač
		♥	AKJ5	
		♦	QJ74	
		♣	A4	

Vi podjete 6 karo protiv 3 bez aduta. Partner uzme asom i vrati 10; izvodjač igre stavi damu. Vi morate propustiti i sačuvati vašeg kralja, kao ulaz za vašu dužinu. Ako uzmete kraljem i vratite 9, vi ste razradili svoju boju, ali tada nikada nećete ponovo dobiti polaz, da iskoristite vaše štihove; međjutim, ako propustite i ostavite partnera sa njegovom 2 karo, on će vam vratiti, kada dodje do štih pik asom. Sada su sve vaše kare dobre.

Vi možete uočiti da je izvodjač igre napravio grešku. On je morao da zadrži svoj stoper u kari i da baci 7 na partnerovo vraćanje 10. Ovim bi prekinuo vašu komunikaciju.

Međjutim, izvodjačeva greška neće ga ništa koštati, ako vi ne propustite i ne sačuvate ulaz. Da ste u gornjem primeru, umesto partnera, vi imali pik asa, vi biste uzeli od izvodjača vašim kraljem i vratili 9 karu, da razradite vašu boju. Međjutim, može biti ispravno da propustite, čak i kada imate ulaz sa strane.

N statista		♠	A5	E Vi	
		♥	A83		
		♦	K62		
		♣	QJ1074		
♠	J832	N W E S	♠	Q74	
♥	10976		♥	J2	
♦	84		♦	A10973	
♣	A65		♣	K83	
W partner		♠	K1092	S Izvodjač	
		♥	KQ54		
		♦	QJ5		
		♣	92		

Partner polazi 8 karo protiv 3 bez aduta (vi ste overkolirali). Statista igra malu i vi morate propustiti. Sada, kada izvodjač igre podje trefom partner će uzeti svojim asom, upotrebljavajući svoj ulaz rano, radeći tako za vašu boju i vratiće 4 karo. Vi možete razraditi boju tref dok imate kralja tref kao ulaz. Zapazite, da bi izvodjač igre dobio trku, da ste vi vašim asom odmah uzeli i vratili boju, partner ne bi imao kartu karo da vrati, kada bi došao do štih kraljem tref; tako vi ne biste imali ulaz da iskoristite vašu dugu boju. Teže je videti i teže učiniti, ali je položaj identičan, ako vi kralja karo, a statista asa - vi morate izbegavati prvi štih. Ponovo, vi morate

ostaviti partnera sa malom kartom karo, da može da vam vrati, kada dodje na štih; inače vi nećete iskoristiti vašu boju na vreme. Postoji jedna igra propuštanja slična onoj u prvom primeru ovog poglavlja, onaj za koji sam vam obećao da ću vas sa njom gnjaviti:

N statista		♠	QJ4	E Vi	
		♥	AQ1042		
		♦	J74		
		♣	J9		
♠	63	N W E S	♠	K10985	
♥	986		♥	K75	
♦	A63		♦	K8	
♣	108542		♣	763	
W partner		♠	A72	S Izvodjač	
		♥	J3		
		♦	Q10952		
		♣	AKQ		

Videli smo, da kada partner podje 6 pik, statista igra džeka, vi stavite kralja, izvodjač igre će propustiti. Kada vi sada vratite boju i izvodjač uzme u drugom krugu, partner nema više pikova da igra, kada dodje do štih asom karo. Ali vi treba da propustite statistinog džeka, primoravajući izvodjača da uzme prvi štih u piku. Sada partner može srušiti kontrakt uzimanjem karo asom i razradjivanjem vaše boje (vi imate još ulaz sa kraljem karo pošto i drugi pik propustite). Još jedna prednost propuštanja džeka pika je utome, što ova igra uskraćuje izvodjaču igre kasniji ulaz kod statiste. Predpostavimo, da vi dozvolite statisti da dobije prvi štih i izvodjač igre napada pravilnu boju

herc. On ulazi u svoju ruku asom tref i krene džekom herc. Vi ne uzmete vašim kraljem. Tako, izvodjač igre nema ulaz u statistin herc i vi možete da ga oborite, ako pokuša da razradi svoje kare. Da završimo sa ovim deljenjem jednom za svagda, 3 bez aduta se mogu napraviti najboljom igrom protiv najbolje odbrane. Izvodjač igre ne treba da igra statistinog džeka u prvom štihu, nego da uzme asom iz ruke. Sada treba da pravi impas u hercu. Vi ne uzmete, ali on ponovo pravi impas, a u piku sa Q-J kod statiste, obezbeđuju mu siguran ulaz za razradjeni herc. Ovim načinom izvodjač igre može dobiti 4 herca, 3 tref i 2 pik štih ili ukupno 9 štihova.

Druge igre ulaza (izvodjač igre)

Kao što smo već videli, izvodjač igre ima drugih metoda osim igre prepuštanja, da stvori ekstra ulaze kod statiste. Mislim na ulaze kod statiste, pošto obično jake karte stoje u izvodjača igre. Ako vi postanete izvodjač, kada statista ima jače karte, vaš problem će biti ulazi u sopstvenu ruku. Očigledno ista tehnika se može primeniti. U prethodnom primeru, izvodjač igre je nameravao razraditi statistinu dužinu; stoga je on čuvao ulaze sa strane za kasniju upotrebu. Ova igra se vidi u njenom najjednostavnijem obliku ovde:

Vi	Statista	U 3 bez aduta, sa polazom u trefu, vi uzmete asom da sačuvate ulaz u slučaju da protivnik ne uzme asom karo. Sada promenimo kralja tref u Q-J:
♠-AJ83	♠-95	
♥-AK5	♥-863	
♦-1072	♦-KQJ64	
♣-A73	♣-K62	

♣-A73 ♣-QJ2

Vi morate uzeti asom iz identičnih razloga. Slično, igrajući 3 bez aduta sa:

Vi	Statista	Ako je pik polaz, vi morate uzeti asom, da sačuvate dva ulaza kod statiste. Zatim uzmite 9 tref sa statistinom 10, da isterate jednog honera u trefu; podjite vašom 3 pik prema statistinom džeku i isterajte ponovo trefa; tada je kralj pik ulaz, koji će vam omogućiti da iskoristite druge trefove. Ako su pikovi bili: AQ4 K103
♠-AQ3	♠-KJ4	
♥-AJ963	♥-75	
♦-AJ102	♦-63	
♣-9	♣-QJ10863	

Vi ćete ipak uzeti asom. Sada posle isterivanja honera u trefu, vi možete poći 4 pik i kod statiste stavite 10, pokušavajući da obezbedite potreban poseban ulaz. Vaš levi protivnik može osujetiti vaše planove igrajući džeka na vašu 4, ali u praksi to retko se čini.

Zapazite, da vi morate uzeti vašu 9 tref. Ako vi to ne uradite, protivnik može da propusti, ostavljajući vam polaz kod vas u ruci. Sada su vama potrebna tri ulaza kod statiste, a vi nemožete da ih dobijete. Ovaj način igre se mora često napraviti:

Vi	Statista	Vaš kontrakt je 1 bez aduta i atak je dama u hercu. Vaša najbolja šansa je da razradite statistine pikove (dok razradite vaše kare protivnik će imati 7 štihova; u svakom slučaju vama ipak treba drugi štih u piku da bi uzeli 7 štihova. Uzmite asom hercom, čuvajući statistinog kralja. Podjite vašim asom pik, a zatim džekom uzimajući ga statistinom damom. Zašto? Pošto će protivnici propustiti pik - ako vi uzmete vašim džekom, vama bi trebalo dva ulaza da razradite pik. Međutim, ako oni propuste, pošto ste vi stavili damu, vi ste kod statiste i možete isterati kralja bez upotrebe vašeg ulaza. Ovo je spektakularan primer iste igre:
♠-AJ	♠-Q10964	
♥-A73	♥-K8	
♦-A10764	♦-532	
♣-J84	♣-Q92	

Vi	Statista	Korektna igra u kontraktu 3 bez aduta na atak mali tref je da uzmete kraljem tref (garantujući kasniji ulaz kod statistice), a zatim igrati kralja karo koga uzmete sa asom karo kod statistice. Sada vi možete poći džekom karo, da isterate protivničku damu 9 štihova su sigurni, a 10-ti je verovatan.
♠-AK73	♠-862	
♥-AK642	♥-53	
♦-K	♦-AJ1097	
♣-K104	♣-QJ5	

Još jedna varijacija na istu temu:

Vi	Statista
♠-Q84	♠-A3
♥-J10	♥-KQ982
♦-AQJ82	♦-75
♣-AK3	♣-9864

Igrajući 3 bez aduta vi dobijete atak mali pik. Puni nade vi propustite kod statistice - ako možete sačuvati asa kao ulaz za herc, vaš kontrakt je siguran. Međutim, kralj je uzeo sa vaše desne strane i vratio pik onemogućavajući ulaz kod statistice. Kako da vi nastavite? Beskorisno je sada napadati herc, jer protivnik će vam upropastiti ovu boju, ne uzimajući u prvom krugu. Umesto toga, igrajte karo i pravite impas. On uspeva, tako da se vi morate vratiti prema statisti, da ponovite impas. Podjite vašim džekom herc i stavite damu na njega. Ako protivnik ne uzme asom, vi ste kod statistice, da možete poći karom; ako umesto toga protivnici uzmu asom, vi možete sledeći put vašu 10 uzeti statistinim kraljem i nastaviti boju herc.

Kako biste igrali 3 bez aduta sa ovim kartama?

Vi	Statista
♠-AK3	♠-765
♥-K52	♥-643
♦-AQJ	♦-832
♣-KQJ7	♣-A864

Atak je džek pik i vi ga ne uzmete (ako je odigrana dama sa desne strane vi biste uzeli prvi štih, jer se bojite promenena herc, ali vi ste voljni da pustite levog protivnika da polazi). Vi uzmete sledeći pik. Šta sada? Vi imate 7 vrhunskih štihova i možete dobiti još 2 u kari, ako je kralj sa vaše desne strane, praveći impas. Međutim, ovo zahteva dva ulaza kod statistice. Šanse postoje, da vi možete dva puta polaziti od statistice, ako igrate pravilno. Iskoristite kralja i damu tref. Kada oba protivnika odgovore na boju, stavite asa na džeka i uzmite vaš prvi impas u kari. Sada vi možete poći vašom 7 tref prema statisti i imati ponovo mogućnost za impas u kari. Zapamtite taktiku sa bojom tref. Kada imate 4-4 sa statistom, vi možete skoro uvek napraviti "sakriveni" ekstra ulaz pravilnim rukovanjem honerima i spot kartama. Najzad, u četvrtom krugu igranja te boje, protivnici je verovatno više nemaju; sada čak i 3 kod statistice može postati ulaz, ako vi imate 2. Boja kao ova:

Vi	Statista
KJ92	AQ103

može dati 4 ulaza. Vi možete uzeti kralja asom, džeka damom, 9 sa 10 i 2 sa 3. Zaista bila bi šteta da je podeljena takva boja i da nisu potrebni ovi ulazi, takva igra teško se odbija.

Igra ulaza u odbrani

Igra stvaranja spektakularnih ulaza, kao u poslednjem primeru, mogu se retko napraviti u odbrani, jer nije moguće znati tačne spot karte vašeg partnera. Medjutim, vi možete slučajno da prodjete kroz slična uvijanja, da izbegnete blokiranje partnerove boje. Najjednostavniji slučaj je:

	Statista	
	853	
Partner		Vi
QJ1072		K9
	Izvodjač igre	
	A62	

Partner polazi damom herc; statista igra malu. Vi morate sada odbaciti vašeg kralja. Zašto? Zato što izvodjač igre neće uzeti svojim asom; ako vi dobijete drugi herc, vi nećete biti u stanju da nastavite i vratite boju i isterate protivničkog stopera. Ako vi i vaš partner igrate pravilno, vi morate staviti kralja na damu, on će staviti 10 na 9 - vi ćete biti u stanju da razradite dugu boju, a da je ne blokirate. Videli smo ovo opšte pravilo ranije: nikada zadržati singleton honer u partnerovoj boji. Ovo je dovoljno lako da se razume kada su honer as ili kralj, ali to isti važi i za džeka:

	Statista	
	Q3	
Partner		Vi
A107642		J9
	Izvodjač igre	
	K85	

Partner polazi 6 herc, a statista igra damu. Vi se morate deblokirati igrajući džeka. Zapazite, da ako naknadno dodjete do štih i odigrate 9, partner će staviti 10 i vi ćete odigrati vašu boju, čak iako izvodjač igre ima kralja. Medjutim, da ste zadržali džeka, partner ne bi mogao da uzme štih, a da ne da drugi štih izvodjaču igre. Očigledno, nastavak ovog principa je taj, kada imate tri karte u partnerovoj boji, od kojih si dva honeri, vi morate igrati honera u prvom štihu, inače ćete ostati sa singletonom honerom u trećem krugu.

	Statista	
	K3	
Partner		Vi
A9762		J104
	Izvodjač igre	
	Q85	

Kada partner polazi 6 i statista igra kralja, vi bacite vašeg džeka. Ako dodjete do štih, vratite 10 i partner može nastaviti svoju boju, bez opasnosti odblokiranja. Trostruka neblokirajuća igra kao sledeća, treba da bude sasvim rutinska za iskusnog branioca:

	Statista	
	102	
Partner		Vi
KQJ64		9875
	Izvodjač igre	
	A3	

Partner polazi kraljem herc, vi bacite 9, a izvodjač igre propusti. Partner nastavi damom, vi odigrate 8 i izvodjač igre uzme asom. Kada partner dodje do štih, odigra džeka herca - vi bacite 7, da se ne blokirate. Sada partner stavi 6 na vašu 5 i nastavi sa hercom 4. Uočite da ovakvo ponašanje sa spot kartama je potrebno. Opasno je čak zadržati i 8 i 7 u partnerovoj dužinskoj boji. Kao branioci, vi treba da preuzmete igru stavljajući honera na partnerovog honera, tako da vaš protivnik ne može iskoristiti neuzimanje svojim stoperom. Očigledan primer:

Statista	Vi
♠-A6	♠-J2
♥-743	♥-Q109652
♦-QJ10974	♦-AK3
♣-AQ	♣-104

Partner polazi herc džekom protiv 3 bez aduta, a posle vašeg overkoliranja. Ako vi odigrate 6, izvodjač igre neće uzeti, ako ima AK8; sada partner ne može da nastavi jer nema više herca (3 su kod statiste, 6 kod vas, 3 kod izvodjača i 1 kod partnera) i izvodjač igre ima vremena da uništi vaše stopere u kari, pre nego vi razradite herca. Vi morate, naravno, staviti jaču kartu od partnerovog džeka. Sada izvodjač igre ne može naškoditi neuzimanjem - vi ste na štihu i možete nastaviti vašu dugu boju.

Lako je staviti jaču na džeka, kada imate **Q109**, ali da li biste stavili jaču, da je partner pošao damom a vi imate: **K109652**

Ipak bi iz istog razloga trebalo staviti kralja, jer izvodjač igre može sa kartama AJ8 odbiti da uzme damu (igra 8) i dobiti trku. Ako stavite kralja na damu nema opasnosti, jer vi možete nastaviti boju i oboriti kontrakt.

Čuvanje vaših komunikacija ovim igrama stavljanja jače karte na partnerovog ho nera ili deblokiranje nije vaš jedini problem ulaza u odbrani. Vi morate voditi računa o prekidanju protivničkih komunikacija - obično, napadajući kod statiste ulaze sa strane. Ponekad ovo može čak imati prednost nad vašom dugom bojom:

Statista	Vi
♠-A	♠-K1092
♥-863	♥-75
♦-KJ9752	♦-AQ4
♣-754	♣-J863

Protiv 3 bez aduta (izvodjač igre je otvorio 1 bez aduta, a statista je podigao na 3 bez aduta), partner je pošao džek hercom, izvodjač je uzeo damom. Izvodjač je pošao 10 karo i pustio da vi uzmete. Vi niste uzeli, nadajući se da izvodjač ima samo dublton u kari. Medjutim, odigran je drugi karo i partner pokazuje da nema. Sada vi uzimate vašom damom.

Vi sada morate poći pikom, uništavajući statistin ulaz sa strane, pre nego je razradio boju karo. Zapazite, da ste vi odložili razradjivanje partnerovog herca; prvi vaš zadatak je isključivanje statistine preteće boje.

Gornja odbrana je očigledna i jednostavna. Medjutim, malo promenite statistu i ona postaje teža:

Statista	Vi
♠-A4	♠-K1092
♥-863	♥-75
♦-KJ9752	♦-AQ4
♣-75	♣-J863

Vi ipak ne uzimate prvi karo, nego tek drugi. Vi napadate statistin ulaz sa stane. Ali sada vi morate poći vašim pik kraljem. Polaz u malom piku može biti štih za izvodjača igre; samo kralj će sigurno isterati statistinog asa. Naravno, ovaj potez žrtvovanja vašeg kralja može dati izvodjaču ekstra štih; medjutim, to će ga sigurno koštati 3 štih u kari, tako da je vama obezbedjena korist. Jedna obična promena ovog defanzivnog manevra se odigrava u samoj statistinoj dugoj boji. Druga podela žrtvuje honera, da istera statistinog asa, sprečavajući izvodjača igre u igri propuštanja:

	Statista	
	AJ1074	
Vi		Partner
K3		Q92
	Izvodjač igre	
	865	

Izvodjač igre polazi 5. Ako vi odigrate malu, statista će staviti 10 i boja je razradjena (čak i ako partner propusti, izvodjač može propustiti drugi krug, čuvajući statistinog asa za vitalni ulaz). Vi morate staviti kralja. Sada, ako izvodjač ne uzme asom, vaša strana će dobiti 2 štih. A ako izvodjač igre uzme asom, partner može propustiti i isključiti celu boju. Naravno ovaj tip defanzivne igre je beskoristan, kada statista ima siguran ulaz sa strane. On je ispravan samo kada izvodjač igre mora primeniti igru propuštanja, pokušavajući da iskoristi asa statistine duge boje, kao vitalan ulaz za iskorišćavanje malih karata. Mnoge od ovih defanzivnih tehnika se mogu videti u sledećem primeru:

N statista		♠	742	E Vi
		♥	643	
		♦	AJ1098	
		♣	A2	
♠	83	N W E S	♠	10965
♥	QJ1085		♥	K7
♦	Q42		♦	K73
♣	1086		♣	KJ54
W partner		♠	AKQJ	S Izvodjač
		♥	A92	
		♦	65	
		♣	Q973	

Partner polazi damom herc protiv 3 bez aduta Vi deblokirate vašeg kralja i izvodjač igre propusti. Sada vi promenite boju i podjete tref kraljem, isterujući statistinog asa. Izvodjač krene prema svojoj ruci malim pikom i uzme honerom da bi krenuo 5 karo. Partner osujeti ovaj plan svojom damom- i kontrakt je oboren. Izvodjač igre može uzeti samo 4 pika, 2 trefa, 1 herc i 1 karo i nedostaje mu jedan štih. Proučite tri ključne defanzivne igre. Prvo, vi deblokirate vašeg herc kralja pri ataku. Ako to ne uradite, izvodjač igre bi mogao i treba da uzme štih i odmah krene karom. Ovim načinom on može napraviti jedan prekobrojan štih. Drugo, vi žrtvujete vašeg tref kralja, da isterate statistin ulaz sa strane.

Partner polazi damom herc protiv 3 bez aduta Vi deblokirate vašeg kralja i izvodjač igre propusti. Sada vi promenite boju i podjete tref kraljem, isterujući statistinog asa. Izvodjač krene prema svojoj ruci malim pikom i uzme honerom da bi krenuo 5 karo. Partner osujeti ovaj plan svojom damom- i kontrakt je oboren. Izvodjač igre može uzeti samo 4 pika, 2 trefa, 1 herc i 1 karo i nedostaje mu jedan štih. Proučite tri ključne defanzivne igre. Prvo, vi deblokirate vašeg herc kralja pri ataku. Ako to ne uradite, izvodjač igre bi mogao i treba da uzme štih i odmah krene karom. Ovim načinom on može napraviti jedan prekobrajan štih. Drugo, vi žrtvujete vašeg tref kralja, da isterate statistin ulaz sa strane.

Nastavite li vi sa hercom, izvodjač igre bi uzeo i razradio karo, dok još ima ulaz; a da ste krenuli malim trefom, izvodjač igre bi mogao uzeti svojom damom, čuvajući statistin vitalni ulaz. Treće, partner je stavio damu karo, da istera statistinog asa. Da je on igrao mali karo, statista bi napravio impas. Da ste vi sada uzeli vašim kraljem, izvodjač igre ima 11 štihova. Naravno, vi morate propustiti, ali ovo, sa drugim štihom u kari, čini za izvodjača igre ukupno 9 štihova. Činjenica je da se 3 bez aduta može napraviti, čak i protiv ovog virtuoznog prikazivanja defanzivne tehnike. Može vas zabaviti da pokušate da to učinite kao double-dummy problem. Evo ključa: rešenje će biti nadjeno u poslednjem odeljku igre bez aduta, posvećeno završnim igrama.

Igre izbegavanja (izvodjač igre)

Kao izvodjač igre u bezadutskom kontraktu vi ćete se često sresti sa situacijama u kojima je jedan od vaših protivnika opasan a drugi je bezazlen. To jest, samo jedan od vaših protivnika može vam naškoditi - iskorišćavajući dugu boju, polazeći kroz honera u vašu ruku ili prema statisti. Drugi protivnik, ako dodje do štiha, ne može učiniti ništa što će oboriti vaš kontrakt. Evo deljenja, koje će pokazati takva dva položaja:

Vi	Statista	Vaš levi protivnik polazi 3 pik u igri 3 bez aduta. Ako odigrate
♠-Q84	♠-K5	malu od statista i uzmete damom iz ruke, oba protivnika su
♥-AK2	♥-Q75	jednako opasna. To jest, bilo koji protivnik može, kada dodje na
♦-A54	♦-K862	štih, iskoristiti pik asa - ili da podje prema partnerovom asu-da
♣-KJ103	♣-A964	uhvati statistinog kralja. Tada su svi pik štihovi za protivnika.

Medjutim, ako vi odigrate statistinog kralja u prvom štihi, kao što treba, onda jedan protivnik postaje bezopasan, a drugi opasan. Kada je polaz bio ispod asa statistin kralj uzima štih, a vi još imate Q i 8 u ruci. Sada je bezbedno dati štih levom protivniku. Ako on iskoristi svog asa, vi ćete odigrati 8; ako podje ponovo ispod asa, vi ćete uzeti štih damom. Vaš desni protivnik je ipak opasan. On može proći kroz vašu damu prema partnerovom asu; ako ovaj dodje do štiha, iskoristiće svoje pikove protiv vas.

Uloge su obrnute, ako na statistinog kralja sa vaše desne strane dodje as. Predpostavimo da se vrati džek; vi ga ne uzmete i levi protivnik stavi nedostajuću 2. Vi dobijete u trećem krugu pikova štih sa damom. Sada vaš levi protivnik može "ugristi"; on ima dva pika da iskoristi, kada dodje do štiha. Desni protivnik nije opasan, jer on nema više pikova da vrati partneru.

Sve je ovo važno kao i interesantno, pošto vaš plan da uzmete 9 štihova mora obuhvatiti impas na damu tref. Vi imate dva načina da vam on uspe (iskoristite vašeg kralja i tada pustite džeka; ili iskoristite statistinog asa i podjite prema 10) i nemate pojma gde se dama nalazi. Ono što vi znate je koji će protivnik dobiti damu, ako bilo koji impas propadne. Prema tome, vi možete podesiti vaš impas tako, ako on propadne, da bezopasan protivnik bude na potezu. To jest, ako statistin kralj uzme štih, iskoristite asa trefa i podjite vašom 9. Ako kralj pik ne uzme štih, iskoristite asa trefa i podjite vašom 9. Ako kralj pik ne uzme štih i vi ga ostavite za treći krug, iskoristite vašeg kralja tref i podjite vašim džekom. U bilo kojem slučaju, 9 štihova su obezbedjeni, čak i ako izgubite damu tref. Vi ćete izgubiti od bezopasnog protivnika. Naravno, vi nećete imati uvek tu pogodnost da uzmete štih tako da ostavite opasnog protivnika. Medjutim, ima nekoliko drugih mogućnosti na raspolaganju izvodjaču igre u ovim pozicijama izbegavanja. Opšti tip igre propuštanja je:

Vi	Statista
♠-QJ82	♠-A109
♥-AQ2	♥-KJ4
♦-K93	♦-A10762
♣-KJ6	♣-84

Polaz je 5 tref sa vaše leve strane i vi uzmete 10 sa vašim džekom. Jasno A,Q u trefu su iza vašeg kralja, pa je opasan vaš desni protivnik, koji polazi kroz vas. Stoga, vi ne smete tražiti vaše ekstra štihove u piku - impas rešava opasnog protivnika. Umesto toga vi ćete uzeti štih u kari, da razradite statistinu boju.

Vi morate biti pažljivi, da izgubite ovaj štih od vašeg levog protivnika, koji je bezopasan. Tako, udjite kod statistice herc džekom i podjite 2 karo. Vaš desni protivnik ne može sebi dozvoliti da igra honora (izuzev, na vašu nesreću ako ima damu i džeka), te će odigrati mali karo. Vi odigrajte vašu 9, propuštajući štih vašem bezopasnom protivniku. Opšti je princip da držite protivnika, kome vi želite da ustupite štih na četvrtom mestu, dok opasnog protivnika držite u kritičnom štihi na drugom mestu.

U gornjem primeru smo videli drugi tip igre izbegavanja, ako je moguće, impas koji bi rešio opasnog protivnika. Ovo razmišljanje vas može navesti ne na impas, čak i kada morate napasti u boji u kojoj bi to normalno uradili. Na primer:

Vi	Statista	Vi ste izvodjač igre 3 bez aduta, posle overkoliranja vašeg desnog
♠-AQ7	♠-K94	protivnika u hercu. Vaš levi protivnik je krenuo 9 herc i vi ste
♥-A105	♥-84	propustili uzimajući vašim asom tek u trećem krugu. Sada vi mora
♦-842	♦-AKJ73	te isčeprkati dva ekstra štiha u trefu ili kari. Na žalost oba impasa
♣-QJ103	♣-A84	idu u opasnu ruku. Impas u trefu izgleda naročito neprivlačan,

pošto vaš desni protivnik verovatno ima tref kralja, jer je on overkolirao (a i tref je kraća boja, ukupno imate 7 karata, a u kari 8), stoga vi napadate u kari. Kada imate 8 karata u boji i nedostaje vam dama, da ne izgubite štih u kari, najbolje je da pravite impas. Ali sada ste voljni da izgubite jedan štih u kari (ono što vam treba da biste odigrali vaš kontrakt jesu 4 štiha u kari), sve dok gubite od vašeg bezopasnog levog protivnika. Stoga nemojte praviti impas. Vi iskoristite asa i kralja. Ako uhvatite damu, fino. Ako ne dajte štih u trećem krugu, nadajući se da će on biti u bezopasnoj ruci. Vi ste savršeno spremni da date štih nepotrebno na triplu damu sa vaše leve strane; vi se morate čuvati od duple dame sa vaše desne strane. Isto rezonovanje, koje vas je ranije dovelo do izbegavanja normalnog impasa, može u drugoj podeli da vas navede da napravite impas, kada to obično ne bi uradili:

Vi	Statista	Levi protivnik polazi 2 pik protiv 3 bez aduta. Vi odigrajte kod
♠-A83	♠-K75	statiste malu kartu; vaš desni protivnik stavi damu, a vi uzmete vašim
♥-K2	♥-74	asom. Zašto ne propustite? Pošto se bojite promene u herc, ako on
♦-AJ862	♦-K1073	podje kroz vašeg kralja. Ovaj strah od igranja herca sa vaše desne
♣-K84	♣-AQ92	strane, uslovljava vašu igru u kari. Vi podjete malom karom prema

statistinom kralju, uzmete kraljem i vratite 3 karo - vi ćete praviti impas na džeka, ukoliko se ne pojavi dama sa desne strane (tada naravno pokrivete damu asom). Ponovo, ovo nije najverovatniji metod za dobijanje 5 štihova u kari; sa 9 karata, vi obično igrate da uhvatite damu. Medjutim vi ste voljni da izgubite štih u kari. Vaša igra je zamišljena da uskrati vašem opasnom desnom protivniku bilo koju šansu, da podje hercom kroz vašeg kralja.

Slično, vi možete praviti impas na džeka u kombinaciji kao što je:

Vi: 84 Statista: AKQ102

Ako je vaš levi protivnik opasan igrate 4 na 10 i dozvoljavate da desni protivnik eventualno uzme džekom. Nasuprot tome, vi možete da ne pravite impas na kralja sa ovim kartama:

Vi: QJ1063 Statista: A8432

a spremni ste da izgubite štih od vašeg levog protivnika, ali ne od vašeg desnog; znači igrate damu i ako levi protivnik stavi kralja vi to pustite. Evo jednog primera sa velikim izborom impasa. Ono na osnovu čega se vi odlučujete za impas ili protiv njega jeste: šta vi možete izgubiti, a da ne izgubite vaš kontrakt?

Vi	Statista
♠-K10	♠-AQ93
♥-KQ5	♥-76
♦-108732	♦-AKJ
♣-A96	♣-KJ53

Atak je 4 herc u igri 3 bez aduta, vaš desni protivnik je stavio 10, a vi ste uzeli kraljem. Jasno, as herc je iza vaše dame; vi možete pasti odmah, ako vaš desni protivnik dodje do štih. Stoga vi ne smete praviti impas na statistinog džeka u kari ili trefu. Umesto toga udjite statistinim visokom karom i podjite pikom, praveći impas na vašu

10. Uočite, da ukoliko vam ne uspe ovaj impas, vi ste još dobro, jer vam levi protivnik ne može naškoditi. Ako on podje drugim hercom, vi imate 9-ti štih. Verovatno on će poći karom. Udjite statistinom drugom visokom karom. Ako pri tome padne dama vi imate 11 štihova; ako ne padne vi možete aktivirati tref. Podjite malim trefom od statiste i stavite vašu 9. Kada ona istera damu, vi imate 9 štihova; ako izgubite na 10 (u bezbednoj podeli), vi ipak imate šansu da uhvatite damu tref. Čak, ako i ne bude tako, vi se ne možete nadati, da je dama karo sa vaše leve strane. Ako ništa ne uspe, ostavite bridž na jednu do dve nedelje - loše ste sreće.

Razmišljanje, da li glavni impas ne prolazi na sigurnoj ili opasnoj strani će odrediti, da li ćete napraviti prepad u protivničku boju. Na primer:

Vi	Statista	Polaz je 4 herc, desni protivnik stavi 10. Kako ćete igrati da napravite 3 bez aduta? Ako uzmete ovaj štih vi još imate jednog čuvanog
♠-A72	♠-KQ3	honera, koji vas štiti ako levi protivnik ponovo dobije štih. Ali ovo
♥-KQ5	♥-962	praktično nije zaštita, pošto samo vašu igru u ovoj podeli može da
♦-AK5	♦-1084	pravi impas na tref - a taj impas leži u opasnoj ruci.
♣-Q1092	♣-AJ83	

Naravno, impas može uspeti; tada će svaka igra doneti 10 štihova. Medjutim, vi možete praktično obezbediti vaš kontrakt, čak iako vam impas propadne, neuzimanjem herca, puštajući protivnikovu 10 da uzme prvi štih.

Ovo će prekinuti komunikaciju, ako vaš desni protivnik ima dublton; on više neće imati herca da podje, kada dodje do štih tref kraljem. A ako on ima tri herca, tada levi protivnik počinje sa samo 4 karte u hercu, što nije dovoljno da vas pobedi, čak i ako iskoristi svoju boju.

Promenite vašu damu tref sa statistinim asom: Vi **A1092** Statista **QJ83**. Sada ćete vi uzeti prvi herc štih. Ako vam propadne impas, dobija vaš levi protivnik. Vaš čuvani honer u hercu daje vam punu zaštitu. Cela poenta je u tome da, mada vi ne možete znati da li će vam impas proći, vi možete reći za koga to nije dobro. Ovo može uticati na vašu igru, čak i kada imate siguran stoper u opasnoj protivnikovoj boji. U sledećoj podeli pomaže vam da rešite najopštiji problem svih izvodjača igre, koju boju prvo napasti.

N statista		♠	A84	E protivnik	
		♥	A87		
		♦	QJ2		
		♣	A1072		
♠	Q10765	N W E S	♠	J93	
♥	952		♥	QJ104	
♦	A3		♦	10975	
♣	954		♣	K3	
W protivnik		♠	K2	S Vi	
		♥	K63		
		♦	K864		
		♣	QJ86		

Atak je 6 pik u igri 3 bez aduta i vi uzmete džeka vašim kraljem. Brojanje sigurnih štihova vam pokazuje, da vi morate napasti obe minorske boje da biste obezbedili 9 štihova; hoćete li početi sa trefom ili karom? Ovo je kritična odluka, jer vi ste u opasnosti da izgubite trku; vama je preostao samo jedan stoper, a dve protivničke karte vas čekaju. Vi ste voljni da date štih pre vašem levom protivniku, dok još imate zaštitu u piku; međjutim ako on dobije štih kasnije, kada je vaš poslednji stoper prošao, vi ćete pasti. Prepostavimo, da vi napravite impas u trefu u drugom štihu; uzeo je štih sa vaše desne strane; vraćen je pik koji ste vi propustili i uzeli štih statistinim asom u trećem krugu; ranije ili kasnije vi morate igrati karo i pošto vaš levi protivnik ima ovaj ulaz, vi ćete izgubiti zbog pikova.

Naravno, nesreća je da se obe nedostajuće karte nadju za vas na pogrešnom mestu (da je kralj tref na vašoj levoj strani impas bi uspeo; da je as karo na vašoj desnoj strani, pik ne bi došao do izražaja, jer nema ulaza). Međjutim, ako vi igrate pravilno, nema potrebe da budete nesrećni. Počnite sa karom isterujući protivničkog asa u trećem krugu. Kada se vratite u vašu ruku i napravite impas u trefu. Taj štih će uzeti vaš bezopasni desni protivnik, koji nema pikova da vrati. Vi ste dobili na brzini i napravili ste vaš kontrakt, iako su ključne karte bile loše postavljene.

Šta da su obe karte bile obrnuto postavljene; as karo na vašoj desnoj strani, a tref kralj na levoj strani? Vi ćete ipak napraviti vaš kontrakt igrajući prvo karo, jer levi protivnik ne može dobiti štih sa tref kraljem - impas će proraditi.

Zapamtite, da iako vi ne možete znati gde se nalaze nedostajući as i kralj, vi ćete znati ko će dobiti štih, ako vam ne uspe impas. Pošto vam impas neće uspeti radi vašeg bezopasnog protivnika, uzmite kasnije, kada više nemate stopera u opasnoj boji. Vi ne možete reći ko će uzeti štih asom, stoga ga isterajte što pre, dok još imate stopera.

Evo identičnog principa u suprotnom smislu:

N statista		♠	J83	E protivnik	
		♥	A4		
		♦	J64		
		♣	KJ1083		
♠	K102	N W S E		♠	9654
♥	QJ1072			♥	965
♦	Q82			♦	K953
♣	75			♣	A2
W protivnik		♠	AQ7	S Vi	
		♥	K83		
		♦	A107		
		♣	Q964		

Atak je dama herc u igri 3 bez aduta. Vi imate 4 sigurna štiha sa 4 moguća u trefu posle isterivanja asa. Deveti štih možete sigurno stvoriti u piku, čak i ako vam impas ne uspe. Medjutim ovde ponovo vi morate prepustiti štih dva puta, kada imate samo jedan stoper u protivničkoj boji. Stoga je red kojim ćete isterivati protivnikove ulaze presudan. Izgleda prirodno napasti prvo dugu boju tref, ali to je pogrešno i nećete uspeti. Desni protivnik će uzeti asom i vratiti herc, razradjujući boju svoga partnera. Eventualno, morate praviti impas u piku; on vama ne uspeva radi opasnog levog protivnika i vi padate. Umesto toga vi ćete prvo praviti impas u piku. Kraljem uzima štih vaš levi protivnik i nastavlja hercom - vi uzmete vašim kraljem tek u

trećem krugu, Sada igrate tref. Sa vaše desne strane as uzima štih i vaš kontrakt je siguran. Zapazite, da biste ovde mogli napraviti 3 bez aduta i da su ključne karte obrnuto rasporedjene. Tada bi uspeo impas u piku i vi biste mogli brzo preći na tref, obezbedjujući vaših 9 štihova. Šta će biti, ako su oba ulaza s vaše leve strane, t.j. na opasnom mestu? Tada ćete pasti, bez obzira koju boju prvo razradjujete. Vi imate pravo da se žalite na vašu lošu sreću, ali samo ako ste igrali pravilno i pokušali da iskoristite svaku šansu. Očigledno nema pravila da li isterati asa pre impasa. Može biti pravilno učiniti bilo koje prvo. Odlučujući faktor je: kod koga protivnika vam ne uspeva impas? Ako ne uspe na bezopasnoj strani, ostavite ga za kasnije; ako štih uzme opasna strana sa dužinom u dugačkoj boji, uzmite prvo. I kada imate mogućnosti za nekoliko impasa, odlučite se istim rezonom: impas koji ne prolazi na opasnoj strani mora se odigrati što ranije, dok još postoji stoper; impas koji ne uspeva na bezopasnoj strani može se uzeti kasnije, kada taj protivnik nema više opasnu boju.

Odbrana protiv igre izbegavanja

Ove igre izbegavanja malo koriste vama kao braniocu. Mi smo već videli jedine metode, kojima se branioc može čuvati opasnog statista od polaza propuštajući sa stoperima i isterujući opasnoj strani rani ulaz. Vi retko imate mogućnost da odlučite koju boju prvo da napadnete i vi možete posmatranjem statista, da izaberete impas. Šta može odbrana ipak da učini, to je da spreči izvodjača igre da primenjuje igru izbegavanja. Ima dve tehnike za ovo, koje se medjusobno dopunjuju:

(1) Ako izvodjač igre pokušava da vam uskrati polaz, dajući štih partneru, vi ga možete zaustaviti, stavljaajući honera, igrajući kao drugi visoku kartu.

(2) Ako izvodjač igre pokušava da partneru uskrati polaz i da vama štih, vi ga možete zaustaviti deblokiranjem honera, koji bi inače dobio neželjeni štih. Naprimera, posmatrajte ovu kombinaciju karata:

	Statista	
Vi	A8532	Partner
J7		Q106
	Izvodjač igre	
	K94	

Predpostavite da izvodjač igre mora da razradi ovu boju, a da ne dozvoli partneru da dobije polaz. Ako on igra jednostavno-kralj, as i onda malu - on će biti pobeđen. Stoga on pokušava igru izbegavanja, polazeći 2 od statista. Ako partner stavi 6 on će staviti 9 izbegavajući štih.

Partner može ovo osujetiti stavljanjem bilo kojeg honera. Sada izvodjač igre ne može pustiti štih vama. U sledećem primeru napravimo malu izmenu:

	Statista	
Vi	A8532	Partner
Q7		J106
	Izvodjač igre	
	K94	

Ponovo statista polazi 2; partner stavlja honera, da spreči izvodjača igre da prepusti polaz vama; izvodjač uzme kraljem. Sada vi morate baciti damu! Ako je vi zadržite, bacajući 7, u sledećem polazu izvodjač baca 4 i kada se pojavi vaša dama, on pušta da vi uzmete štih. Partner ne

može da vas nadigra i ključni štih je kod vas, a ne kod partnera. Evo pune podele, koja pokazuje sve ove manipulacije:

N statista		♠	AK753	E partner	
		♥	7		
		♦	K4		
		♣	A10762		
♠	Q84	N W E S		♠	J106
♥	AQ642			♥	10953
♦	J105			♦	Q93
♣	Q5			♣	J94
W Vi		♠	92	S izvodjač	
		♥	KJ8		
		♦	A8762		
		♣	K83		

Vi krenete 4 herc u igri 3 bez aduta; partner stavi 9 i izvodjač igre uzme džekom. Sa 7 top karata, izvodjač igre može odigrati svoj kontrakt, ustupajući štih u bilo kojoj od svoje tri druge boje. Međutim, on će biti pobeđen, ako ne uspe da ovaj štih izgubi od vas, a ne od partnera. Predpostavimo da on napa da trefove, koji stoje:

Q5
A10762
J94
K83

Ako on podje kraljem, vi morate odmah deblokirati vašu damu (ovim ništa ne gubite, jer ako vaš partner nema džeka vaša dama je izgubljena u svakom slučaju).

Ako umesto izvodjača igre polazi statista i podje sa 2, partner mora biti pažljiv i odigrati 9. Sada, kada izvodjač igre uzme kraljem, vi morate ponovo baciti vašu damu.

Predpostavimo da izvodjač igre napada karo, ne tref, u kojoj boji je sledeća podela:

	K4	
J105		Q93
	A8762	

Sada je pravilna odbrana mnogo složenija. Izvodjač igre polazi 2 - ako vi stavite 5, vi ste izgubili. Kada partner odigra 9 u idućem štihi, izvodjač igre propusti, vi morate uzeti 10-kom ili džekom.

Čak i ako partner pravilno stavi svoju damu u drugom krugu, izvodjač igre može pustiti partnerovu 9, jer vi možete baciti samo 5. Praktično, partner mora staviti damu u drugom krugu (u slučaju da imate samo J10). Sada kada izvodjač baci asa, vi ste deblokirali 10; partnerova 9 uzima treći štih.

Najzad posmatrajte boju pik:

	AK753		Ako izvodjač igre podje kraljem i izkoristi asa, vi morate biti
Q84		J106	pažljivi da odbacite damu, puštajući partneru, da dobije treći štih.
	92		Može li izvodjač igre odigrati kontrakt i protiv najbolje odbrane?

Da. On može ustupiti štih vama u piku, polazeći dva puta prema statistinim honerima. Tada, ako odigrate damu u prvom ili drugom krugu, on će vam dati taj štih. A ako vi sačuvate damu, vi ćete dobiti u trećem krugu. Izvodjač igre može uspeti u boji tref sličnom igrom.

	A10762		On otvara boju polazenjem 3 prema statistinom asu, tako da ako vi
Q5		J94	deblokirate damu, on vam može dozvoliti da uzmete štih. Ako vi
	K83		odigrate 5, on će uzeti statistinim asom i vratiti 2. Partner mora

odigrati 9 i izvodjač igre može sigurno da se izvuče primoravajući vas da uzmete štih. Ako izvodjač igre nadje način za odigravanje, vaša jedina odbrana jeste da ne igrate protiv njega suviše često. Medjutim, većina izvodjača igre će vam dati priliku da pobedite kontrakt kao ovaj. Tada vi i partner morate biti oprezni na svoje odgovarajuće uloge. On da stavi svoje najveće karte na drugom mestu, a vi da bacate vaše blokirajuće honere.

Završne igre (izvodjač igre)

Završna igra je usavršena tehnika, kojom izvodjač igre može ponekada napraviti jedan ekstra štih. Ovo se obično radi pri kraju podele, primoravajući branioca da podju bojom u kojoj izvodjač igre ne bi mogao napraviti štih. Kada su honeri u nekoj boji podeljeni izmedju dve suprotne strane, nijedan par nema sekvencu od tih honera. Tada strana, koja počinje igru u ovoj boji, će verovatno izgubiti štih. Na primer:

	J73		Nema načina da N-S linija dobije štih u ovoj boji, ako sama
	N		mora da otvori tu boju (ako S podje sa 2, N stavi džeka i E
W A1064		E K95	uzme kraljem, a as i 10 su još uvek iza dame; ako S podje
	S		damom, W uzima asom; kralj i 9 su još uvek iza džeka).
	Q82		Medjutim, ako bilo W, bilo E podju u boji, N-S linija

je obezbedjena sa štihiom (ako W podje sa 4, N odigra malu i E mora uzeti kraljem, da ne bi dama uzela štih; sada dama isteruje asa i džek je visok).

Pogledajmo na poslednju kombinaciju karata sa gledišta E-W linije. Nema načina na koji bi oni mogli da odigravaju ovu boju sami, a da ne izgube štih. Ali oni mogu uzeti sve štihove, ako oni navedu N ili S da podju prvi ovom bojom.

Slično, kada vaš par ima u boji:

Statista		Statista
54	ili	52
Izvodjač igre		Izvodjač igre
AQ		AKJ

Sada vi imate makaze i tako ima 50% verorovatnoće za ekstra štih pomoću impasa. Čak i sada ipak, može biti bolje za vas da naterate protivnika da otvori tu boju.

Ako vaš levi protivnik podje u vaše makaze, vi imate 100% sigurno ekstra štih, bez obzira na položaj nedostajućeg honera. Tako, kadgod treba jedan štih više da odigrate kontrakt i morate pokušati da uzmete štih sa honerom koji nije dovoljno visok, vi morate razmišljati o tome kako da uverite protivnika da podje tom bojom - kako napraviti završnu igru.

Evo jednog običnog primera:

N statista		♠	75	E protivnik	
		♥	K76		
		♦	AKQ2		
		♣	Q842		
♠	K10962	N W E S		♠	J84
♥	54			♥	J10932
♦	J1076			♦	95
♣	63			♣	1095
W protivnik		♠	AQ3	S Vi	
		♥	AQ8		
		♦	843		
		♣	AKJ7		

Vaš kontrakt je 6 bez aduta (6 trefova bi bilo lakše obično je slem u boji lakši). W polazi 5 herc ispravno odbijajući da podje iz honera protiv bez adutskog slema on ne mora da razradjuje dugu boju da vas pobedi, jer su njemu potrebna samo 2 štiha. Vaš prvi korak je da izračunate vaše sigurne štihove: 4 trefa, 3 karo, 3 herca, 1 pik - ukupno 11 Gde je vaš 12 štih? Ako su nedostajuće karo karte podeljene 3-3 (ili ako protivnik sa 4 karo karte jednu nerazumno odbaci), statistina 2 će biti visoka. Ako nije tako, vi možete pokušati da vam dama pik uhvati štih. Vi ćete početi sa četiri trefa, dajući protivniku mogućnost da pogreši u odbacivanju. Medjutim W pravilno odbacuje dva mala pika, E svoj peti herc.

Zatim, vi uzimate vašu dva preostala honera u hercu - W odbacuje još jedan pik. Sada vi otvarate karo uzimajući štihove statistinim asom, kraljem i damom. Kada E pokaže u trećoj rundi da nema karo, vi vidite da vam je još jedina šansa za dobijanje potrebnog broja štihova dama pik. Možete li praviti impas?

Ne! Nema potrebe da se kockate, kada imate na raspoloženju sigurnu igru. Podjite poslednjom karo kartom od statiste, odbacujući vašeg malog pika. W uzima štih i on je u završnoj igri. Vi znate da on nema više ni karo, ni herc ili tref; stoga on mora poći pikom u vaše makaze. Bilo gde se nalazi kralj, vaša dama dobija štih i odigrali ste vaš kontrakt.

Pre nego napravite impas u pokušaju da ostvarite štih potreban za kontrakt, pomislite "Postoji li način, kojim ja mogu naterati pravog protivnika da podje ovom bojom prema meni?" "Pravi" protivnik je onaj koji mora poći u vaše makaze a ne kroz njih; u gornjem primeru, ako je E pokazao da ima četiri karo karte, vi mu nećete dati štih, pošto pik kroz vaše makaze neće vam pomoći. Čak i kada možete dati polaz pravom protivniku, vi morate prvo ukloniti njegove sigurne izlazne karte. To jest, bilo bi beskorisno davati W-tu polaz u kari, pre uzimanja štihova u trefu i hercu, jer bi on tada mogao poći jednom od ovih boja umesto pikom.

Dva elementa uspešne završne igre (end play) su: (1) eliminisati boje koje protivnik može igrati sigurno i (2) dati polaz pravom protivniku.

Naravno, ako imate jednu od ovih kombinacija, koja će dati ekstra štih, ako bilo koji od protivnika počne boju, vi ne treba da se uzrujavate oko davanja specifičnoj podeli.

Na primer:

N statista		♠	J83	E protiv	
		♥	A94		
		♦	KQ95		
		♣	863		
♠	A102	N W E S		♠	K96
♥	J83			♥	Q752
♦	764			♦	1082
♣	Q954			♣	J107
W protivnik		♠	Q754	S Vi	
		♥	K106		
		♦	AJ3		
		♣	AK2		

W polazi 4 tref u igri 3 bez aduta. Vi ste izbrojali 8 brzih štihova, ali nema očiglednih izgleda za 9 štih. Napad u piku ne odgovara, jer vi morate da ti 3 štiha, pre nego obezbedite 1; protivnici će imati još 2 štiha u trefu ili 5 ukupno. Nema realnih mogućnosti da iskopate ekstra štih u hercu, bez obzira kako igrate ovu boju. Da li je ovo beznadan kontrakt? Ne uopšte - vi ćete ga odigrati, ako igrate pravilno. Vaša strategija mora biti takva da primorate bilo kojeg protivnika da krene hercom ili pikom na vas. Uzeti polazni štih i iskoristiti tri kruga karo, tako da protivnik ne može da igra ovu boju; sada uzmite vaš preostali honer u trefu i predajte štih vašim malim trefom.

Protivnik ne može uzetiti njihova dva tref štiha (ne više, pošto vi znate da W nema nižu spot kartu, nego je ona kojom je krenuo, a počeo je sa 4 tref). Tada su oni end played - jer nemaju više ni karo ni tref da igraju. Sada vam oni moraju pokloniti deveti štih napadom u hercu ili piku. U ovom primeru vidite jednu endplay tehniku - dajući polaz protivniku u njegovoj boji posle uzimanja njihovih sigurnih karata. Kada vi imate ovu igru na umu, vi nećete zadržavati stopere u njihovim bojama do poslednjeg momenta; vi morate iskoristiti malu kartu u protivničkoj boji sa kojom ćete im dati polaz. Ovo ste mogli videti u prethodnoj podeli - da ste zadržali trefove, vi biste bili primorani da krenete sami u hercu ili piku. Isti princip važi i ovde:

N statista		♠	KJ2	E protiv	
		♥	853		
		♦	A82		
		♣	KQ72		
♠	10876	<div> <div>N</div> <div>W</div> <div>E</div> <div>S</div> </div>		♠	A53
♥	9			♥	KJ10764
♦	7543			♦	K9
♣	J1096			♣	84
W protiv		♠	Q94	S Vi	
		♥	AQ2		
		♦	QJ106		
		♣	A53		

Pošto E otvori igru 1 herc, vi postajete izvodjač igre u 3 bez aduta. W polazi sa 9 herc. Ako E markira 7 herc vi možete odigrati propuštajući štih; W je primoran da promeni boju i vi sada imate vremena da isterate i pik asa i karo kralja, pre nego se razrade herčevi. Medjutim E treba da stavi 10 na 9. Sada su obično propuštanje i izbegavanje beskorisni. E će nastaviti sa herčevima i ne izgleda dobro, da impas bude prvo u opasnoj ruci; vi znate iz licitacije otvaranja, da je nedostajući as tamo (na E-tu). Kako vi možete uzeti 9 štihova, a da ne dozvolite E-tu da dodje dva puta na štih i da razradi svoje herčeve? Vaši štihovi moraju biti 2 u piku, posle isterivanja asa, 2 u hercu, 3 u trefu jedan siguran u kari i drugi se može napraviti end

play-om. Pošto je vama potreban vaš mali herc, radi toga da date E-tu štih, vi uzmite prvi štih. Pik prema statistinom kralju će isterati asa pika, pa će E nastaviti herca, koji ćete vi ponovo uzeti. Sada vi iskoristite dva visoka pika i tri najviša trefa. E mora da odbacuje: ostaju mu K9 u kari i 3 herca. Sada vi odigrate vaš pažljivo čuvani mali herc. E uzme njegova tri štiha u hercu, ali je primoran da podje iz kralja u kari, poklanjajući vam deveti štih. Uočite, da je E mogao biti end played, čak i da je u početku imao dovoljno razradjenih štihova da pobedi vaš kontrakt. On ne može sačuvati sve svoje sigurne štihove; da bi sačuvao svog duplog kralja, on mora da odbacuje dobre karte. Ovo će biti istina, bez obzira koliko on sigurnih štihova ima, ukoliko su zadovoljena ova dva uslova: nedostaje vam jedan štih za vaš kontrakt; vaš protivnik ima kralja ili damu, koje on mora da čuva. Pod ovim okolnostima vi možete skoro uvek end play vašeg protivnika sa jednom od njegovih dobijajućih karata, primoravajući ga da podje iz čuvanog honera, da vam da vaš ekstra štih.

Naš poslednji primer jedno end play-a je podela, koju smo dali ranije kao problem:

N statista		♠	742	E protivnik	
		♥	643		
		♦	AJ1098		
		♣	A2		
♠	83	N W E S		♠	10965
♥	QJ1085			♥	K7
♦	Q42			♦	K73
♣	976			♣	KJ104
W protivnik		♠	AKQJ	S Vi	
		♥	A92		
		♦	65		
		♣	Q853		

Inspirisana odbrana vas otera u 3 bez aduta. W polazi damom herc, E deblokira kralja (stavlja kralja preko dame), a vi propustite. E predje na kralja tref, isterujući statistinog asa, njegov ulaz. Vi se vratite u vašu ruku pikom, da biste počeli sa karom i W oprezno stavi svoju damu karo, primoravajući vas da uzmete statistinim asom pre vremena. Položaj je sada:

		Statista		
		74		
		64		
		J1098		
		2		
		N		
8	W		E	1096
J1085		S Vi		7
42				K7
97		KQJ		J104
		A9		
		6		
		Q85		

Vaši najbolji izgledi za deveti štih su da naterate E da da statisti štih u kari.

Da ovo učinite vi morate ukloniti sve njegove sigurne izlazne karte i tada mu dati polaz. Odigrajte mali tref od statista i zažmurite. E dobija i (najbolje) uzima svog karo kralja, zatim izlazi sa pikom. Sada vi uzimate vašu tri pika, vašeg asa herc, vašu damu tref. Najzad vi krenete vašim malim trefom - E dobija i nema da igra ništa drugo sem karo prema statistinom džeku. Uočite, da vi morate uzeti vaše visoke pikove i herčeve pre polaženja

poslednjim trefom. Inače, E može sigurno da izađe u jednu od ovih boja. Zapazite takodje, ključnu smicalicu drugog kruga trefova rano u igri. Ovo je bilo radi toga, da se obezbedite da vi end played pravog protivnika. Da ste umesto toga iskoristili vašeg visokog herca i pikove i zatim igrali damu i mali tref, vi bi mogli biti pobeđeni. E mora da stavi honera u trefu ispod vaše dame i dozvoljava W-tu da uzme u trećem krugu sa njegovom 9. Sada bi W iskoristio svoja dva visoka herca i oborio vas (on se naravno oslobodio malih kara na vašim visokim pikovima).

Odbrana protiv end play-a

U prethodnom primeru smo videli jedan od dva glavna načina odbrane protiv izvodjača igre koji pokušava da vas endplay, bacajući visoke karte sa kojima izvodjač igre može da vas primora na polaz, nadajući se da partner može umesto toga dobiti štih. Predpostavimo da se branite protiv kontrakta 1 bez aduta:

Statista	Vi	Vi otvorite licitaciju sa 1 herc, izvodjač igre overkolira sa 1 bez
♠-AQ	♠-K105	aduta i svi pasiraju. Partner podje 9 herc vi stavite džeka i izvodjač
♥-843	♥-KQJ72	igre odnese asom. Izvodjač podje kraljem karo, vi uzimate vašim
♦-J754	♦-A8	asom i iskoristite 4 štiha u hercu. Vi krenete 8 karo; izvodjač igre
♣-10542	♣-Q93	uzme damom i podje prema statistinom džeku. Vi odbacite mali pik

i položaj je ovakav:

Statista	Vi	Statista podje 5 tref prema izvodjačevom kralju i izvodjač iskoristi i asa tref. On vas end-play dajući vam polaz sa vašim visokim trefom, da vas
♠-AQ	♠-K10	primora da krenete u statistine makaze u piku. Stoga, vi morate baciti
♥ -	♥-	vašu damu tref pod izvodjačevog asa! Vi se nadate da partner ima
♦-7	♦-	nedostajućeg džeka (to je verovatno, jer izvodjač nije pravio impas).
♣-105	♣-Q93	

A ako izvodjač igra džek trefa, vi niste ništa izgubili. Kontrakt bi bio sigurno odigran, da ste vi zadržali vašu damu. Najzad izvodjač igre nema satisfakciju da vas je end play-rao.

Druga odbrambena tehnika je štititi honera, kada ste u opasnosti da budete primorani da podjete iz end play-a.

Posmatrajte ovaj primer:

N statista		♠	AKJ4	E partner	
		♥	83		
		♦	Q742		
		♣	AQ9		
♠	876	N W E S		♠	1053
♥	KQJ962			♥	1074
♦	K3			♦	J1086
♣	53			♣	874
W Vi		♠	Q92	S izvodjač	
		♥	A5		
		♦	A95		
		♣	K,J1062		

Kontrakt je 6 bez aduta. Šest trefova bi bilo bolje jer izvodjač igre može dobiti atak u hercu, odigra svoje adute, odbaci svoj herc na statistin četvrti pik i podje prema statistinoj dami karo za svoj 12-i štih. Međutim, izvodjač igre ne može napraviti poštenu igru bez aduta, kada vi podjete kraljem herc. Njegov najbolji izlaz je end play primoravajući vas da podjete vašim sigurnim honerom u hercu u jedanaestom štihi, nadajući se da vi morate poći iz kralja karo. Tako, izvodjač igre dobija svoj prvi štih, zatim iskoristi 5 trefova i 4 pika. Vi morate da odbacite do tri karte. Ako su to: ♠-, ♥-K, ♦-K, ♣-. Izvodjač igre vam baca herca i vi mu obezbeđujete kontrakt polaskom u kari. Šta možete da učinite da ovo sprečite?

Vi biste mogli imati dva herca i golog kralja karo. Naravno izvodjač igre sada stavlja svog asa i vaš kralj bi propao, ali nema načina da zna šta ste vi uradili. To jest, nema načina osim ako mu vi ne pomognete ne ogoljavajući vašeg kralja karo. Ako vi odbacite vaš 3 karo ranije i bez tuge, izvodjač će skoro sigurno pogrešiti pokušavajući da vas endplay, kada vi držite padajući štih. Jeste li zapazili da postoji još jedan način da oborite ovaj kontrakt. Vi i partner bi se odbacivali na trefove i pikove i došli na ovaj krajnji položaj;

N statista		♠	-	E partner	
		♥	8		
		♦	Q7		
		♣	*		
♠	-	N W E S		♠	-
♥	9			♥	10
♦	K3			♦	J10
♣	-			♣	-
W Vi		♠	-	S izvodjač	
		♥	5		
		♦	A9		
		♣	-		

Sada partner dobija štih u hercu i podje prema vašem kralju karo. Ovo je dobra teoretska ilustracija prvog načina borbe endplay-odbacujući honera. Vi morate odbaciti vašeg džeka i damu herc, čuvajući samo jedan mali herc. Ova odbrana će sigurno pobediti slem, ali u praksi obično je nemoguće odbaciti se tako idealno. Čak i ako pogodite da partner ima 10 herc i dovoljno ste dobar igrač da deblokirate vaše honere u hercu (što vi nesumnjivo jeste), vaš partner će vam smetati u svakom slučaju odbacivanjem svojih "bezzvrednih" herčeva. Ako je on kao moji partneri, on ne misli niočem uopšte. On je pun samosažaljevanja radi svojih loših karata i on jednostavno čeka da se kontrakt završi i da on

počne sa svojim žalopjkama. Tako ste vi prepušteni obično sami sebi i morate odlučiti da li ćete ili nećete ogoliti kralja karo. Ja kažem "da li ili ne", pošto nije uvek dobro igrati kao ekspert. Ako izvodjač igre nije nikada u svom životu pokušao endplay i stvarno nije spreman da veruje da tako nešto postoji, velika je greška ogoliti kralja bez obzira na bezbrižan izgled.

Izvodjač igre će iskoristiti asa i pogledati vas zahvalnim čudjenjem, kada vi bacite kralja. Nikada ne rasipajte milion dolarsku odbranu na 5 i 10 centi izvodjača.

POGLAVLJE 11

Igra i odbrana kontrakata u boji

Planiranje kao izvodjač igre

Mnogo je teže planirati igru u igri u boji, nego u bez aduta. Razlog je u tome što obično ima više načina za dobijanje štihova. U bez aduta, vi možete dobiti samo visoke karte ili dugu boju, tako da je kontrakt teško ostvariti, ali lako planirati. U boji, vi možete dobiti ekstra štihove adutiranje, tako da je kontrakt lakše odigrati; ali ima više odluka, koje se moraju doneti pre pravilnog polaza.

Grubo rečeno, postoje četiri načina igranja kontrakta u boji. Svaki ima svoje probleme i tehnike i mi ćemo ih ispitati pojedinačno.

1. Sečenje luzera sa statistinim adutima.
2. Razradjivanje duge boje sa strane u vašoj ili statistinoj ruci.
3. Dobijanje honera, koji su skoro visoki.
4. Dobijanje malim adutima, sečenjem u vašoj ruci.

Jedina, najvažnija osobina dobrog izvodjača igre je da on zna za koja od ova četiri načina će se on odlučiti. Ako on misli na isti način, koji je izabrao za dobijanje posebnih štihova, on će verovatno odigrati svoj kontrakt, čak i ako napravi jednu ili dve tehničke greške. Ali ako on prihvati jedan opšti peti prilaz, mnogo favorizovan od mojih partnera,

5. Pokušaj malo od svega i nadaj se najboljem, on će verovatno pasti. Predpostavimo da ste izvodjač igre u 4 pika sa ovim kartama:

Izvodjač	Statista
♠-AK876	♠-953
♥-2	♥-A853
♦-AQ	♦-J10753
♣-AQ852	♣-6

Atak je dama pik. Koji je vaš plan? Nije jednostavno odgovoriti na ovo pitanje, pošto se mogu primeniti sva četiri načina igranja.

Sečenje kod statiste.

Uzeti pik kraljem. Iskoristiti tref as i seći tref. Uzeti asom herca i vratiti se u ruku sečenjem herca i preseći još jedan tref kod statiste. Sada, ako je sve išlo dobro, možete se vratiti u ruku ponovo sa visokom kartom i krenuti pik asom. Ako još nije izašao tref kralj, dajte štih na njega, oslobodite jedan adut, jedan tref i jedan karo.

Razradjivanje duge boje.

Gore, vi ste kombinovali sečenje kod statiste sa razradjivanjem vaših dugih trefova. Umesto toga, vi možete razraditi statistin karo. Uzeti štih pik kraljem i iskoristiti asa. Odigrati asa i damu karo dajući štih na kralja. Sada možete preći na statistinog asa herc i nastaviti karo, odbacujući vaše male trefove. Ovim načinom vi gubite jednog pika i jedan karo.

Impasiranje.

Uzeti štih kraljem pik i poći prema statistinom asu herc. Odigrati mali tref radi impasa na vašu damu. Ako to prodje, secite mali tref kod statiste i podjite karom prema vašoj dami. Ako ste srećni, možete izgubiti samo jedan adutski štih i napraviti 12 štihova.

Adutiranje u vašoj ruci.

Uzeti štih pik kraljem, poći prema statistinom herc asu i seći herc. Iskoristiti as tref i seći kod statiste. Seći još jedan herc. Seći još jedan tref. Seći poslednji herc. Ako nema nadsecanja u bilo kojoj fazi vi ste uzeli 8 štihova i možete iskoristiti asa karo i pikove za deseti štih.

Sada, ja vam ne predlažem da analizirate koji je od ova četiri načina najbolji. Ono što ja hoću da ostvarim, to je da morate prihvatiti jedan od njih i vi morate znati koji je to. Pustite me da vam pokažem celo deljenje:

N statista		♠	953	E partner	
		♥	A853		
		♦	J10753		
		♣	6		
♠	QJ10	N W E S		♠	42
♥	KJ97			♥	Q1064
♦	K42			♦	986
♣	1094			♣	KJ73
W Vi		♠	AK876	S izvodjač	
		♥	2		
		♦	AQ		
		♣	AQ852		

Zapazite da sva četiri plana vrede. Medjutim, stvarni S je pokušao peti prilaz. On je uzeo pik u ataku, pošao prema herc asu i presekao jedan herc. Iskoristio je asa trefa i presekao tref. Sada je napravio impas na damu karo. W je uzeo taj štih i krenuo drugim adutom. Izvodjač igre je morao da izgubi jednog pika i još dva trefa, pa je jedan pao. Sa podelom u kojoj su sva četiri plana dobra, on je pao, jer nije pokušao ni je dan od njih, već umesto toga od svakog je uzeo pomalo. Ovo su vrata katastrofe, koja se lako može izbeći. Sve što vi morate da uradite jeste da odlučite- čak i pre nego odigrate kartu od statiste - koji od četiri osnovna plana vi prihvatate.

U kasnijim odeljcima pokušaću da vam pokažem tehniku i predostrožnost, koje treba da prihvatite za svaki plan. Ali će sve ovo biti beskorisno, ako vi stalno ne mislite, šta je ono što morate pokušati da učinite.

Planiranje odbrane

Planiranje vaše odbrane protiv kontrakta u boji nije obično tako teško, kao planiranje igre. Ponekad ćete posle sečenja svojih štihova, poći kratkom bojom Ali najčešće vi prihvatate vašu odbranu, da odbijete napad izvodjačeve igre. Ako on pokušava sečenje štihova, vi igrajte adut kadgod na vas dodje red. Ako on pokušava da razradi dugu boju kod statiste radi svog odbacivanja, vi obično pokušajte da iskoristite vaše sigurne štihove u očajničkoj žurbi, pre nego izvodjač igre odbaci svoje luzere. Ako on mora da pokuša da dobije štihove sa skoro visokim honerima, branite se mirno sedeći i čekajući vaše sigurne štihove. Skoro uvek, izgled statiste će vam reći koju od ovih odbrana prihvatiti. Na primer, pretpostavimo da protivnička licitacija ide 1 pik - 2 pika - 4 pika. Statista se otvara:

♠-J843 ♥-2 ♦-A752 ♣-10532

Jasno, izvodjač igre će pokušati da seče kod statiste. Stoga se odbrana žuri da krene adutima. Sada, pretpostavimo da je statista:

♠-Q75 ♥-53 ♦-KQJ107 ♣-832

Izvodjač igre će pokušati da odbaci luzere na dugi karo. Odbrana žuri da iskoristi tref i herc, pre nego oni nestanu. A ako je statista ovakav:

♠-AQ52 ♥-1032 ♦-J52 ♣-Q83

Izvodjač igre niti može da seče, niti može da odbacuje luzere. Odbrana ne žuri bilo šta da učini; ona će biti pasivna. Tako vam distribuciona podela statiste obično kaže šta da radite. I makakve sumnje se sruše izvodjačevim prvim polazom. Na primer, ako je statista:

♠-K85 ♥-42 ♦-AJ762 ♣-832

Izvodjač igre može planirati ili na osnovu kratkoće herca ili na osnovu dužine karo. Ako on podje hercom, odbrana mora igrati adute; ako on podje karom, odbrana mora iskoristiti sigurne štihove sa strane. Mi ćemo ispitivati tehniku odbrane u nekim detaljima kasnije. Medjutim, tri četvrtine vašeg posla je jednostavno realizacija onoga šta je izvodjač pokazao - i tako vi znate šta mora biti cilj vaše odbrane.

Atak

Praktično, najteža stvar u odbrani je atak. Pošto vi još ne vidite statistine karte, vi ne možete biti sigurni šta je cilj. Da li zaustaviti sečenje, brzo iskoristiti što se može ili ostati miran i čekati svoje štihove. Atak u adutu, na primer, je najbolji način da se zaustavi sečenje ili ostane miran, ali praktično se gubi svaka prilika za uspešnu odbranu, ako se pokaže da je podela takva (verovatno najuobičajeniji tip), da morate brzo uzimati svoje sigurne štihove.

Medjutim, ako vi krenete u nekoj drugoj boji u kojoj vi imate honera, pokušavajući da iskoristite na brzinu, vi možete osloboditi padajući štih, a vi treba samo da čekate. Šta vi morate učiniti u izboru slepog ataka (t.j. ataka kada partner nije licitirao) jeste da nadjete rešenje između dve osobine - napad i sigurnost. "Napad" znači: koliko je verovatno da će ovaj polaz dati brze štihove? "Sigurnost" znači "Koliko je verovatno da će me ovaj polaz koštati štih, koji bi inače bio moj?"

Nažalost, napad i sigurnost su često u konfliktu. Predpostavimo da je protivnička licitacija išla ovako:

Izvodjač	Statista	Vi ste na polazu sa ovim kartama:
1 ♠	2 ♦	♠-Q84 ♥-KJ4 ♦-Q53 ♣-7632
3 ♠	4 ♠	

Jasno je da vi morate otvoriti herc ili tref. Četvorka u hercu je odlična za napad, pošto će se odmah dobiti 2 ili 3 štih, ako partner ima asa ili aktivirati dva moguća štih, ako partner ima damu; ali je strašno opasno ako partner nema honera, jer vi dozvoljavate izvodjaču da dobije u prvom krugu sa damom - a tada vaš kralj neće napraviti štih. Nasuprot tome, atak 2 tref je potpuno siguran, jer vi ne možete izgubiti štih kad polazite ni iz čega; ali to uopšte nije za napad, jer čak i ako nadjete honera kod partnera, vi ne možete stvoriti siguran štih. Tako, vi ne možete imati i napad i sigurnost- šta ćete izabrati?

U gornjoj licitaciji, ja bih pre izabrao napadajući polaz u hercu. Protiv manše (a čak i mnogo brže protiv malog slema), ja bih težio agresivnom polazu, (1) pošto će verovatno protivnici da uzmu svoje štihove, ako ja to ne učinim prvi i (2) pošto nemamo često priliku da imamo polaz - atak može predstavljati polovinu naših mogućnosti da izgubimo ili iskoristimo naše sigurne štihove. Na suprot tome, ja mislim da je sigurnost mnogo teža u odbrani proti parcijalnog kontrakta. Protivnici nemaju premnogo poena i nepotrebno je kockati se sa otvaranjem, jer ne žurimo da dodjemo ponovo do polaza. Tako, protiv 2 pika, ja bih pošao trefom. Drugi faktor, koji utiče na moj atak je moje držanje u statistinoj boji karo. Izgleda, da će karo služiti za odbacivanje, jer impas (ako ga ima) prolazi i boja je ravnomerno raspoređena. Ako ja imam 4 karo karte prema dami i džeku, ja ću pokušati sa sigurnim polazom u trefu, pošto izgleda da ima manje šansi da naši sigurni štihovi nestanu, ako ih ne iskoristimo što pre. Zato, vi možete videti u ovom primeru dva glavna razmatranja u izboru između napada i sigurnosti: koliko je visok protivnički kontrakt? Kako je raspoređena boja statiste? Naravno, idealno je ako možete da atakujete sa sigurnošću. Ovo je moguće kada imate sekvencu od tri karte sa nekim honerom (KQJ, QJ10, J109). Polaženje sa najvišom kartom iz sekvence je potpuno sigurno, kao i jako napadanje radi čega se ova otvaranja jako preporučuju. Kada treća karta nije u sekvenci (KQ10, QJ9 itd), polaz je skoro isto napadajući, koliko i siguran. Tako je on odličan. Najbolji polaz je kralj, kada se ima AK. Ovo je očigledno jako napadanje, a isto tako i sigurno.

Najveća prednost ovog otvaranja je ipak što vi zadržavate polaz dok vidite statistine karte i možete tek onda doneti inteligentnu odluku, umesto da pogadjate. Stoga, ako vi imate AK, budite zadovoljni i krenite kraljem. Ako vi izaberete drukčiji polaz, on je briljantan kada upali, ali je pun gluposti, kao obično, ako ne prodje.

Drugi polaz, koji je napadajući, ali siguran, je mali singleton. Sigurnost je uslovljena, ipak ako su protivnici licitirali boju, pošto vi verovatno čuvate izvodjača od pogadjanja, kada partner ima neko intermedijalno honersko držanje. I da bi atak bio uspešan iskoristite beskorisne adute za sečenje (beznačajno je krenuti singletonom, kada se ima dama, džek, mala u adutu, na primer). Osim toga partner mora biti u stanju da dodje do štiha, da vam da da sečete, tako da što je vaša ruka slabija, ona više obećava kod kretanja kratkom bojom. I pored ovih ograničenja, polaz singletonom je obično najbolji. Ovo je naročito tačno, kada protivnik licitira jako i pouzdano, tako da ga samo visoke karte neće pobediti. Slično, mali dublton je siguran i manje napadajući. Nije tako verovatno da će on dovesti do sečenja kao singleton - stoga nije tako privlačan polaz u boji, koju su protivnici licitirali. Međutim, dublton u nelicitiranoj boji je odličan polaz, naročito ako imate slabu ruku za bezvrednim adutima.

Dvokaratna sekvenca (**KQ, QJ, J10** itd) je praktično isto tako koristan atak, kao trokaratna sekvenca. Ona nije tako sigurna, ali je mnogo sigurnija nego polaženje iz singl honera (nekada, izgledaće da kadgod podjete damom iz Q-J-mala, A i 10 su kod statista, a izvodjač ima kralja; ipak ovo neće biti tako često, a vi ne možete misliti samo na sigurnost). Protiv kontrakta u boji, podjete top honerom iz dvokaratne sekvence (protiv bez aduta vi biste pošli najbolje četvrtom kartom).

Ovim se zaključuje lista dobrih polaza - onih koji su sigurni i napadajući. Svi drugi polazi su ili opasni ili neuspešni, te vi morate odlučiti na osnovu onoga što smo diskutovali, da li ćete biti agresivni ili pasivni. Obično, boje u kojima ste dugački su sigurnije i manje napadajuće. Ako izgubite honera polazom iz njih, vi biste verovatno izgubili u svakom slučaju; ali ako uzmete siguran štih, to se ne može iskoristiti. Kraće boje su opasnije i napadajuće. Tako, ako vi morate poći iz jedne od ovih boja: **♥-Q105** **♦-Q108645** herc je više napadajuća, 6 karo je sigurnija. Kada vi odlučujete da podjete iz honera, na primer protiv 4 pika:

♠-J862 **♥-Q74** **♦-J64** **♣-K53** polaz iz dame je najsigurniji (pošto ako partner nema honera, vi svakako ne bi ste dobili štih), dok je polaz iz kralja najviše napadajući. Polaz iz džeka je najslabiji, jer to nije niti sigurno niti napadajuće. Obično, polaz iz dame trefa izabрати, jer to je blago agresivno, ali relativno sigurno.

Isto je tačno za polaz iz dublton honera. Kralj iz kralj-mala je očajnički napadajući polaz, razervisan za skoro beznadežne položaje. Džek iz džek-mala je slab, jer on često daje štih, a retko ga donosi. Dama iz dama-mala je razumljiv, ako bolji polaz nije na raspoloženju. As iz as-mala izgleda sigurniji, nego što ustvari jeste. Stvarno, vi nećete izgubiti asa, ali on mora da dobije više nego jedan štih - on mora da uhvati protivničkog honera. Osim toga, on je koristan kao kontrola - protivnik ne može dobiti štih u ovoj boji, a da vam ne da polaz. Tako, polaz asom skoro uvek vas indirektno košta jedan štih, gubljenjem njegovih drugih prednosti. Ako dobijete sečenje, vi često samo vraćate štih koji ste dali.

Iz gornjih razloga izbegavajte, kadgod je to moguće, polaz iz boje u kojoj imate asa. Prirodno, ovo nemojte primeniti kada imate kralja ili kada je partner licitirao boju dovoljno jako, da vam nagovesti da on ima kralja. Kada je partner licitirao boju, vi treba naravno da težite da je otvorite. Ako sami imate odličan polaz AK, trokaratnu sekvencu, singleton - vi možete zanemariti partnerovu licitaciju. Inače, napravite ga srećnim polaženjem u njegovoj boji. Ponekada, možete napraviti izuzetak, kada imate partnerovog asa. Tada pokušajte da otvorite neku drugu boju, osim ako partner nije obećao veliku jačinu u svojoj boji. To jest, ako je partner otvorio licitaciju, on nema obavezno kralja u svojoj boji; ali ako je partner overkolirao, on obećava jaku boju i vi morate poći iz nje.

Najzad, da specificiramo koje su karte sa polaz u boji. Iz **AK** - kralj. Iz bilo koje **dvokaratne ili trokaratne sekvence - najviša**. Iz bilo koje **čtvorokaratne ili duže boje**, a koja nije u sekvenci, **najbolje je četvrtom kartom** (medjutim, ako je as najviša karta, podjite asom kada morate otvoriti boju). Iz **kralja ili dame ili džeka ili 10 i dve male - najmanjom kartom (as iz asa i dve male)**. Iz **tri male karte, podjite najvišom** (neslaganje je vladalo godinama u svetu bridža da li poći najvišom ili najnižom iz tri male; većina igrača polazi visokom i ja to preporučujem; u svakom slučaju ovo je veoma slab polaz, tako da ne treba često da imate problema). Zapazite da činjenica, da je partner licitirao jednu boju, nema veze kojom kartom ćete vi poći, mada može uticati na to kojom bojom ćete poći. Neko, negde je izmislio slogan "podji najvišom kartom u partnerovoj boji". Ako ima neke pravde, on će provesti večnost u polaženju damom iz dame i dve male i nalaženju:

	84		
	N		
Q5	2	W	E A10976
	S		
	KJ3		

Knjiga II

Plan 1 - korišćenje statistine kratkoće

Jedan od najprivlačnijih planova napada kao izvodjač igre je da koristite kratku boju kod statiste i da sećete luzere. Obično vi imate više aduta. Zato svako sećenje kod statiste predstavlja ekstra štih, jer vi svoju boju zadržavate. Kadgod imate neku boju sa strane u kojoj ste duži od statiste, vi morate razmišljati o ovom planu. Ovo je očigledno kada ste vi dvobojni:

Vi	Statista
♠-AKQ96	♠-J105
♥-AK742	♥-85
♦-5	♦-A642
♣-83	♣-J954

U igri 4 pika, protiv polaza u kari, vi jasno morate iskoristiti činjenicu u da su vaši hercevi duži od statistinih. Ne samo što možete dobiti štihove sa dva statistina aduta (pored vaših pet), nego ćete razraditi vaš peti herc. Tako, kada imate polaz, iskoristite vašeg asa i kralja herc i secite mali herc sa statistinom 10. Ako hercevi nisu ravnomerno

rasporedjeni, vratite se u ruku sa visokim adutom i secite herca iz ruke statistinim džekom. Skoro sigurno napravićete prekobrojni štih. Dve predostrožnosti su bili potrebne - prvo, niste odmah isterali adute, jer vam je potrebna dužina kod statiste; drugo vi sećete u trećem krugu herceve sa statistinim honerom, da se zaštitite od nadsecanja. Praktično, veoma pažljiv izvodjač igre bi uzeo u obzir treću predostrožnost u slučaju da su protivnički hercevi rasporedjeni 5-1; on bi iskoristio samo jednog honera u hercu i tada pošao malim hercom, ustupajući jedan štih. Sada je on siguran da je u stanju da seče svoje male herceve kod statiste. Tako u ovoj jednostavnoj podeli vidimo tri tehnike zajedno sa planom sećenja kod statiste:

(1) brigu o ostavljanju dovoljno aduta kod statiste,

(2) obezbedjenja, ako je moguće, od nadsecanja i

(3) obezbedjenje ako je moguće, da vaši honeri ne budu sećeni. Sada pogledajmo ne tako očiglednu podelu istog tipa:

Vi	Statista
♠-KQJ96	♠-1075
♥-A862	♥-K73
♦-54	♦-A2
♣-AK	♣-87542

Kako ćete igrati 4 pika sa polazom u kari? Prosečan izvodjač bi isterao adute i žalio se nad sudbinom što su hercevi rasporedjeni 4-2 i on pada. Malo prefinjeniji izvodjač može sebi stvoriti posebnu okolnost razradjivanjem ♣-AK ♣-87542 statistine boje tref. Ali vi,

ja imam poverenje u vas, ćete učiniti da ovaj kontrakt tako odigrate sećenjem herca kod statiste. Uzmite prvi štih, iskoristite asa i kralja herc i dajte treći štih u hercu. Sada ako hercevi nisu rasporedjeni, vi možete seći četvrti herc statistinom 10. Zapazite da nije potrebno imati veoma kratku boju kod statiste ili veoma dugu boju kod sebe, da biste prihvatili ovaj plan. Sve što je potrebno je veća dužina kod vas, nego kod statiste. Jednom vi to predvidite i pravilan pristup je očigledan. Sve što treba da uradite je da igrate herc dok možete da sećete i da ste sigurno ostavili adut kod statiste za sećenje. Praktično, vi retko možete isterati protivničke adute odmah, kada planirate da sećete kod statiste. Vi morate da razmislite koliko puta nameravate da sećete i zadržite potreban broj aduta kod statiste.

U prethodnom primeru opasno je i jedanput krenuti adutom pre rasčiščavanja herčeva. Protivnici mogu uzeti asom i igrati drugi krug aduta; kada uzmu njihov štih u hercu; oni mogu biti dovoljno gadni da igraju treći krug i ode vaše sečenje. Predpostavimo da ste vi izvodjač u igri 6 karo sa ovim kartama:

Vi	Statista
♠-AKJ74	♠-2
♥-83	♥-AKJ5
♦-KQJ72	♦-10965
♣-A	♣-K1054

Atak je u trefu i vi uzimate asom . Koji je vaš plan i možete li vi Odmah igrati adute? Vi nameravate da sečete pikove kod statiste. Vi treba da adutirate samo dva puta, jer jedan pik će biti odbačen na statistinog kralja tref. Stoga, vi možete igrati adute tako dugo dok vam ostanu dva kod statiste. Podjite vašim karo kraljem, ali prestanite

da adutirate, ako protivnici neće da uzmu štih (oni mogu dobiti drugi štih u adutu i odigrati treći krug). Iskoristite asa pika i secite 4 pik sa 9 karo. Vratite se u ruku sečenjem malog trefa i odigrajte drugi pik (7), sekući ga statistinim 10 karo. Sada se vi možete vratiti na polaz u adutu, jer vi ste učinili sve što je potrebno sečenjem kod statiste.

Zapazite da vam je protivnički as u adutu, u prethodnom primeru, napravio poteškoće, jer vi ste isterali tačno onoliko aduta koliko ste mogli. Da je as bio kod vas, vi biste mogli igrati mnogo komotnije. Posmatrajte ovaj primer:

Vi	Statista
♠-A873	♠-K642
♥-A853	♥-62
♦-K3	♦-A84
♣-KJ5	♣-A863

Igra se 4 pika i atak je dama herc. Vaš plan je da sečete herčeve Dva puta i zato tamo morate ostaviti dva aduta. Ako vi isterate adute u trećem ili četvrtom krugu herčevi mogu biti nadsećeni; ako vi isterujete sve adute, ostaće samo jedan adut kod statiste; jasno je da vi možete da adutirate samo dva puta.

Ali ako vi iskoristite asa i kralja pika i tada date herca, protivnici će odigrati treći adut. Stoga, vi dajte prvi štih u hercu, izvrđavajući atak. Uzmite drugi herc, sada iskoristite vaša dva aduta i krenite na sečenje kod statiste. Vas se više ne tiče nadsećanje, pošto je preostali adut dama, ionako visoka karta. Sada mi dozvolite da malo izmenim statistine karte:

Vi	Statista
♠-A873	♠-9642
♥-A853	♥-K6
♦-K3	♦-A84
♣-KJ5	♣-A863

Vaš problem u igri 4 pika je u tome, kako da isterate tačno dva kruga aduta. Ako uzmete herc i odigrate asa pika, posle čega dodje mali pik, protivnici mogu dobiti štih i odigrati u trećem krugu aduta; čak i ako podjete pikom protivnici mogu nadseći.

Rešenje je u tome da dobijete polaz u hercu i zato ustupite odmah adutski štih, igrajući malu iz obe ruke, a zadržavajući asa. Vi ćete doći do štih, bilo šta da oni vrate i sada iskoristite adutskog asa. Vi ste isterali dva kruga aduta i možete početi vašim sečenjem, zanemarujući nedostajući visoki adut.

Videli smo da ste morali stalno da brinete o nadsećanju, naročito kada se radi o trećem ili četvrtom krugu neke boje. Očigledna protivmera, sečenje sa honerima ili isterivanje protivničkih aduta, nije uvek na raspoloženju. Na primer, predpostavimo da ste izvodjač igre 6 herčeva sa ovim kartama:

Vi	Statista
♠-A	♠-1087653
♥-AKQ109	♥-J75
♦-A6	♦-84
♣-AK762	♣-53

Polaz je kralj pik i vi ga uzmete asom. Vaš plan je da odigrate tref, kako bi sekli kod statiste. Pošto vi možete seći dva puta, vi ne možete isterati adute. Uzmite vašeg asa i kralja trefa i nastavite treći krug. Ako levi vi protivnik odgovori, presecite sa statistinim džekom

Ako i desni protivnik odgovori, trefovi su rasporedjeni i vi možete isterati adute. Ali šta ako nisu? Vi možete ipak odigrati vaš slem, ako igrate pažljivo. Vratite se u vašu ruku sa visokom karom i podjite četvrti krug trefa. Umesto sečenja kod statiste, odbacite mali karo. Tada ćete biti u stanju da sećete karo kod statiste bez ozbiljne opasnosti od nadsecanja. Ova tehnika prenošenja sečenja u razne boje odbacivanjem luzera mora biti u rezervi vaših trikova. Zapazite, da vi ne biste imali tu mogućnost da niste ranije vodili računa o predostrožnostima: sečenje trećeg kruga trefova visokom kartom, odlaganje igranja aduta, dok ne iskoristite vaša sečenja. Ima još jedna briga, koja prati plan sečenja luzera kod statiste. To je obezbeđivanje dovoljno ulaza u ruku. Ako nameravate da sećete dva puta kod statiste, vi morate ući u ruku tri puta - dva puta da podjete bojom i još jednom da isterate protivničke adute. U sledećem primeru vi ste izvodjač igre u igri 4 herca:

N statista		♠	A102	E	
		♥	Q93		
		♦	92		
		♣	AQ1074		
♠	98654	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> W N E </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> S </div>		♠	KQJ
♥	A84			♥	5
♦	J6			♦	KQ1073
♣	863			♣	KJ95
W		♠	73	S Vi	
		♥	KJ10762		
		♦	A854		
		♣	2		

W polazi džekom karo (E je otvorio licitaciju sa 1 karo). Vaš najbolji plan je da sećete dva puta kod statiste - kako će to ići? Ne isterivanjem aduta sigurno; vi morate rasčistiti karo i prvi put preseći. Međutim, ima skrivenih opasnosti koje vrebaju u ovom tipu napada. Kada se ovo deljenje stvarno igralo, izvodjač je pao gubljenjem štih na W-tovu 8 u adutu, i ako je on imao dosta honera u adutu. On je uzeo prvi štih svojim asom i odigrao drugi karo. E je uzeo i promenio na pik kralja, koji je statista uzeo asom. Sada izvodjač mora da se vrati u ruku radi sečenja karo, pa je on iskoristio tref asa i presekao tref. Zatim je presekao karo - W je odbacio njegov poslednji tref - i statista je bio ponovo na polazu.

Izvodjač igre vratio se u ruku sečenjem drugog trefa sa 10 herca (radi straha od nadsecanja) i W se odbacio. Sada je poslednji karo presečen kod statiste i izvodjač ima problema sa ulazom u ruku, ovog puta da istera aduta. On je odigrao damu herca, koji je uzeo W asom i položaj je bio:

N statista		♠	102	E	
		♥	-		
		♦	-		
		♣	Q10		
♠	98	N W E S	♠	QJ	
♥	84		♥	-	
♦	-		♦	K	
♣	-		♣	K	
W		♠	7	S Vi	
		♥	KJ7		
		♦	-		
		♣	-		

W je pošao pikom prema E-tovom džeku i ovaj je vratio karo (sa trefom bi bilo isto) i uništio izvodjača. Da je on adutirao malom, 8 herc bi odmah pala; da je adutirao velikom, on bi docnije dobio štih. Upotrebom sečenja za ulaz u ruku izvodjač je fatalno oslabio svoje adutsko držanje. Igrom, kojom je mogao da dobije, jeste da propusti damu karo u prvom štihu. Tada se karo as može upotrebiti kao vitalni ekstra ulaz, da bi se sekao karo u trećem krugu. Sada izvodjač može seći mali tref za drugi ulaz, da bi sekao poslednji karo. I posle isterivanja adutskog asa sa statistinom damom, izvodjač može seći honerom da dobije polaz treći put, da bi isterao aduta.

Možete videti kako je važno imati ulaze u ruku, kada planirate mnogo sečenja kod statiste. Često, morate biti pažljivi da uzmete atak kod statiste, da bi i mali visoke karte kod sebe radi ulaza u ruku. Način upotrebljen u gornjem primeru - puštanje protivniku da uzme u prvom krugu štih u boji u kojoj je statista imao dubl, a vi asa - je najuobičajeniji metod dobijanja ekstra ulaza. Praktično, propuštanje ataka ima dodatnih prednosti, jer time krijete vaš plan od protivnika. Kada je izvodjač, u prethodnom primeru, uzeo karo asom i vratio karo, bilo je očigledno, da on pokušava seći kod statiste. Odbrana nije morala da sedi mirno i da čeka da se ovo desi.

Odbrana protiv plana 1

Premestite se na sedište E u ovom poslednjem deljenju. Vi vidite:

Statista (N)	Vi (E)
♠-A102	♠-KQJ
♥-Q93	♥-5
♦-92	♦-KQ1073
♣-AQ107	♣-KJ93

Partner podje džekom karo. Ako izvodjač uzme asom i vrati karo, vi ne biste sanjali o prelazu na kralja pik. Posle svega zašto žuriti da iskoristite pik štihove gde može izvodjač da odbaci svoje luzere. Vi imate tref boju tako dobro zaustavljenju, da izvodjač mora

pogrešiti ako pokuša da upotrebi statistinu dužinu. U svakom slučaju on nije pošao prema statistinoj dugoj boji tref; on je rasčistio statistinu kratku boju. Pošto izvodjač pokušava da seče, vi predjite na adute. Partner uzima svojim adutskim asom i vraća adut. Sada statista ima samo jednog aduta, kojim treba da seče dva luzera u kari. Ovaj način odbrane bio bi vama očigledan, jer izvodjač igra karo, a naročito zato što se vi ne bojite statistine dužine; ako se izvodjač oslobodi luzera, to mora biti upotrebom statistine kratkoće. Ovo nije tako jasno sa partnerovog gledišta. On vidi:

Partner	Statista
♠-98654	♠-A102
♥-A84	♥-Q93
♦-J6	♦-92
♣-863	♣-AQ1074

Predpostavimo da on podje džekom karo i da dobije štih (vi ste igrali 7). Ipak on zna, izvodjač može upotrebiti svoju tref boju za odbacivanje luzera. Stoga, partner bi promenio na pika, pokušavajući da iskoristi sigurne štihove, pre nego oni nestanu. Pošto vi možete odmah reći

statisti da pada prema izvodjačevom planu igre, vi morate uzeti partnerovog karo džeka svojom damom. Ako izvodjač sada propusti, vi ste na polazu i znate da treba preći na pik. Partner će tada da sledi vašu odbranu, uzimajući svojim asom i vraćajući adut. Ova odbrana ,prelaz na adute - je vaš jedini efikasan protivudarac na izvodjačev plan sečenja kod statistice. Problem je jedino u dijagnozi. I vi i vaš partner morate misliti kakav će biti izvodjačev polaz; kada vi zaključite da će on pokušati da upotrebi statistinu kratkoću, onda je dovoljno lako videti sa koje strane će biti polaz u adutu. Na primer:

N statista		♠	J2	E partner	
		♥	10		
		♦	AJ8753		
		♣	J543		
♠	Q94	N W E S		♠	85
♥	KQJ63			♥	A975
♦	102			♦	KQ94
♣	Q98			♣	1076
W Vi		♠	AK10763	S izvodjač	
		♥	842		
		♦	6		
		♣	AK2		

Vi polazite kraljem herc u igri 4 pika. Kada se statista otvori, vi osećate da treba preći na adut, jer statistin singleton je opasan, dok je statistina duga boja slaba i on nema ulaza. Međutim, ako vi podje te adutom, vi prekidate sečenje herca za cenu jednog adutskog štih i vi ne dobijate ništa.

Partner mora uzeti herc kralja svojim asom i vratiti aduta. On zna isto tako, kao i vi, da je statistin singleton opasan a zna bolje od vas da je statistina dužina bezopasna. Zato je on takodje svestan, da je prelaz na adute obavezan, pošto je jasno da je bolje poći kroz izvodjačevu jačinu, pa on mora uhvatiti prvi štih. Slučajno, on bi odigrao 5 pik, a ne 8. Kod prelaženja na adute ne polazite većom od dve male karte. U ovom slučaju to nema važnosti, ali ponekad razlika između 8 i 5 može biti presudna

na završetku igre. Pošto je tako često dobro u odbrani preći na adute, zašto nije preporučljivo atakovati iz aduta? Razlog je u tome, što izvodjač ne želi uvek da seče kod statistice. Ako je njegov plan u tome da upotrebi statistinu dužinu za odbacivanje, umesto kratkoće za sečenje, tada on želi da se isteruju aduti i da odbrana mora da igra brzo druge boje. To jest, ako vi podjete adutom u kontraktu 4 pika, a otvori se ovaj statista:

♠-A84 ♥-62 ♦-AQJ106 ♣-853

Vi ćete verovatno izgubiti sve izgleda da dobijete vaše honore u hercu i trefu pre nego se izvodjač oslobodi svojih luzera. Obično ima vremena da se predje na adute posle statistinog izlaganja, dok retko ima vremena da se iskoriste sigurni štihovi na brzinu, ako podjete prvobitno adutom i date izvodjaču prednost.

Ipak, postoje retke prilike kada protivnička licitacija upadljivo jasno pokazuje da će izvodjač pokušati da seče kod statiste. Tada vi možete početi pravu odbranu atakom u adutu. Neuobičajeniji trenutak je kada vi imate veliku honersku jačinu u boji, koju je izvodjač licitirao. Predpostavimo da je protivčka licitacija išla ovako:

Izvodjač	Statista
1 ♠	1 NT
2 ♥	3 ♥
4 ♥	

Vi ste na polazu sa:

♠-AQJ9 ♥-84 ♦-J1093 ♣-Q54

Sedeći iza izvodjača sa 4 štih u piku, vi znate sigurno, da on ne može odigrati svoj kontrakt bez sečenja kod statiste. Zato podjite 4 herc. Ovo bi moglo biti i loše, jer razumljivo statista može imati dugu boju tref; tada bi polaz u kari bio dobar za odbranu. Međutim, izgledi su veliki da izvodjač želi da upotrebi statistinu приметnu kratkoću u pikovima. Cela podela izgleda ovako:

N statista		♠	4	E partner	
		♥	Q1073		
		♦	K764		
		♣	K1032		
♠	AQJ9	N W E S		♠	753
♥	84			♥	A65
♦	J1093			♦	Q82
♣	Q54			♣	J976
W Vi		♠	K10862	S izvodjač	
		♥	KJ92000		
		♦	A5		
		♣	A8		

Ako se odbrana brzo uspava, izvodjač će dobiti 11 štihova. Predpostavimo da podjete džekom karo. Izvodjač uzme statistinim kraljem (čuvajući ulaz u svoju ruku) i podje pikom. Vi uzmete i greškom odigrate drugi karo. Sada izvodjač može sva četiri pika seći kod statiste i dati samo asa herca na kraju. Da ste vi prešli na adute, kada ste dobili vaš štih u piku, vi biste mogli smanjiti dva aduta kod statiste. Izvodjač bi i pak napravio 10 štihova, sečenjem dva pika i dajući još jedan, uzeo bi svoj peti pik. Vi ćete oboriti kontrakt, ako prvobitno krenete adutom i asom ako partner saradjuje sa vama. Odbrana mora polaziti iz aduta tri puta. Ako partner uzme štih u ataku svojim asom i vrati adut, on neće nikada ponovo doći do polaza, da odigra treći krug.

Zato on mora propustiti prvi štih. Kada vi dobijete vaš pik, vi podjite adutom ponovo; partner uzima svojim asom i on na polazu igra treći krug. Praktično, ova igra propuštanja prvog kruga aduta, kada imate dva asa i dve male karte je pravilna odbrana u mnogim drugim situacijama. Očigledno je pogrešno, kada vi brzo igrate dva kruga aduta; ali je često potrebno kada, kao i obično, odbrana želi da se igraju tri kruga. Zato, ako ste se odlučili da atak bude u adutu sa ovakvim kartama, vi skoro uvek podjite malom. Slično, kada izvodjač krene adutom, retko je ispravno da odmah uzmete vašim asom, ako imate dve sitne uz njega. Posmatrajte ovo deljenje:

N statista		♠	7654	E partner	
		♥	53		
		♦	A85		
		♣	Q762		
♠	A82	N W S E	♠	93	
♥	QJ107		♥	842	
♦	J73		♦	Q1064	
♣	A104		♣	J983	
W Vi		♠	KQJ10	S izvodjač	
		♥	AK96		
		♦	K92		
		♣	K5		

Vi polazite damom herc u igri 4 pika. Izvodjač uzima asom i polazi kraljem pik. On namerava da seče dva herca kod statista, ali se brine za nadsecanje u četvrtom krugu; zato on želi prvo da odigra dva kruga aduta. Ako vi uzmete odmah asom pikom, izvodjačev plan će uspeti. Partnerova 9 u piku će pasti u drugom adutskom štihi i izvodjač sada može seći svoje herčeve sigurno. Medjutim, ako vi propustite prvi adut štih, vi ćete oboriti kontrakt. Kada izvodjač odigra drugi adut, vi uzmete vašim asom i vratite adut, u trećem krugu; ukoliko nema aduta, partner može nadseći statistu u četvrtom polazu hercom. Može li izvodjač odigrati ovaj kontrakt? Da, ali ne posle polaza u adutu. On mora uzeti odmah dva honera u hercu i seći mali herc. Zatim on iskoristi asa i karo kralja i podje

četvrtim hercom. Kada vi odigrate džeka, on odbaci statistin luzer u kari, prebacivanje opasnog sečenja herca u sigurnije sečenje karo.

Čak i ovaj način igre može biti pobedjen, ako je vaš polaz mali adut, ukoliko bi licitacija išla:

Izvodjač	Statista
1 ♠	2 ♠
3 ♥	3 ♠
4 ♠	

Zapazite, da vi nećete oboriti kontrakt polazom u asu, a zatim malim adutom. Izvodjač će moći da preseče oba luzera u hercu. I obratite pažnju takodje da, kada vi polazite malim adutom, partner mora odigrati svoju 3 a ne 9. Ovo je jedno od deljenja u kome je presudno za njega da zadrži visoku spot kartu u adutu. Ipak, prava pouka je važnost adutskog asa. Igrač, koji ga ima, kontroliše boju i može da odredi kada i koliko da istera aduta. Stoga nemojte žuriti da uzmete adutskim asom kao branilac. Ovo je as kojega ne možete izgubiti. Zato, uzmite njim onda kada vama odgovara, a ne izvodjaču.

Plan 2 - upotreba statistine dužine

U najobičajenijim načinima igranja izvodjač ima prednost kako da igra kod statista. Videli smo kako upotrebljava boju sa strane u kojoj statista ima manje karata od njega. Isto tako on može upotrebiti boju u kojoj statista ima više karata od njega - sada da odbaci luzere, umesto da ih seče. Naravno, takva boja mora imati honere koji će biti visoki, kada izvodjač više ne bude imao tih karata ili veliku dužinu (obično 5 karata ili više), tako da se male karte razrade. Naprimera, pretpostavite da ste vi izvodjač u ovom ambicioznom kontraktu 4 pika.

Vi	Statista
♠-108643	♠-AKQ
♥-84	♥-QJ73
♦-AK65	♦-3
♣-A2	♣-109864

Polaz je 2 herc, statista igra džeka, a sa vaše desne strane odigra se as; taj igrač krene pikom. Ovde statistina kratkoća ne može doći do izražaja, jer vi ne možete seći statistinim honerima. Statistina dužina ipak može dati ekstra štiheve, koji vam trebaju. Vi se možete odbaciti polazom prema dami herc.

Medjutim, ovo nije dobar način napada, pošto sa 8 štihova, vama trebaju još dva, a na ovaj način dobijate samo jedan. Dva ekstra štiha možete dobiti eventualno u trefu. Podjite prema vašem asu tref i dajte drugi tref. Ako protivnici podju još jednim adutom uzmite kod statista i podjite treći put trefom, koji ćete preseći u svojoj ruci. Ako su protivnički trefovi rasporedjeni 3-3, preostala dva trefa kod statista su dobra. Šta ako trefovi nisu rasporedjeni? Tada ćete pasti, ali ste bar pokušali.

U ovom primeru vi vidite obe vrste dužine kod statista, koje mogu dati štihove: petokaratno ili duže držanje, u kome male karte mogu da se razrade, kao što je tref ili osrednji honer, kao u hercu, na kojima se možete odbaciti. Kada je takva dužina na raspoloženju, najčešće je najbolje da je upotrebite. Vi ćete misliti o ovim deljenjima više nego da je u pitanju kontrakt bez aduta. Koliko sigurnih štihova ja imam? Da li će ova boja dati meni ekstra štihove, koji su mi potrebni? Tada obično odigravate sigurne štihove, isterujete adute i koristite štihove - obično ovim redom.

Kao u kontraktu bez aduta, vi morate misliti na to da iskoristite svoje štihove, pre nego protivnici iskoriste svoje, to je trka. Mnoge od metoda, koje vam pomažu, da dobijete trku u bez aduta su važne i u kontraktu u boji, koji se igra prema ovom planu. Na primer, predpostavimo da ste izvodjač u igri 4 herca:

Vi	Statista
♠-2	♠-KQJ10
♥-AKJ75	♥-1083
♦-A65	♦-J1042
♣-A862	♣-K9

Polaz je 9 karo: kako planirate igru? Imate 7 sigurnih štihova i nema potrebe da razmišljate o upotrebi statistine kratkoće u trefu, pošto će vam statistina dužina u piku dati tri potrebna štiha. Opasnost je u tome, što će protivnik uzeti dva karo i jednog pika, pre nego se vi možete odbaciti; i ako vam ne prodje impas u hercu,

vi ste pali. Očigledno KQ u kari su iza statista; ako odigrate 10 i uzmete damu vašim asom, vi ste verovatno pali, ako vaš levi protivnik ima asa pik. Tada će on poći kroz statistinog džeka u kari, pre nego vi možete da se odbacite.

Rešenje je u tome da ne uzmete vašim asom karo. Na 9 karo stavite 10 karo od statista i pustite da dama karo odnese štih. Ovo vam ne daje štih direktno, jer vaš desni protivnik neće poći iz kralja karo. Ali dobija se u vremenu; sada vi možete isterati asa pika, koji kontroliše boju karo. Vi ćete uzeti vaših deset štihova, pre nego protivnici uzmu njihova četiri.

Vi imate sličan problem kao izvodjač u igri 4 pika i ovde:

Vi	Statista
♠-A10986	♠-KJ2
♥-AJ5	♥-83
♦-A52	♦-KQJ106
♣-105	♣-K62

Polaz je 2 herc i odigran je kralj sa vaše desne strane. Šta je vaš plan? Vi imate 5 štihova u kari, 4 štiha u piku (čak i ako izgubite na damu) i 1 herc i to je 10. Ali vi morate isterati adute, pre nego počnu da se igraju kare i ako date štih na damu pik, protivnik može iskoristiti

4 štiha - 1 pik, 1 herc, 2 trefa - pre nego se vi odbacite. Ovde postoji opasnost samo ako vaš levi protivnik dodje do štiha, da igra kroz statistinog tref kralja. Stoga vi morate upotrebiti tehniku izbegavanja, pazeći da opasan protivnik ne dodje do štiha, što često radite u bez aduta. Kada igrate adut, poćete vašom 10 i propustiti je, tako da ako vam impas ne uspe, daćete štih u bezopasnu ruku.

Ovo nije dovoljno ipak, jer opasni levi protivnik može da dodje do štih visokim hercom. Vodite računa o ovoj mogućnosti propuštanjem ataka, gubeći štih u hercu, ali dajući ga bezopasnom desnom protivniku. Uzmite drugi herc sa asom i podjite vašom 10 pik i propustite je, ako na nju ne dodje dama.

Ovim načinom vi ste praktično sigurni da ćete uzeti vaše štihove, pre nego protivnik uzme svoje. Zapazite, da vi niste slučajno sekli herc kod statiste, ovo bi ugrozilo vaše šanse. Vaš plan je iskoristiti statistinu dužinu, a ne kratkoću.

Upotrebom dugačkih honera kod statiste, vi možete slučajno pokazati korist od ustupanja nepotrebnog štih protivniku, ako se vama vrata dva štih. Na primer pretpostavimo da ste izvodjač u igri 6 herčeva i da je polaz dama karo:

Vi	Statista
♠-A	♠-QJ7
♥-AQJ762	♥-K84
♦-A74	♦-K653
♣-AKJ	♣-653

Kada se ovo deljenje stvarno igralo, izvodjač je uzeo karo asom, izvukao adute i pošao drugom karom dajući štih. Odbrana je nastavila sa karom, koju je uzeo statista kraljem. Da je boja bila rasporedjena 3-3, izvodjač bi odbranio svog džeka tref. Tako nije bilo i zato je on morao da pravi impas

u trefu; ovo mu isto nije uspeo, pa je pao za jedan. Sada naravno, izvodjač prvo gorko oplakije svoju sudbinu, a zatim više na svog partnera, što ga je gurnuo u slem. Medjutim, on bi stvarno morao da upotrebi treći konverzacioni potez neuspešnih izvodjača; "žao mi je partneru, ja sam povukao pogrešnu kartu", jer je njegov kontrakt bio tačan.

Vi vidite, ja sam siguran, da sve što vi treba da uradite, da uzmete svojih 12 štihova, jeste da uzmete 2 visoka trefa, 2 karo, 6 herčeva i 2 pika. Uzmite karo u svojoj ruci, iskoristite svoga asa i damu herc i vašeg asa pika. Podjite prema statistinom kralju herc. Odigrajte damu pik i odbacite karo (ukoliko protivnik ne stavi kralja). Sada je džek pik visoka karta kod statiste i vi možete da odbacite svoj tref. Tako, ustupajući svoj nepotrebn štih u piku, vi se možete osloboditi dva luzera. A ako je pik kralj sa vaše desne strane, vi ga možete seći i sada se možete odbaciti ne dajući štih. Da napravite ovaj kontrakt, vi samo treba da ostvarite upotrebu statistine dužine (pikovi koji nisu veoma dugi, ali su duži od vaših pikova i to je ono što računate) i budite pažljivi da sačuvate ulaze kod statiste. U sledećem primeru, princip igre je isti, ali ga je malo teže sagledati. Ovde ste vi izvodjač igre u manje spektakularnom kontraktu - 2 karo:

Vi	Statista
♠-A	♠-J1092
♥-8764	♥-A102
♦-AK1075	♦-QJ4
♣-1063	♣-J85

Atak je kralj tref, zatim dolazi as i onda mali tref, koji uzima dama s vaše desne strane. Sada, jedan mali adut. Kako ćete igrati?

Kada nije za promenu adut, vi možete upotrebiti statistinu kratkoću u hercu. Vi uzmete štih herc asom i ustupite dva

herc štih; ako boja nije ravnomerno rasporedjena, vi možete seći četvrti krug kod statiste. Medjutim, ovo neće biti duži posao, pošto će protivnik poći tri kruga aduta, a u medjuvremenu ste dali dva herc štih. Rešenje je umesto toga da upotrebite statistinu dužinu. Uzeti adut iz vaše ruke, čuvajući statistine honere za ulaze. Iskoristiti asa pik i poći prema džeku karo.

Odigrati pik džeka od statiste i osloboditi se herca (osim ako nije stavljena jača karta - onda seći). Vratiti se kod statiste preko dame u adutu i poći 10 pik, odbacujući još jedan herc. Na ovaj način vi ćete obezbediti svoj osmi štih u statistinoj dugoj boji pik.

Zapazite ipak, da morate osigurati tri ulaza kod statiste - dva polazom u piku, jedan da se vratite da iskoristite štih koji ste tako teško obezbedili. Isto tako ulazi u vašu ruku su vaša briga, kada planirate da upotrebite statistinu kratkoću. Ulazi kod statiste su vaša stalna preokupacija, kada planirate da upotrebite statistinu dužinu (ovo je glavni razlog, što su ova dva načina napada, kao što ćemo videti kasnije, medjusobno isključiva. Vi možete ponekada upotrebiti jedan, ali ne možete skoro nikada upotrebiti oba odjednom). Sa dosta ulaza kod statiste, vi možete slučajno razraditi najanemičniju petokaratnu boju:

Vi	Statista
♠-3	♠-87642
♥-AKQJ743	♥-1098
♦-KJ2	♦-K84
♣-AK	♣-105

U kontraktu 6 herčeva i polazu damom tref, vaš plan bi bio da razradite statistin peti pik za vaš 12 štih. Uzmite asom i podjite malim pikom prema statistinoj 8 i presećete pik sa adutskim asom. Odigrate 4 herc prema statistinoj 9 sećete još jedan pik visoko. Preuzmete adutsku 7 sa 10 i

presećete četvrti krug pikova. Sada je statistin poslednji pik verovatno dobar (jer sedam protivničkih pikova su verovatno raspodeljeni 4-3), a vi imate karo asa da dodjete do tog pika. Zapazite da vodite računa o 4 ulaza kod statiste, sećenje sa honerima da sačuvate vaše korisne male spotove. Ovo je obična metoda čuvanja ulaza. Drugi način za dobijanje ekstra ulaza kod statiste smo već videli u igri bez aduta:

Vi	Statista
♠-AKJ1092	♠-Q3
♥-K65	♥-A92
♦-84	♦-A9653
♣-86	♣-1092

Protiv kontrakta 4 pika odbrana koristi dva trefa i pola zi u trećem krugu trefom, koji vi posećete. Jasno, vi morate pokušati da razradite dugi karo kod statiste, tako da vi možete odbaciti herc. Kako ćete vi to uraditi? No, ja se nadam polazom prema karo asu i ustupajući drugi karo.

Sada se vi morate vratiti statisti sa damom pik, da bi sekli u trećem krugu; ako je boja rasporedjena 3-3, vi ste dobro. Medjutim, normalna podela 4-2 vas pobeđuje. Vi možete doći do statiste herc asom, da bi presekli četvrti krug, ali vi nemate više ulaza i vi ne možete da iskoristite petu kartu. Da bi dva puta presekli i vratili se nazad, vama su potrebna tri ulaza. Vi ćete ih imati, ako asa karo upotrebite ispravno. Dajte prvi karo štih. Zatim je as karo ulaz za prvo sećenje; dama pik je ulaz za drugo sećenje. Posle isterivanja aduta, vi možete poći prema asu herc, da iskoristite peti karo.

Praktično, postoji još jedna tehnika, koja se krije u pravilnoj igri poslednja dva primera, koja je često potrebna kada se upotrebljava statistina dužina. Vi morate odložiti isterivanje aduta, tako da sigurne adute upotrebite kao ulaze kod statiste. Naravno, vi morate izvući protivničke adute pre nego iskoristite dužinu, ali razradjivanje te dužine neka vam bude prvi posao. Posle razradjivanja sigurnih štihova kod statiste vi možete često dodati sledeća dva (isterati adute, preći kod statiste i odbaciti se) istovremeno, isterujući adute prelaskom kod statiste.

U sledećem primeru, vaš kontrakt je 6 trefova, a polaz je kralj herc:

Vi	Statista
♠-AQ743	♠-2
♥-A2	♥-853
♦-2	♦-AQJ1043
♣-AK1076	♣-Q95

Da biste odigrali ovaj ambiciozan slem, vaš plan mora biti da iskoristite statistinu dužinu. Uzmite prvi štih, odigrajte asa karo i podjite damom karo-puštajući je ukoliko protivnik ne stavi kralja. Da ste pravili impas u prvom krugu vi biste odmah pali, jer kralj bi uzeo i iskoristio herca.

Ovim načinom vi bacite vašeg luzera u hercu na damu karo i možete odigrati kontrakt, iako vam impas nije uspeo. Predpostavimo da je kralj karo uzeo štih sa vaše leve strane; vi sećete vraćeni herc. Sada vi morate isterati adute i preći kod statiste da krenete karom. Iskoristite vašeg asa trefa, vašeg kralja trefa i podjite prema statistinoj dami. Ako su aduti razumno rasporedjeni, vi ste odigrali. Vi imate 5 adutskih štihova, 5 štihova u kari u 2 asa sa strane.

Zapazite, da vi ne morate seći kod statiste da uzmete 12 štihova. Ustvari bilo bi fatalno da sećete, jer onog trenutka, kada skratite adute kod statiste, karo boja vam propada, jer nemate ulaza. Vi ne biste više mogli isterivati adute završavanjem kod statiste. Ovo deljenje je dobar primer važnosti imanja plana. Bolji način igre je upotrebiti statistinu dužinu idući pravo na karo. Medjutim, može se upotrebiti statistina kratkoća, sekući pikove odmah u nadi da će pasti kralj. Ono što je loše, to je da od svega napravite po nešto. Adutska dužina kod statiste je dragocena, kada pokušavate da upotrebite statistinu dužinu. Ako je ovo vaš plan, poslednja stvar koju biste želeli da uradite obično je da adutirate kod statiste. U stvari, ovi planovi se toliko suprotstavljaju jedan drugome, da će vas, kao što ćemo videti, odbrana primoravati da sećete kod statiste, kada vi planirate da kod statiste razradite boju.

Tako, vi morate odlučiti, često pre odigravanja prvog štiha, koji ćete plan prihvatiti. Mada vi ne možete upotrebiti i dužinu i kratkoću statiste, poneka da vi ćete biti u stanju da upotrebite oboje. Tada, vaš izbor pada prema lokaciji ulaza kod statiste i malo u vašoj ruci. Vi planirate razradjivanje dužine radi odbacivanja; sa mnogo ulaza u vašu ruku, a malo kod statiste, vi planirate da upotrebite kratkoću za sečenje. Šta će biti vaš plan u igri 4 pika, sa polazom u kari i ovim kartama?

Vi	Statista
♠-KQJ84	♠-A75
♥-64	♥-Q98753
♦-K74	♦-A82
♣-852	♣-A

Ako planirate da sećete trefove kod statiste, vi morate imati tri ulaza kod sebe. Stoga uzmite prvi štih asom statiste i iskoristite asa trefa. Vratite se vašem kralju karo i secite tref. Vratite se u ruku adutom i secite drugi tref (obavezno sa statistinim asom adutskim). Ovde počinju vaše teškoće, jer vi nemate dobar način da se vratite u ruku treći put radi isterivanja aduta. Vi ne možete dozvoliti sebi da sećete honerom, i bićeteveoma srećni da ne padnete.

Bolji je plan da razradite statistinog herca - jer imate više ulaza kod statiste. Sada, vi morate uzeti atak u kari iz vaše ruke, da bi sačuvali statistin honer. Dajte jednog herca. Ako protivnici nastave sa karom, uzmite kod statiste i ustupite drugi herc. Oni će iskoristiti karo i preći na tref, onemogućivajući vam ulaz kod statiste.

Presecite treći krug herčeva (sa honerom, ako je potrebno). Tada isterajte adute završavajući kod statiste, iskoriscavajući vašeg kralja i damu, konačno polazeći prema asu. Ovaj prilaz zahteva samo normalnu raspodelu u dve druge boje.

Promenimo sada statistinog asa i vašu osmicu tref:

Vi	Statista
♠-KQJ84	♠-A75
♥-64	♥-Q98753
♦-K74	♦-A82
♣-A52	♣-8

Da napravite 4 pika sa polazom u kari, sada je vaš bolji plan da iskoristite statistinu kratkoću, jer vi imate ekstra ulaz u vašu ruku. Vi niste najverovatnije u stanju da upotrebite statistinu dužinu, jer tamo nemate dovoljno ulaza. Uočite, da morate izabrati plan prelaza

pre odigravanja ijedne karte. Ako nameravate da adutirate luzere, vi morate uzeti prvi štih kod statiste, čuvajući vaše ulaze za kasnije i podjite trefom.

Ako nameravate da odbacujete luzere, vi morate uzeti prvi štih kod sebe, čuvajući statistin ulaz i podjite hercom. Bude li vaša igra bez jasne ideje i prvih nekoliko štihova šta nameravate da uradite, vi ćete skoro sigurno pasti.

Odbrana protiv plana 2

Kada statista ima takvu dužinu, koja mu obezbedjuje odbacivanje, branioci to moraju isto tako brzo uočiti kao i izvodjač. U stvari, oni su u boljem položaju od izvodjača, jer oni mogu reći, da li je statistina duga boja rasporedjena ravnomerno i da li će impas proći ili ne. Na primer, predpostavimo da sedite izastatiste sa:

Vi	Statista
♠-AQ109	♠-7432
♥-1053	♥-K64
♦-7	♦-A5
♣-87653	♣-J1094

Partner podje 6 karo i vi uzmete asom. Ako je pik adut, vi ne brinete za statistinu dužinu, jer tref boja neće biti ravnomerno rasporedjena i nijedan impas neće proći. Zato vi predjite na adute; statistina kratkoća je jedina opasnost. Nasuprot tome, ako su trefovi aduti vi se užasavate nad statistinom dužinom.

Sada su pikovi sporedna boja i ovde podela vaših honera sa strane i dužina moraju biti odlični za izvodjača. Ako on ima tri pika, on će jedan odbaciti; ako on ima dublton u piku, on može oba da odbaci. Stoga, vi morate očajno iskoristiti vaše sigurne štihove, pre nego oni isčeznu - promenite na herc.

Brzo uzimanje vaših štihova, pre nego izvodjač može da odbaci svoje luzere je prva metoda odbrane, kada statista ima opasnu dužinu. Predpostavite da se branite u kontraktu 4 herca:

Vi	Statista	Vi podjete kraljem tref; partner odigra 6 izvodjač stavi 3.
♠-Q9	♠-K83	Vi nastavite sa asom, partner stavi 9, izvodjač damu. Šta sada? Baš ovde se pokazuje razlika izmedju prosečnog i ozbiljnog branioca. Glupavi branioc nastavlja sa džekom tref ("to ne može da bude štetno" on misli) ili prelazi na adute ("kada si u sumnji, kreni adutom", on je naučio u svom početku) ili čak polazi karo ("kroz jačinu", on mrmlja). Vi, ja se nadam, nećete misliti na slogan, nego na to šta će biti izvodjačev plan.
♥-A84	♥-752	
♦-KJ1093	♦-KQ	
♣-754	♣-AKJ82	

Vi ćete zaključiti da će on pokušati da upotrebi statistinu dužinu. Šta više, vaše karte će vam reći da ćete uspeti, ako ne iskoristite prvo vaše sigurne štiheve. Tako vi krenite 3 pik. Ako izvodjač ima:

(a) ♠-J74 ♥-KQJ63 ♦-A82 ♣-Q3

Vi možete pobediti kontrakt sa dva štih u piku, ali samo ako ih uzmete odmah.

Kada izvodjač ima jedne od ovih karata:

(b) ♠-A74 ♥-QJ1063 ♦-A82 ♣-Q3

(c) ♠-A74 ♥-KQJ1063 ♦-82 ♣-Q3

Vi ćete pobediti 4 herca promenom na pik, ako izvodjač pogreši i odigra kod statiste 10 dozvoljavajući džeku da istera njegovog asa. Izvodjač mora izgubiti na kralja herca u (b) ili na asa karo u (c), a tada vaša strana ima štih u piku. Šta će biti ako izvodjač odigra statistinu damu, kada vi podjete pikom ili ima samo A-J? Vi nećete izgubiti ništa, jer izvodjač bi mogao da odbaci svoje luzere u piku u svakom slučaju vi ne biste pobedili kontrakt.

Ponekad ova odbrana, iskorišćavanje na brzinu, zahteva krajnje ozbiljne mere.

Posmatrajte ovaj primer. Licitacija ide:

Izvodjač	Partner	Statista	Vi
3 ♥	3 ♠	4 ♥	pas

Partner polazi kraljem pik i vi vidite:

Statista	Vi
♠-A86	♠-J94
♥-AQ5	♥-93
♦-764	♦-J852
♣-AQJ9	♣-K843

Statistin as uzima prvi štih. Izvodjač isteruje adute igrajući asa, a zatim malu prema svojoj 10, partner odbacuje mali pik.

Sada izvodjač kreće tref 10 u impas; vi uzimate tri štih više, jer statistini trefovi će služiti za odbacivanje. Pošto partner skoro sigurno ima 6-karatni pik (da overkolira na nivou 3), vraćanje

pika je beskorisno; vi morate odmah uzeti štiheve u kari, ako hoćete da pobedite kontrakt. Stoga promenite na karo i podjete džekom Kada su vama brzo potrebna 3 štih u boji, vaš najbolji potez je da podjete honerom, tako da možete ponoviti impas.

Celo deljenje može biti:

N statista		♠	A86	E vi	
		♥	AQ5		
		♦	764		
		♣	AQJ9		
♠	KQ10753	N W S E		♠	J94
♥	6			♥	93
♦	AQ10			♦	J852
♣	752			♣	K843
W partner		♠	2	S izvodjač	
		♥	KJ108742		
		♦	K93		
		♣	106		

Zapazite da vraćanje male kare nije uspeo. Izvodjač će propustiti, dozvoljavajući partneru da uzme 10 i odbrana može uzeti samo 2 karo, pre nego se izvodjač odbaci. Medjutim, izvodjaču nije dobro da propusti džeka, jer tada ste vi na polazu i nastavljate boju. Da li vidite kako je izvodjač mogao odigrati svoj kontrakt? On nije u opasnosti, osim ako vi dobijete polaz da igrate kroz karo kralja; ako on igra pametno, on vam neće dati polaz. On treba da propusti kralja pik, čak i da ima singleton! Sada on može odbaciti mali tref na pik asa i napraviti obrnuti impas u trefu iskorišćavajući statistinog asa i polazeći damom. Ako ovaj impas ne uspe, na polazu je bezopasan protivnik kontrakt je siguran.

Videli smo u gornjem deljenju, kao i ranijim primerima, kako izvodjač može upotrebiti tehniku izbegavanja da opasnom protivniku ne da polaz. Baš kao u bez aduta, odbrana mora pokušati da parira njegovom planu. Na primer:

N statista		♠	986	E Vi	
		♥	102		
		♦	A10753		
		♣	AKJ		
♠	AJ10	N W E S		♠	Q752
♥	AK876			♥	QJ52
♦	Q9			♦	J82
♣	752			♣	94
W partner		♠	K43	S izvodjač	
		♥	94		
		♦	K64		
		♣	Q10863		

Vi i partner ste dozvolili protivniku da ukrade kontrakt 2 trefa (vi možete igrati 3 herca). Medjutim, neće biti potpun gubitak, ako vaša strana uspe da dobije sve moguće štihove - 2 herca, 1 karo, 3 pika pre nego izvodjač uspe da se odbaci na statistine kare. Da bi ovo postigli, vi morate omogućiti dobijanje polaza i tada vi morate odigrati vašu damu pik. Kada se ovo deljenje stvarno igralo, partner je iskoristio kralja asa herca i prešao na adute. Statista je uzeo i pošao 3 karo; vi ste odigrali 2 i izvodjač je stavio njegovu 6, propuštajući štih bezopasnom protivniku. Sada je naravno odbrana bespomoćna da zauzastavi izvodjača da napravi 9 štihova.

Na polaz u kari, vi ćete odigrati 8 da otežate izvodjaču da prepusti polaz partneru. Ako izvodjač uzme kraljem, partner mora biti brz da odbaci svoju damu, tako da izvodjač ne može propustiti drugi krug njemu. Sigurno, izvodjač bi uspeo, kako karte leže, igranjem male na vašu 8, ali on u ovo ne može biti siguran.

Praktično, odbrana može uvek prvo uzeti svoje sigurne štihove, ako partner dozvoli da vi uzmete drugi štih u hercu. Na njegov atak herc kralj, vi morate markirati damom. Ovo obećava džeka (pošto vi inače ne smete baciti damu), tako da partner podje ispod asa, da vam da ulaz. Sada polaz damom pik obezbeđuje pad. Uočite grozničavu aktivnost prave odbrane protiv preteće dužine kod statista. Ako vi sednete i čekate vaše štihove, pametan izvodjač će skoro uvek odigrati svoj kontrakt; vi morate da se borite za vaše ulaze i vaše sigurne štihove.

Evo još jednog primera aktivne odbrane:

Statista	Vi
♠-Q83	♠-95
♥-J5	♥-A963
♦-KQJ974	♦-A53
♣-A4	♣-K1076

Partner polazi 2 tref u kontraktu 4 pika. Izvodjač uzima statistinim asom, odigra pik prema 10 u svojoj ruci i podje malom karom. Kada vi uzmete vašim asom, šta treba da uradite? Način da iskoristite vaše sigurne štihove na brzinu jeste da uzmete vašim tref kraljem i tada podjete ispod asa

herca. Ako partner ima herc kralja, nema razlike da li ste pošli asom ili ispod njega. Medjutim, ako partner ima damu, polazenje ispod asa je vaša jedina šansa - vi se morate nadati da će izvodjač pogrešiti i staviti malu, jer očekuje da vi imate damu a partner asa. Skoro nikad nemojte poći ispod asa u ataku, ali morate biti spremni da to učinite kasnije u igri, kada vam trebaju dva štiha na brzinu. Celo deljenje može biti:

N statista		♠	Q83	E Vi	
		♥	J5		
		♦	KQJ974		
		♣	A4		
♠	762	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> W N E S </div>		♠	95
♥	Q874			♥	A963
♦	102			♦	A53
♣	Q952			♣	K1076
W partner		♠	AKJ104	S izvodjač	
		♥	K102		
		♦	85		
		♣	J83		

Praktično, pokušaj da se iskoriste štihovi na brzinu je samo jedan od dva dobra načina odbrane protiv statistine dužine. Drugi metod je napad na ulaze kod statista, tako da izvodjač igre ne može upotrebiti dužinu posle razradjivanja. Ova odbrana bi mogla (i stvarno će biti) upotrebljena u ovom primeru. Partner je pošao 2 tref i predpostavimo da je izvodjač igre propustio, puštajući vama da uzmete kraljem. Vratite tref isterujući asa kod statista, pre nego ga je on upotrebio kao ulaz. Izvodjač odigra adut i podje karom. Partner treba da odgovori svojom 10, da markiranjem velika-mala pokaže svoj dublton (praktično, makoji

parni broj karata) u statistinoj dugoj boji. Ovo je isto tako važno u igri u boji kao i ulaz bez aduta. Tako vi znate dovoljno, da propustite prvi krug karo i da uzmete u drugom krugu, tako da izvodjač ne može imati karo za ulaz kod statista. Najzad, vi napadate adutski ulaz. Ovo se ne može uraditi polazenjem adutom, jer izvodjač će uzeti u svojoj ruci i zatim očistiti adute završavajući kod statista. Vi ćete to uraditi naterujući statistu da seče. Iskoristite tref kralja i podjite treći put (izvodjač mora imati treći tref, jer partner je stavio 2, pokazujući 4-karatnu boju).

Sada je statistina duga boja beskorisna, jer izvodjač nema ulaz sa strane i ne može završiti krug kod statiste posle isterivanja partnerova tri aduta.

Vi vidite u ovom primeru tri metode napadanja statistinih ulaza: rano isterivanje ulaza sa strane, propuštanje statistinoj dugoj boji, naterivanje statiste da seče. Treći način je suprotan normalnim instiktima - vi možete da igrate boju u kojoj je statista šiken. Setite se ipak, da kao izvodjač vi nikada ne želite da sečete kod statiste ako je vaš plan da upotrebite njegovu dugu boju; zato, u odbrani, mora ponekada da bude dobro da naterate izvodjača da učini ono što sam ne želi.

Dozvolite da upotrebim jedan primer, koji sam upotrebio ranije, da pokažem pravi plan igre kao izvodjač, ovoga puta da vidite najbolju odbranu:

N statista		♠	Q3	E Vi	
		♥	A92		
		♦	A9653		
		♣	1092		
♠	74	N W E S		♠	865
♥	J73			♥	Q1084
♦	Q1073			♦	KJ
♣	KQ93			♣	AJ74
W partner		♠	AKJ1092	S izvodjač	
		♥	K65		
		♦	84		
		♣	86		

Kontrakt je 4 pika. Opisujući igru ranije, ja sam se branio polazom tri puta u trefu. Izvodjač seče i može sada da razradi statistin peti karo za odbacivanje, ako misli da propusti prvi krug karo, upotrebljavajući asa kao ulaz. Praktično, prava odbrana će uvek pobediti kontrakt. Partner polazi kraljem tref (vi ga hrabrite vašom 7). On nastavlja sa 3 tref, njegova originalna četvrta najbolja; i vi uzmete asom. Sada je sigurno da se nastavi treći krug, ali je to gubljenje vremena, pošto vi znate da će izvodjač preseći (ako je partner imao samo tri trefa on bi nastavio damom). Kada statista ima dugu boju, vi ne možete da igrate sigurno-vi morate pokušati ili da iskoristite sigurne štihove ili da

napadnete statistine ulaze. Promenite na herc, čineći oboje odjednom. Izvodjač uzima kraljem i daje štih u kari. Sada podjite drugim hercom, isterujući statistinog asa prerano. čak i ako je vaša kara raspodeljena 3-3, izvodjač ne bi mogao upotrebiti statistinu dužinu, jer je vitalan ulaz sa strane prošao. Slučajno, gore kod promene na herc, vi ćete poći vašom 10. U tom slučaju herčevi izgledaju ovako:

	A92	
K76		Vi Q1084
	J53	
	Izvodjač	

Ako vi podjete 4, izvodjač odigra malu i partner mora staviti kralja. Sada izvodjačev džek uzima štih iza vaše dame. Medjutim, ako vi podjete 10, izvodjač mora staviti džeka; partnerov kralj će izgubiti od asa. Sada vaša Q-8 stoje iza

statistine 9. Evo slične kombinacije:

	Statista
	Q75
Vi	
KJ9	

Ako morate napasti boju, radi opasne dužine kod statiste, podjite džekom. Ako partner ima asa, on će uhvatiti statistinu damu, a vaša K-9 kombinacija izvodjačevu 10 (ako nažalost, izvodjač ima asa, nema važnosti kojom kartom polazite). Poslednji primer koji sled i je vaš

pregled primedbi i tehnika izvodjača i odbrane, kada statista ima korisno izgledajuću dužinu:

N statista	♠	KQJ1073	E partner	
	♥	2		
	♦	874		
	♣	Q85		
♠	A94	N W E S	♠	8652
♥	QJ106		♥	K97543
♦	KJ9		♦	103
♣	732		♣	T-6
W Vi	♠	-	S izvodjač	
	♥	A8		
	♦	AQ652		
	♣	AK,J1094		

Krenuli ste damom herc u kontraktu 6 trefova i izvodjač je uzeo asom. Zapazite da niste krenuli pik asom; to je izvodjačev posao, ne vaš da razradjujete statistinu boju. Kako bi izvodjač nastavio? On bi planirao, naravno, da iskoristi dužinu. Stoga, on ne sme seći herca kod statiste. On polazi adutskom 4, uzimajući pažljivo statistinom 8 čuvajući kasniji ulaz za damu. Sada on odigra kralja pik i odbacuje jedan iz ruke. On namerava da uzme bilo šta da se vrati, iskoristi svog adutskog asa i podje prema statistinoj dami - isterujući poslednji adut kod statiste. Zatim on može iskoristiti duge pikove i odbaciti ostatak svojih luzera. Predpostavite

da izvodjač podje 8 tref i tada baci jedan karo na statistinog pik kralja. Vi ćete uzeti vašim asom; čime ćete sada poći? Vi ne smete vratiti adut ili pik, čekajući pun nade štih u kari - izvodjač bi bio u mogućnosti da odbaci sve svoje kare. Vi morate pokušati da iskoristite odmah polazeći u kari (nadajući se da partner ima asa - nije dobra opklada kada izvodjač licitira jako) ili napadnite statistin ulaz u adutu, primoravajući ga da seče. Jasno, ovo poslednje je verovatnije da će uspeti, tako vi podjite drugim hercom. Izvodjač mora seći i pasti, ako su trefovi rasporedjeni 3-1, tako da on ne može završiti kod statiste posle isterivanja aduta. Međutim, izvodjač može odigrati svoj kontrakt. Na statistin polaz kraljem u piku, on mora odbaciti svog herca. Sada kada vi krenete drugi put hercom, on seče u ruci, čuvajući statistinu dragocenu dužinu u adutu. Pravilno igrano i branjeno, ovo deljenje predstavlja borbu oko ulaza kod statiste. Izvodjač ih mora čuvati pažljivom taktikom spot-kartama i odbijanjem skraćivanja statistinih aduta sečenjem. Odbrana ih napada pokušavajući da ih natera da seku. Uočite kako je sve ovo drukčije od pravilne igre i odbrane, kada je izvodjačevo da upotrebi statistinu kratkoću umesto njegove dužine.

Plan 3 - sigurni štihovi sa luzerima

Prva dva plana za igranje kontrakata u boji su najbolji, ali statista ne može uvek imati dužinu da vam omogući odbacivanje ili kratkoću da vam omogući sečenje svih luzera, da biste odigrali kontrakt. Tada se vi morate provući lukavstvom pokušaja da uzmete štihove sa honerima, koji nisu sigurni štihovi. Ovo se može uraditi pravljenjem uspešnih impasa, ali ne zamišljajte da će se ovaj odeljak baviti time kako da napravite impas. Umesto toga, on će biti posvećen tome, kako da izbegnete impas, pa da spasite luzere na svaki način.

Dobri igrači bridža smatraju nedostojnim da prave impas, moliti se sa nadom da je položaj karata povoljan. Naravno, čak i eksperti moraju praviti impas u razradjivanju duge statistine boje ili u korišćenju statistine kratkoće, oni mogu biti prisiljeni da počnu bojom u kojoj imaju honore, koji nisu sigurni štihovi. Ali obično, oni smatraju mnogo lepšim i neizmerno korisnijim, da navedu protivnike da podju takvom bojom prema njima. Posmatrajte ovaj primer u kome ste vi izvodjač igre u kontraktu 2 pika, a atak je kralj herc:

Vi	Statista
♠-AJ94	♠-K1063
♥-A96	♥-752
♦-AJ4	♦-K105
♣-J72	♣-Q84

Vi imate sigurnih 6 štihova u tri boje. Prosečan izvodjač uzima Jednu boju za drugom i nada se najboljem. On uzima prvi štih asom, iskoristi asa pika i podje džekom pikom u impas (ciganka mu je davno rekla da dama leži iza džeka). Nažalost, dama nosi štih; protivnici uzmu dva štih u hercu i daju izvodjaču da dodje do štih sa trećim adutom. Sada izvodjač predje na karo, podje malom iz ruke i ushićen stavi statistinu 10. Dama uzme štih i vrati karo. Tako najzad izvodjač mora da otvori tref; ali on zamisli da su honeri podeljeni i izgubi 3 štih u trefu, pored 1 u kari, 1 pika i 2 herca - i padne 2 puta. Naravno, izvodjač je bio nesrećan, jer nije pogodio impas; ipak svako ima nesrećne dane. Na vaš rodjendan vi treba da pogodite sve, ali ostali deo godine vi morate igrati promućurnije. Pogledajte kako jedan ekspert igra sa istim kartama; Prve stvari, koju on čini, jeste da propusti kralja herca. Njegovo je iskustvo da polovinu vremena prepusti polaz protivniku, koji mu čini uslugu pravljenjem greške. Ovoga puta ipak, protivnik nastavi sa hercom i izvodjač uzme štih. On vrati treći herc, da bi protivniku opet dao polaz. Sada oni moraju dati izvodjaču štih, počinjući novu boju, jer kod odigravanja 13-tog herca može doći do sećenja i odbacivanja. Predpostavite da protivnici uzmu njihovog asa i kralja trefa i odigraju treći tref. Izvodjač uzme i odigra svoja dva visoka pika. Ako dama ne izadje, on podje trećim pikom i protivnik je još jednom na polazu. Oni ne mogu igrati herc ili tref, jer vam omogućuju odbacivanje i sećenje; oni nemaju više aduta za igranje, tako da oni moraju poći karom. Ovo automatski "nateruje" damu karo izvodjaču i on daje samo 2 herca, 1 pik, i 2 trefa. On je odigrao kontrakt, a da nije pravio impas.

Ako vi pokušavate da dobijete ekstra štihove u dugoj boji ili statistinoj kratkoj boji, vi morate napadati sami. Ali ako vi jednostavno pokušavate da dobijete honera, vaš najbolji potez je da primorate protivnika da igra boju prema vama. Ovo se radi u dve faze: prvo, oduzmite im njihovu sigurnu igru; drugo, dajte im polaz. U prethodnom primeru nije bilo teško ni jedno ni drugo, ali često možete imati više posla. Na primer:

Vi	Statista
♠-A8432	♠-J9765
♥-Q52	♥-J83
♦-A83	♦-K6
♣-K2	♣-A74

Vaš kontrakt je 4 pika, a polaz je dama karo. Ako su nedostajući aduti normalno rasporedjeni, 2-1, vi imate 9 štihova - 4 pika, 2 trefa, 2 karo i 1 karo sećete kod statiste Deset štihova se moraju napraviti sa honerom u hercu tako ako naravno naterate protivnika da podje tom bojom. Kako?

Omogućavajući im da igraju bilo šta drugo i dajući im polaz. Davanje polaza ovde nije problem, jer vi možete dati jedan adutski štih. Međutim, ako vi odigrate asa pika i odmah posle malog pika, nema razloga da protivnik igra herca - oni će nastaviti karo ili preći na tref. Iskoristite vašeg adutskog asa, ali ipak ne dajte adutski štih. Prvo uzmite vašeg kralja, podjite prema statistinom asu i presecite trećeg trefa. Tada iskoristite asa karo i presecite vaš poslednji karo kod statista. Sada dajte adutski luzer. Preostale su ove karte:

Vi	Statista
♠-84	♠-J9
♥-Q52	♥-J83
♦ -	♦ -
♣ -	♣ -

Protivnici su na polazu i ne mogu poći trefom ili karom, a da vam ne daju mogućnost za sečenje ili odbacivanje; oni nemaju više aduta tako da su primorani da podju iz herca. I vi morate odigrati vašu igru. Proces sečenja boje, tako da je protivnik ne može da igra, se naziva stripping. To je obično kod većine

deljenja u kojima vi ne možete da upotrebite dužinu ili kratkoću statista, ali mora da pokušate da dobijete honore. Ova cela tehnika navodi protivnika da igra specifičnu boju, jer vam inače omogućava sečenje ili odbacivanje i naziva se strip i endplay.

Obično, teškoće ne dolaze sa strip, nego sa end play - t.j. u davanju polaza protivnicima. Najjednostavnije metode, ako su na raspoloženju, su endplay protivnika sa sigurnim adutskim štihovima ili igranjem duge boje u kojoj i vi i statista ćete biti šiken, kada protivnici dobiju njihove štihove. Svaki trip može biti vidjen u ovom primeru:

Vi	Statista
♠-QJ9542	♠-A1087
♥-5	♥-A64
♦-AJ3	♦-K74
♣-K97	♣-Q102

Vaš kontrakt je 4 pika, a polaz je dama herc. Uzeti asom i drugi Herc preseći u svojoj ruci. Poći damom pik, navodeći levog protivnika da je uzme; ako on to ne uradi, uzmite je asom - mali adut je odigran sa vaše desne strane. Presecite statistin poslednji herc. Sada su herčevi očišćeni; protivnici ih ne mogu igrati

sigurno. Tada dajte adutski štih. Ako vaš levi protivnik dobije kralja, on je endplayed; bilo da krenete karom ili trefom, vi ste odigrali kontrakt. Predpostavimo ipak da vaš desni protivnik uzme i podje karom kroz vaš A-J. Vi odigrate džeka, ali vaš levi protivnik stavi damu. Uzmite statistinim kraljem, iskoristite vašeg asa i dajte treći karo. Niti statista, niti vi više nemate karo (ili herca), tako da protivnici moraju igrati trefa za vas ili vam moraju dati da sečete i da se odbacujete. Bilo kojim načinom vi gubite samo jedan štih u trefu i sigurno odigravate vaš kontrakt.

Nije uvek tako lako dati polaz u pravom trenutku, naročito ako mislite na to, kome ćete protivniku dati polaz. Kako biste vi planirali sledeći primer u kome ste vi izvodjač u igri 6 pikova, a atak je herc kralj?

Vi	Statista
♠-KQJ8763	♠-A109
♥-3	♥-A765
♦-A86	♦-KJ3
♣-75	♣-AQ9

Uzmite statistinim asom i presecite herc u vašoj ruci (visokom, da ne budete nadsećeni). Podjite pikom prema statistinoj 9 i presecite drugi herc; podjite prema statistinom adutskom asu, da presećete poslednji herc. Sada je sledeći položaj:

Vi	Statista
♠-KQ	♠-10
♥ -	♥ -
♦-A86	♦-KJ3
♣-75	♣-AQ9

Vi ste očistili (stripped) uspešno; kako za endplay? Poći asom, kraljem i trećom karom sada je pogrešno, jer vi znate da morate dati polaz vašem desnom protivniku. Ako vaš levi protivnik dobija polaz, on može da krene u statistine makaze u trefu. Stoga vi podjite malim trefom i odigrajte statistinu 9, dajući polaz pravom protivniku. On je bespomoćan jer ako vrati herc, pušta vas da sečete kod statiste, a u ruci da odbacite, ako vrati tref, daje vam mogućnost odbacivanja luzera u kari, a ako vrati karo ulazi vam u makaze. Ova **veština**, da date polaz pravom protivniku u pravo vreme (pošto ste završili čišćenje) je opšta i korisna. Medjutim, ona za siguran uspeh zahteva visoku spot kartu ispod honera - kao što je 9 tref u prethodnom primeru - tako da vi možete staviti jaču na protivnikovu kartu, a da ne date honera

To jest, u ovoj kombinaciji: Vi **653** Statista **AQ7**

vi možete biti uspešni samo ako vaš levi protivnik stavi 2 ili 4 na vašu 3. Kada je odigrana viša spot karta, besmisleno je propustiti, jer će pogrešan protivnik dobiti polaz. Možda ćete morati da potražite drukčiji metod endplaying pravog protivnika. Posmatrajte ovu podelu:

N statista		♠	543	E	
		♥	A106		
		♦	KJ8		
		♣	9654		
♠	K104	W N S E	♠	J982	
♥	KQJ532		♥	974	
♦	6432		♦	1095	
♣	-		♣	QJ10	
W		♠	AQ6	S Vi	
		♥	8		
		♦	AQ7		
		♣	AK8732		

Vaš kontrak t je 5 trefova. Polaz je herc kralj. Kako treba da igrate? Uzmite asom kod statiste i počnite da se čistite. Odigrajte asa i kralja u adutu. Ako je adutski štih kod W vi možete igrati prema karo džeku, da presečete poslednji herc, iskoristite vaše kare i nazad endplay sa visokim adutom. Ali E ima adut i vi ga ne možete endplay - on igra kroz vaše pikove. Veština je u tome, da odigrate prema karo džeku, presečete poslednji herc, iskoristite dva karo završavajući kod statiste i polazeći pik 3. Ako E odigra 2, vi možete staviti 6 da endplay W; ali vaša spot karta je tako mala da E može dobiti štih čak i sa 8.

Najbolji plan je da odigrate triput karo završavajući kod statiste i onda poći 10 herc. Nemojte seći, nego odbacite pik. W je uhvaćen. Vi nemate ni karo ni herc, ni na stolu ni u ruci, stoga polaz u crvenoj boji vam omogućava da sečete kod statiste i da se odbacite (vi nemati ništa protiv, ako vas W nadseče; to je njegov štih u adutu u svakom slučaju). Stoga W mora krenuti u vaše makaze u piku. Vi ste očistili ruku i njega endplayed, dajući polaz pravom protivniku, bacajući luzera na luzera. Ima dakle 4 odlične metode da endplaying; (1) visokim adutom, (2) luzerom u boji u kojoj vi i statista imate isti broj karata, (3) propuštanjem, (4) bacanjem luzera na luzera. U sledećem primeru vi možete videti sva četiri načina.

N statista		♠	A863	E	
		♥	K104		
		♦	A2		
		♣	A1053		
♠	-	W N E S	♠	KJ	
♥	J983		♥	AQ6	
♦	1087653		♦	KJ9	
♣	874		♣	KQJ96	
W		♠	Q1097542	S Vi	
		♥	752		
		♦	Q4		
		♣	2		

Vi ste izvodjač igre u kontraktu 3 pika, koji je E neoprezno kontrirao (on bi imao bolju šansu da vas pobedi, da je imao manje visokih karata). Polaz je 8 tref; vi uzmete asom i presećete tref. Odigrajte kastatistinom adutskom asu i presecite drugi tref. Sada dajte polaz E-tu na njegovog adutskog kralja. On odigra tref kralja. Od ovog trenutka vi možete odigrati vaš kontrakt na tri različita načina. Vi možete baciti vašeg luzera u hercu, ostavljajući E-u polaz i forsirajući vraćanje u crvenoj boji. Ili možete preseći i tada odigrati karo asa, pa mali karo E je endplayed, primoran da predje na herc. Ili seći i poći hercom, pa od statista staviti 10 i prepustiti štih E; on vam tada mora dati vaš deveti štih igrajući herc ili karo.

Gornji primer je podela, koja se lako odigra. Vi morate voditi računa o sećenju trefova, jedina boja koju E može igrati sigurno. Zatim, imate 4 načina da mu predate polaz - na visoki adut, posle igranja asa karo odigrajte mali karo, propuštajući herca, bacajući luzera na luzer u trefu. Naravno, retko imate sve ove mogućnosti na raspoloženju, ali jedna je dovoljna ako daje polaz pravom protivniku u pravo vreme. Proces čišćenja radi pripreme endplay-a je obično jednostavano razmišljanje o njemu je težak deo. Medjutim, ima podela u kojima se vi ne možete potpuno očistiti. Tada se vi čistite koliko možete, date polaz pravom protivniku i nadate se najboljem. Na primer:

N statista		♠	J105	E
		♥	10642	
		♦	KQ5	
		♣	1073	
♠	94	W N E S	♠	862
♥	AQJ5		♥	98
♦	J92		♦	108763
♣	KQJ8		♣	962
W		♠	AKQ73	S Vi
		♥	K73	
		♦	A4	
		♣	A54	

Vi ste izvodjač igre u kontraktu 4 pika, posle W-ve kontre preuzimanja. Atak je kralj tref. Koji je vaš plan? Polaz prema herc kralju je beznadežan, kao i neelegantan. Vi morate da izmislite način da primorate W da podje hercom prema vama - vi morate očistiti boje, koje su njegov siguran polaz i tada endplay. Dati mu polaz nije problem, ako on ima sve honore u trefu, što je verovatno; vi možete propustiti prvi tref, uzeti drugi i eventualno endplay W sa trećim trefom. Teškoća je čišćenje boja sa strane. Vi možete iskoristiti tri kruga karo, ali vi nemožete iskoristiti tri kruga aduta. Ako to uradite više nema aduta kod statista, tako kada W dodje trefom do štih, on nije primoran da

igra herc on može sigurno da podje 13-tim trefom.

Moraju ostati aduti i u ruci i na stolu; tada polaz u boji sa strane će vam omogućiti sečenje i odbacivanje. Stoga uzmite drugi tref i iskoristite dva visoka pika - vaš as i statistina 10. Odigrajte tri najviša karo, čisteći ovu boju. Sada podjite trećim trefom i pomolite se. Kao što ste se nadali, W nema pika da krene; polaz u trefu vam omogućava da sečete kod statiste i odbacite luzer u hercu iz ruke, dok vam polaz u hercu obezbeđuje štih sa herc kraljem. Tako je potrebno ostaviti adut kod statiste, kada se pokušava čišćenje i endplay. Ako ovo znali da vi morate ostaviti preostali adut i kod protivnika, vi morate tako uraditi. Možda protivnik koga vi endplay nema. Možda morate da pokušate istu vrstu delimičnog čišćenja u boji sa strane:

N statista		♠	AK5	E	
		♥	A872		
		♦	AKQ		
		♣	852		
♠	J8	N W E S		♠	Q10963
♥	KJ			♥	103
♦	J106			♦	9743
♣	AQJ1092			♣	64
W		♠	742	S Vi	
		♥	Q9654		
		♦	852		
		♣	K3		

W je otvorio i ponovo licitirao tref i u vašem ambicioznom kontraktu 4 herca, polazi džekom karo. Vaša je jedina nada da naterate W da podje trefom prema vama. Endplaying njega neće biti lako, pošto je skoro sigurno da on ima adutskog kralja, ali je odbacivanje teško, jer kako ga možete sprečiti da podje iz pika? Uzeti karo, iskoristiti asa herca, asa i kralja pika i dva preostala honera u kari. Sada dajte W-tu njegov adutski štih i poželite sebi sreću. Ako je počeo sa dubltonom u piku ili ako je njegov preostali pik dama, on mora poći trefom prema vama. Naravno, ako je on počeo sa tri mala pika vi ćete pasti, ali vi ste

uradili najbolje što ste mogli. Odbacivanje i endplay je moderna igra, koja se najčešće pojavljuje. Nije teško niti je ostvariti, niti dijagnosticirati. Vratite se na sve primere u ovom delu i vidite šta oni imaju zajedničko; statistu koji niti ima dovoljno za sečenje, niti dovoljno za odbacivanje, čija je duga boja obično adut. Ovde vi morate planirati da dobijete štihove sa vašim luzerima. Pokušajte to na majstorski način, neka to protivnik napravi za vas.

Odbrana protiv plana 3

Kada statista ima ovaj prijateljski, bezopasan izgled - nikakvu preteću dužinu nikakvu opasnu kratkoću vaša odbrana će poprimiti različiti tempo. U poslednjem delu o odbrani, kada statista ima dužinu, koja može dovesti do odbacivanja, vi ste strašno zaposleni: podilaženjem asova, polaženjem honerima, menjanje boja. Sad pak, vi se morate braniti mirno; vaš je glavni cilj da osigurate igru, da izbegnete davanje štiha izvodjaču. Jedan "prijateljski" statista ne mora da nema visoke karte, ali on nema korisnu distribuciju: Na primer:

Statista	Vi
♠-AKQ106	♠-J5
♥-K65	♥-J4
♦-KQ	♦-A10643
♣-A95	♣-Q862

Statista je otvorio 2 bez aduta. Izvodjač je licitirao 3 pika i statista je podigao na 4 pika. Partner je pošao 2 karo. Uzeti asom i vratiti karo. Ne sanjajte o menjanju boje; vraćanje karo nije štih, ali vi idete na sigurno. Ako vi podjete u hercu ili trefu, to vas može koštati štih. I nema žurbe, jer gde će izvodjač odbaciti

luzere. Vi se potrudite da mirujete i čekajte svoje štihove. Suprotan ovome je vaš položaj, ako izvodjač licitira 3 herca na 2 bez aduta i bude podignut na 4 herca. Sada morate sigurno promeniti na tref, jer ako je pik boja sa strane, statista ima zube. Ovde je promena boje na tref i sigurna i potrebna. Nije to zbog toga što je verovatnije da partner ima honore u trefu nego zato što svi štihovi u trefu, koje vaša strana ima, moraju biti odmah uzeti, jer svi štihovi u trefu, koje izgubite otvaranjem boje, ionako ne bi bili vaši.

Glavna ideja je ova: strana koja prva polazi nekom bojom će izgubiti štih na pola vremena. Ovo će se obično desiti, kada nijedna strana nema sekvencu od tri honera u boji polaza. Da li ste zapazili koliko često vas atak košta štih. Radi toga otvarajte novu boju u kojoj nemate honera.

Stoga, nikada ne pokušavajte da prestanete sa novom bojom, osim ako to morate; t.j. osim ako možete videti da će se izvodjačevi luzeri moći odbaciti. Kada statista nema preteću dužinu mirujte, odmorite se i branite se mirno. Evo tri putokaza za mirnu odbranu:

(1) **Vratite boju, kojom ste vi ili partner krenuli.** Čak i ako otvaranjem te boje izgubite štih, držite se nje; ne razmišljajte o drugoj boji u kojoj gubite drugi štih.

(2) **Ako ne možete da igrate istu boju, podjite adutom.** Ovo je boja u kojoj je protivnik najjači.

(3) **Ako izvodjač otvori jednu boju, vratite mu je.** On je skinuo kletvu sa nje samim tim što je prvi krenuo. Pogledajmo tipičnu mirnu odbranu:

N statista		♠	A93	E partner
		♥	A74	
		♦	K743	
		♣	AQ2	
♠	Q842	W N E S	♠	1065
♥	KQ10		♥	9
♦	QJ6		♦	A10985
♣	J84		♣	K976
W vi		♠	742	S izvodjač
		♥	Q9654	
		♦	852	
		♣	K3	

Kontrakt je 2 herca i vi polazite damom karo (ovoje sigurnije od pika, jer je verovatnije da vaša strana ima sekvencu). Statista odigra malu, partner signalizira sa 10. Nastavite sa džekom; statista ponovo propušta, izvodjač seče. Sada izvodjač odigra adut prema asu i vrati adut - vi ste ponovo na štihu. Prvo iskoristite vaš preostali visoki adut (da ne budete njime naterani na polaz), a onda krenite na treći krug karo. Izvodjač seče i podje pikom prema asu, vrati pika i pokušava da uzme štih džekom. Vi uzmete taj štih damom i vratite pika. Izvodjač konačno mora da krene iz trefa, pokušavajući da uzme štih

statistinom damom; partner uzima štih i može sigurno da vrati bilo tref bilo karo. Kontrakt nije uspeo, ima jedan pad, jer je izvodjač otvorio i pik i tref; vaša strana nije igrala nijednu boju, dok je izvodjač nije otvorio za vas. Kada se ova podela stvarno igrala, W je krenuo trefom kroz statistine makaze. Izvodjač je propustio i partnerov kralj je morao da izadje. Sada partner podje pikom. Izvodjač odigra malu, W mora staviti damu i statista odnese asom. Izvodjač je napravio 9 štihova umesto 7, jer je odbrana otvorila obe crne boje. Ova odbrana je bila neefikasna; bilo je očigledno da izvodjač nema za odbacivanje, tako da nije bilo potrebe za napad. Statista sa pravilnom raspodelom je bio signal za obe strane da pokušaju da nateraju drugog da otvori novu boju. Slučajno, da li vidite šta bi izvodjač trebalo da pokuša, da vas natera da otvorite crnu boju. Setite se, on ima:

Izvodjač	Statista
♠- KJ7	♠- A93
♥- J86532	♥- K743
♦- 2	♦- -
♣-1054	♣- AQ2

Vi polazite dva kruga karom da on seče. On bi presekao i treći krug, kada bi došao na sto sa adutskim asom, Sada više nemate sigurnu igru, kada vas natera na štih adutom. U stvari on ima priliku za još jedan endplay kasnije, igranjem karo kralja sa stola bacajući od sebe gubitni tref. Zapazite borbu između izvodjača i odbrane, svako pokušava da drugi otvori boju.

Još jedan primer:

Vi	Statista
♠-95	♠-AQ73
♥- KQ106	♥-A84
♦-A1072	♦- J83
♣- Q92	♣- 054

Vi krenete herc kraljem u kontraktu 3 pika. Statista uzima, partner markira 2. Odigrana je karo 3 prema izvodjačevom kralju, koga vi uzimate asom. Šta sad? Podjite adutom, najsigurnija igra, koju imate Izvodjač tada igra dva kruga aduta, zatim polazi prema karo džeku; partner uzima damom.

Iskoristite tada 10 herc, pa odigrajte 10 karo, koju izvodjač preseče. Statista dolazi do štih adutom i polazi malim trefom prema izvodjačevom džeku. Vi uzimate damom i vraćate tref. Ovo je bila odlična mirna odbrana. Vi niste žurili da uzmete svoje štihove, nego ste ih čekali, polazeći adutom ili bojom koju je izvodjač otvorio, onda kada niste imali drugu sigurnu igru na raspoloženju. Vi ćete uzeti dva štih. Izvodjač nije dobro igrao.

S igra pika 4. Podela je ovakva:

N statista		♠	AQ73	E partner	
		♥	A84		
		♦	J83		
		♣	1054		
♠	95	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> W N E </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> S </div>		♠	62
♥	KQ106			♥	952
♦	A1072			♦	Q954
♣	Q92			♣	K876
W Vi		♠	KJ1084	S izvodjač	
		♥	J74		
		♦	K6		
		♣	AJ3		

Pogledajmo dobru igru protiv dobre odbrane. Prvo izvodjač propušta herc kralja; ako vi nastavite sa hercom, za njega je dobro. Medjutim, vi poštujete partnerovu 2 i predjete na adut. Izvodjač odigra dva kruga aduta, tako da vi ne možete ponovo igrati ovu sigurnu igru. Sada on iskoristi herc asa i da vam štih u drugom hercu. Vi ste primorani da otvorite novu boju; predpostavimo da vi krenete 2 tref- statista odigra malu, partner kralja, a izvodjač asa. Izvodjač polazi 3 tref. Vi morate biti pažljivi i staviti damu, tako da imate sigurnu kartu za polaz-9 tref. Izvodjač vas je primorao da otvorite tref, ali sada vi primoravate njega da otvori karo. I kontrakt je oboren-1 ne.

Mirna odbrana je prema tome veština, da se ne uradi ništa. Samo onda kada statista ima opasnu dužinu, vi morate biti neobični. Kada se statista izloži, vaša jedina prilika da pokažete svoj sjaj je u odbrani protiv endplay-a. Postoje tri načina koji mogu biti korisni. Ako imate slabu kartu, tako da je partner u opasnosti da bude proigran, morate pokušati da bar jednom dobijete polaz, kako bi igrali prema njegovoj jačini. Ako se izvodjač već očistio i sprema se da proigra partnera, vi morate staviti što je moguće veću kartu, kako bi otežali mogućnost prelaza partneru. Kada imate jaku kartu i postoji mogućnost da vi sami budete endplay, povremeno imate na raspoloženju očajnički plan da odbacite honera preko kojega izvodjač igre planira da vam da štih nadajući se da će umesto toga partner doći do štih.

Dva od ovih načina se mogu videti u ovom primeru:

N statista		♠	KQ64	E Vi	
		♥	1062		
		♦	1062		
		♣	KQ6		
♠	8	N W E S	♠	752	
♥	AQJ7		♥	953	
♦	QJ97		♦	K1053	
♣	J952		♣	743	
W partner		♠	AJ1093	S izvodjač	
		♥	K84		
		♦	A2		
		♣	A108		

Položaj je sledeći:

N statista		♠	6	E Vi	
		♥	1062		
		♦	-		
		♣	-		
♠	-	N W E S	♠	-	
♥	AQJ7		♥	953	
♦	-		♦	K	
♣	-		♣	-	
W partner		♠	J	S izvodjač	
		♥	K84		
		♦	-		
		♣	-		

U odbrani na 4 pika, partner polazi karo damom. Vi morate preuzeti sa vašim kraljem, da sprečite izvodjača, da da štih partneru. Vi morate uzeti štih u kari, da bi pošli hercom partneru. Ako vi ne preuzemete taj štih, izvodjač će ga propustiti, uzeti drugi karo štih i odigrati tri kruga aduta. Sada se on čisti sekući poslednji karo i koristeći visoke trefove prelazi kod statista.

Ako izvodjač podje 2 herc od statista, vi možete ponovo doći do štih stavlajući vašu 9, čime sprečavate izvodjača da jeftino da polaz partneru. Uočite, da ako ne razmišljajući stavite 3, izvodjač će staviti 8 i partner je proigran. Naravno izvodjač može odigrati svoj kontrakt iz gornje pozicije, ako podje statistinom 10 i propusti je. Tada vi žalite sudbinu, što ne možete da dobijete ulaz karo. Zapazite takodje, koliko mogu slabe karte da imaju posla, da zaštite jake karte od proigravanja.

U sledećem primeru polazite tref kraljem u ambicioznom kontraktu 6 herčeva:

N statista		♠	AQ4	E partner	
		♥	Q10974		
		♦	743		
		♣	A10		
♠	K75	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> W N E </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> S </div>		♠	J962
♥	6			♥	-
♦	KJ105			♦	9862
♣	KQ986			♣	J7543
W Vi		♠	1083	S izvodjač	
		♥	AKJ8532		
		♦	AQ		
		♣	2		

Izvodjač uzima štih asom i odigra jedan adut, pa preseče statistin tref (partner se maksimalno trudi da dobije polaz stavljanjem svog džeka). Izvodjač zatim pravi impas na statistinu damu pik. Iskoristi asa pika i podje trećim pikom da vam da polaz. Vi ste proigrani, primorani da igrate karo i udjete u njegove makaze, jer on ne može da igra trefove, a aduta nema. Medjutim, vi ste proigrani samo ako zadržite pik kralja vi mora da ga bacite na statistinog asa! Partner bi mogao da vam pomogne markiranjem, odbacujući 9 na statistinu damu, ali vi morate da se oslobodite svog kralja u svakom slučaju.

Vi morate uvideti da se kontrakt može jedino ostvariti, ako vi držite kralja; vaša je jedina šansa da ga bacite. Slučajno, izvodjač može da vam oteža korektnu igru. Ako on iskoristi damu i asa pika, da vi morate odbaciti vašeg kralja pika, da bi izbegli proigravanje. Svi ovi načini se mogu videti u našem krajnjem primeru:

N statista		♠	QJ92	E Vi	
		♥	765		
		♦	743		
		♣	AQ6		
♠	83	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> W N E </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> S </div>		♠	105
♥	AKQ104			♥	92
♦	K109			♦	J652
♣	K42			♣	J10982
W partner		♠	AK764	S izvodjač	
		♥	J83		
		♦	AQ8		
		♣	75		

U kontraktu 3 pika, partner polazi kraljem herc zatim damom herc i najzad asom herc (vi markirate velika-mala, pa odbacite 2 karo, da ga opomenete da ne prelazi na karo). Partner polazi malim adutom i statista uzima; izvodjač odigra adutskog asa i istera vaše preostale adute. Zatim pravi impas na statistinu damu tref, odigra asa i podje malim trefom. Ako je partner zadržao kralja, izvodjač može baciti svoj luzer u kari i odigrati kontrakt. Medjutim, vi morate markirati partneru odbacivanjem džeka na damu tref, da imate sekvencu, koja

počinje tim džekom, pa će partner baciti sigurno tref kralja na asa. Predpostavimo, da ste oboje igrali dobro izvodjač mora seći treći tref, jer on ne sme dozvoliti vama da dodjete do štih.

Zatim, on prelazi kod statistice adutom i polazi 3 karo. Ako vi stavite malu, on će propustiti 8 proigravajući partnera. Međutim, ako vi dovoljno brzo stavite džeka, njegov plan je pokvaren. On mora da pravi impas na svoju damu i partner uzima kraljem i vraća 10.

Ustvari, najbolja odbrana ne zahteva od vas i partnera da izvodite takvo markiranje sa džekovima, da odbacujete kraljeve, da stavljate honore u drugoj poziciji. Sve što vi treba da uradite jeste da presećete partnerovog asa herca, otimajući polaz u trećem štihi, da bi odigrali karo kroz izvodjača. Ovo prekida sva proigravanja. A partner ne treba da krene asom herc, nadajući se da ćete vi seći; on umesto toga treba u trećem štihi da krene malim hercom, primoravajući vas da pravilno igrate.

Plan 4 dobijanje ekstra adutskih štihova

Prva tri plana za igranje kontrakta u boji su daleko najopštiji. Jedan od njih će biti upotrebljen u skoro 90% svih deljenja. Međutim, postoji redak četvrti prilaz, stvaranje ekstra adutskih štihova ponavljanim sečenjem iz vaše ruke. Uobičajena prilika za ovo je kada imate dugu adutsku boju, ali je statista tako kratak, da vi niste u stanju da isterate protivničke adute. Na primer:

N statista		♠	A732	E protivnik	
		♥	-		
		♦	AK82		
		♣	A10765		
♠	K9	N W E S		♠	QJ105
♥	AJ93			♥	74
♦	J94			♦	Q1075
♣	KQ93			♣	J84
W protivnik		♠	864	S Vi	
		♥	KQ108652		
		♦	53		
		♣	2		

Vi ste otvorili 3 herca i partner verujući u vas podigao na 4 herca. W koji je imao manje poverenja u vaše sposobnosti, je kontrirao i pošao kraljem tref. Vi imate 5 luzera-3 herca, 2 pika i nemate dužinu ili kratkoću kod statistice da vam pomogne. Nijedan niži honor, koji bi impasom ili proigravanjem da donese štih nemate. Ovde vi morate upotrebiti četvrti plan. plan. Uzmite statistinim asom i presecite tref. Podjite prema karo kralju i presecite još jedan tref. Odigrajte prema karo asu i presecite jedan karo. Podjite prema pik asu i presecite četvrti krug trefa.

Sada još u ruci imate KQ10 u hercu. Podjite malim pikom i čekajte za dva više štih u adutu. Dobili ste 6 aduta u ruci i 4 visoke karte kod statistice, zajedno 10 štihova. Vaših 5 luzera - E -tovi pikovi i W-tovi aduti pali su u poslednjih nekoliko štihova.

Dva druga slučaja za ovaj plan igre su:

- (1) loša raspodela aduta, tako da vi ne možete isterati protivničke adute ili
- (2) koncentracija adutskih honora kod statistice, radi čega niste voljni da sećete na toj strani i što vas navodi da koristite umesto toga svoju kratkoću.

Oba slučaja možete videti u sledećem primeru:

N statista		♠	AK6	E protivnik	
		♥	74		
		♦	KQ73		
		♣	AQ73		
♠	QJ98	N W E S		♠	5
♥	Q103			♥	J982
♦	J5			♦	A1094
♣	J1095			♣	K864
W protivnik		♠	107432	S Vi	
		♥	AK65		
		♦	862		
		♣	2		

Vaš kontrakt je 4 pika. W (koji je impresioniran vašom igrom u prethodnom deljenju ne kontrira) polazi tref džekom. Ponovo imate puno luzera, 2 karo, 2 herca i bar 1 pik. Ovde vi možete seći herc kod statiste, ali ne možete seći drugi, a da ne izgubite ekstra adutski štih. Međutim, ako mislite kao dobitnik, vaši izgledi se poboljšavaju; statista ima dva visoka pika, jedan visoki tref, jedan visoki karo a vi imate dva visoka herca; vi možete seći jednom kod statiste i tri puta kod vas i to je ukupno deset štihova. Predpostavimo da ste uzeli trefa asom i presekli tref.

Krenite prema pik asu; preseците tref. Podjite prema pik kralju; preseците poslednji tref. Iskoristite asa i kralja herca i preseците herc kod statiste. Dobro odigrano? Ne, ne uopšte; vi padate, jer su preostale karte:

N statista		♠	-	E protivnik	
		♥	-		
		♦	KQ73		
		♣	-		
♠	QJ	N W E S		♠	-
♥	-			♥	J
♦	J5			♦	A109
♣	-			♣	-
W protivnik		♠	-	S Vi	
		♥	6		
		♦	862		
		♣	-		

Dobili ste prvih 9 štihova, ali vi više nećete dobiti vaš deseti štih sa statistinim visokim karo. Kada E uzme štih asom, on odigra džeka herca; W odbaci svoj karo, a ostala su mu dva visoka aduta. U normalno igranom deljenju, izvodjač ima dugačak adut na kraju igre i stoga ne mora da žuri da rano iskoristi svoje sigurne štihove. Nasuprot tome, kada koristite vaše adute za sečenje, protivnik završava dugačkim adutima; stoga vi morate brzo iskoristiti vaše sigurne štihove sa strane, pre nego protivnici odbace njihove luzere baš kao što ste vi uradili kao branilac. Tako u gornjem primeru treba da podjete karom posle sečenja drugog kruga trefova.

Iskoristite statistinog kralja karo, čim dodjete do štih a i tada igrajte kao što je opisano. Tako ćete uzeti 10 štihova. Za dvanaesti i trinaesti štih W-tu su ostali aduti, dok E drži visoki herc i visoki karo; četiri luzera su pali u dva štih a.

Isti način iskorišćavanja sigurnih štihova sa strane se mora primeniti u drugoj varijanti ovog plana kao unakrsno sečenje. Tada nameravate da sečete samo tamo izmedju statista i vas. Setite se da će se protivnik odbaciti, dok vi sečete isključivo visokim adutima, tako da će svaki siguran štih sa strane, koji ste sačuvali, nestati pod njihovim drugim adutima. U sledećem deljenja vi igrate 4 pika, dobili ste gromoglasnu kontru od E; W polazi karo kraljem.

N statista		♠	J543	E protivnik	
		♥	-		
		♦	A10973		
		♣	A952		
♠	-	<div>N W E S</div>		♠	A10872
♥	J852			♥	KQ107
♦	KQJ54			♦	86
♣	J1076			♣	Q3
W protivnik		♠	KQ96	S Vi	
		♥	A9643		
		♦	2		
		♣	K85		

Razmislite o vašim sigurnim štihovima; imate 4 u visokim kartama, te vam je potrebno 6 adutskih. Uzmite karo asom, iskoristite asa i kralja tref, kao i asa herc, pre nego nestanu. Sada presecite herc kod statista, drugi karo u ruci (u trećem krugu karo, E nije odgovorio na boju; da vi niste iskoristili svoje visoke karte, on bi mogao odbaciti, ali sada je on bespomoćan; njegova je najbolja igra da odbaci svoj poslednji herc, tako da može nadseći statistu). Vi polazite hercom i sečete statistinim džekom. Ako vas E nadseće asom, vi dobijate sva četiri aduta kod vas i kod statista; ako E to ne učini vi

uzimate po tri aduta sa svake strane. Na bilo koji način, vi odigravate šest adutskih štihova, a time i svoj kontrakt.

Treća varijacija sečenja u ruci se zove statistina promena. Ovde vi tretirate vaše karte kao da su statistine, upotrebljavajući svoju sopstvenu kratkoću za sečenje; tretirate statistu kao da je to izvodjačeva podela, isterujući protivničke adute sa visokim honerima. Evo jednostavne situacije:

Vi	Statista
♠-AQ86	♠-KJ104
♥-10	♥-A73
♦-KQ75	♦-A64
♣-9753	♣-J82

U kontraktu 4 pika atak je bio kralj herc. Statista nije imao pomoćnu dužinu i njegova kratkoća se veoma teško koristi. Medjutim, na raspoloženju je vaša kratkoća. Uzmite herc asom i presecite herc. Iskoristite adutskog asa i podjite prema statistinoj 10; presecite drugog herca. Krenite prema karo asu i isterajte adute sa statistinim honerima. Vi napravite 4 adutska štiha kod statista, sa 2 presećete kod vas i 4 štiha sa strane (napravite 11, ako su kare rasporedjene 3-3). Zapazite da ovde nema žurbe za uzimanje sigurnih štihova sa strane, pošto statista, a ne protivnik, završava sa dugim adutima. To je samo onda kada nećete da isterate, protivničke adute uopšte, pa ih morate iskoristiti.

U gornjem primeru statistina podela može lako postati izvodjač u pikovima i tada bi prava igra - sečenje iz vaše ruke - bila očigledna i normalna. Nekada je to teže videti, kada je izvodjačeva podela ta koja mora da seče. Ipak, kada su vaši aduti rasporedjeni 4-4, često je pravilno promeniti statistu. Ima dva putokaza:

(1) dovoljno honera kod statiste da istera protivnikove adute i

(2) ravnomerna raspodela kod statiste i nepravilna raspodela kod vas.

U stvari, promena statiste može biti čak indicirana, kada imate 5 aduta u ruci i 3 kod statiste:

Vi	Statista
♠-AKJ82	♠-Q109
♥-10	♥-A732
♦-K753	♦-AQ4
♣-973	♣-J82

Ponovo je atak kralj herc u kontraktu 4 pika. Prisutne su obe Indikacije za promenu statiste; statista je ravnomeran, dok vi imate kratku boju; statistini aduti su dovoljno jaki da isteraju protivnikove adute (ako su kao obično, protivnikovi aduti raspodeljeni 3-2). Tako uzmite asom i presecite herc.

Iskoristite asa pika i podjite prema statistinoj 10 - verujući da su protivnički aduti ravnomerno rasporedjeni. Presecite drugi herc. Podjite prema statistinoj karo dami i presecite četvrti herc. Najzad podjite prema asu karo i izvucite poslednji adut sa statistinom damom. Imate 10 štihova; 3 aduta kod statiste, 3 sečenja kod vas i 4 visoke karte sa strane - 5, ako je karo rasporedjen. Ipak ova vrsta podele mora sadržavati jednu optičku iluziju, jer većina izvodjača nikada ne vode ovaj način igre.

Druga prilika za sečenja kod vas u ruci je u pokušaju da pravite impas protiv protivničkog adutskog honera, kada više nema aduta za polaz kod statiste. Ovo je ret ko, ali spektakularno, poznato kao adutski potez.

N statista		♠	A85	E protivnik	
		♥	J74		
		♦	KQ982		
		♣	Q3		
♠	KJ9642	N W E S		♠	Q107
♥	AK85			♥	1092
♦	J3			♦	1065
♣	5			♣	J862
W protivnik		♠	3	S Vi	
		♥	Q63		
		♦	A74		
		♣	AK10974		

Vaš kontrakt je 5 trefova (3 bez aduta ili 5 karo bilo bi lakše). Odbrana koristi kralja i asa u hercu i polazi treći krug koji vi uzimate. Vi igrate prema dami tref i vratite se prema vašem kralju i vidite da W nema više trefova. E-tov džek je izvan, ali kako vi možete praviti impas bez aduta za polaz kod statiste. Vi to možete napraviti sa malo sreće prihvatanjem E-tove dužine u adutu. Krenite prema asu piku i presecite pik; idite prema dami karo i presecite drugi pik. Sada iskoristite asa karo i podjite prema statistinom kralju. Kada E odgovori, vi ste sigurni, jer poslednje dve karte su:

Statista (N)		
♦-98		
	(E)	♠ -
Vi (S)		♣-J8
♣-A10		

Vi krenete karom od statiste; E mora seći i vi nadsećete.

a ako imate tri aduta u ruci:

Statista (N)		
♠-8		
♦-98	(E)	♠-Q
Vi (S)		♣-J8
♣-A109		

Kada polazite karom od statiste, E bi odbacio pika. Vi morate seći i poći iz vašeg asa prema E-vom džeku. Ovaj vredi samo onda, kada morate da sećete sa istim brojem aduta kao vaš protivnik. U gornjem primeru primeru vi imate prvobitno 6 aduta u odnosu na E-tova 4

aduta, tako da vi morate seći dva puta.

Prvi rodjak ovog poteza je adutsko proigravanje. U ovom slučaju su protivnički adutski honeri iza vaših, tako da je jedina vaša nada da primorate vašeg protivnika da podje adutom prema vama. Očigledno, on će to uraditi samo onda ako nema šta drugo da podje, tako da takodje i ovde se vi morate spustiti do njegove dužine u adutu.

N statista		♠	862	E protivnik	
		♥	A107		
		♦	AJ4		
		♣	AKJ5		
♠	QJ53	N W E S		♠	-
♥	J52			♥	KQ8643
♦	1098			♦	7652
♣	763			♣	1094
W protivnik		♠	AK10974	S Vi	
		♥	Q		
		♦	KQ3		
		♣	Q82		

W polazi 10 karo u vašem kontraktu 6 pikova. Uzmite štih iz ruke i odigrajte asa pika, pri čemu se neprijatno iznenadite. Podjete prema asu hercu, pa presećete herc. Krenete prema asu tref; presećete drugi herc. Zatim odigrate dva tref i dva karo.

Završni položaj je:

W	Vi
♠-QJ5	♠-K109

Sada prepustite adutski štih W-tu, koji mora da krene iz Q-5 u vaše K-10. Ponovo, ovo ne moglo da se uradi, ako vi imate na kraju 4 aduta prema W-va 3 aduta. Tada bi on imao neku kartu sa strane da njome krene. Medjutim, ako se vi spustite na njegov nivo u adutima (i ako je njegova raspodela takva, da on ne može rano seći), vi se možete povratiti iz loše situacije. Uvek je korisno napraviti slem, ali napraviti jedan, sa dva sigurna štihla iza vas je zaista trijumf.

Odbrana protiv plana 4

Kada izvodjač koristi svoje sopstvene adute za sečenje nema mnogo izgleda da će to uraditi odbrana. Ne pokušavajte da mu pomognete polaženjem u boji, koju on ne može da seče. Podjite adutom ako možete, baš kao da on pokušava da seče kod statiste; i pokušajte da sprečite ulaze kod statiste. Ako izvodjač može unakrsno da seče, podjite adutom kadgod ste na štihi. Kada je on zaboravio da prvo iskoristi svoje sigurne štihove, odbacite luzere; kada je iskoristio svoje visoke karte sa strane, odbacite boju koju seče podela sa vaše desne strane, tako da ćete biti u položaju da ga nadsećete, Skoro nikada nije korisno seći ispred izvodjača ili statiste (kao suprotstavljenog nadsecanju), sa prirodnim adutskim štihom; obično je bolje odbaciti se. Na primer:

Statista	Vi
♠-10753	♠-A,J4
♥-A,J876	♥-43
♦ -	♦-K72
♣-J973	♣-A10864

U kontraktu 4 pika, partner podje kraljem herc. Statista uzme i podje malim hercom, koji izvodjač preseče. Zatim izvodjač odigra asa karo i preseče karo. Statista sada podje trećim hercom. Ne secite ga vašim asom, da bi vratili adut. Umesto toga odbacite vašeg kralja karo. Bude li izvodjač pokušao da

seče još jedan karo kod statiste, vi ćete ga nadseći i tada odigrati asa pika, pa zatim malog pika. Unakrsno sečenje će biti prekinuto. Šta možete često da uradite u odbrani protiv bilo koje podele jeste da ignorišete izvodjačev plan, prezirući očajničke pokušaje da mu parirate i krenete za svojim ekstra štihovima. Ima dve razne metode dobijanja ekstra adutskih štihova u odbrani. Polaženje kratkom bojom, nadajući se sečenju; polaženje dugom bojom, nadajući se da će izvodjač seći i tako promovisati vaše duge adute. Omogućavanje sečenja izvodjaču je obično najbolja prilika da se pobedi kontrakt ako se drže 4 aduta. Posmatrajte ovaj primer:

N statista		♠	Q84	E partner	
		♥	J1063		
		♦	742		
		♣	AK8		
♠	32	N W E S		♠	10975
♥	A874			♥	5
♦	KQJ86			♦	A103
♣	74			♣	109632
W Vi		♠	AKJ6	S izvodjač	
		♥	KQ92		
		♦	95		
		♣	QJ5		

Kontrakt je 4 herca. Izvodjač ima 10 štihova posle adutiranja - 3 herca, 4 pika, 3 trefa ali ako se mudro branite, vi ga možete sprečiti da vas izadutira. Vi podjete iz sekvence karo kraljem, koga uzme partner asom i vrati vam 10, vi uzimate damom i nastavite treći karo da prinudite izvodjača da seče. Sada je izvodjač kraći u adutima od vas; međjutim statista ima još dovoljno aduta da vas izadutira, te vi još niste postigli cilj. Izvodjač podje damom vi propustite ponovo. Ako je treći krug aduta odigran, vi možete dobiti, jer izvodjač više nema aduta. Sada vi igrate četvrti krug karo, naterujući statistu da seče; vaš

mali adut postaje veliki i vaš peti karo vam koristi. Uočite, da ste morali da zadržite vašeg asa do trećeg kruga aduta. Da ste ga iskoristili ranije i nastavili sa karama, izvodjač bi sekao; statista bi imao još dovoljnu dužinu da vas izadutira.

Ovaj plan primoravanja izvodjača da seče, pumpanje izvodjača, kako se zove, može biti prevaziđen. Podsetite se, on dobija štih svaki put kada ga pumpate. Ako vi držite 4 ili 5 aduta sa jakim među kartama, na primer: QJ954 ili KQJ9, izgleda da vi pomažete izvodjaču da seče. Kada on ima tako mnogo prirodnih adutskih luzera, njegov najbolji način igre je verovatno sečenje u ruci. Vreme, kada vi želite da pumpate izvodjača, je kada vi imate veliki broj malih aduta, koji nisu zauzeti čuvanjem vaših honora - na primer: 97654 ili AK32. Tada vi možete stvoriti adutske štihove, koji inače ne pripadaju vama. Ipak, kada vi hoćete da imate pravo držanje, počnite sa pumpajućom odbranom sa vašim otvaranjem, polazeći vašom najdužom bojom, bez obzira na vaše držanje u njoj. Na primer, u polazu protiv 4 pika sa:

♠-10753 ♥-2 ♦-AQ10763 ♣-102

podjite vašim asom i nastavite karo. Ne pravite grešku polaženjem iz kratke boje. Kada vi imate 4 aduta, vaša prva šansa za ekstra štih je da pumpate izvodjača. Podela može biti:

N statista		♠	Q86	E partner	
		♥	AK104		
		♦	J8		
		♣	8753		
♠	10753	W N E S	♠	2	
♥	2		♥	J965	
♦	AQ10763		♦	K942	
♣	102		♣	A964	
W Vi		♠	AKJ94	S izvodjač	
		♥	Q873		
		♦	5		
		♣	KQJ		

Zapazite da polaz sa singletonom (ili dubltonom) nije dobar; izvodjač može adutirati i ustupiti vam asa trefa, da bi uzeo 10 štihova. Međutim, polaz iz kare će biti najefikasniji. Izvodjač preseče drugi karo i pao je prema broju vaših aduta. Ako sve izadutira, on će pasti dva, jer kada partner uhvati štih sa asom tref, sve vaše kare su visoke. Izvodjačev najbolji potez je prestanak igranja aduta posle dva kruga, kada vidi da ima lošu raspodelu. On polazi tref kraljem; vi markirate 10 i partner mora da propusti. Sada izvodjač mora da padne, jer ako igra adute, on ima suviše malo štihova, a ako igra drugi tref, partner će vam

vratiti tref na sečenje.

Uočite vaš distribucionni signal - visoka-mala u boji koju igra izvodjač da vam pokaže dublton. Slučajno, da li vidite kako bi izvodjač mogao da odigra ovu podelu? On bi mogao odbaciti herc, umesto sečenja drugog karo, tako čuvajući svoju adutsku dužinu. Treći krug karo ne čini ništa, jer on može seći kod statista. Ovo je izvodjačev glavni protivudarc protiv odbrane pumpanja-bacajući mogući luzer, umesto sečenja.

Pokušaj sečenja

Kada nemate dovoljno aduta, vi možda želite da podjete iz kratke boje, radi mogućnosti sečenja. Polaz iz singltona ima odlične izgleda, čak ako partner ne može odmah uzeti. Izvodjač možda mora narušiti svoj plan napada prevremenim adutiranjem. Stoga ćete tražiti dobar razlog, pre nego odlučite da ne podjete singltonom (ovaj razlog bi mogao biti AK ili adutsko držanje sa kojim ne želite da sećete).

Polaz iz dubltona ima znatno manje izgleda za stvaranje ekstra adutskog štiha, ali je siguran i umereno napadački, ako je iz nelicitirane boje. Što je slabija vaša podela, verovatnije je da polaz iz dubltona uspeva, jer vama trebaju ulazi kod partnera radi sečenja. Karakteristika, koju polaz iz dubltona čini još privlačnijim, je kontrola u adutu - as ili kralj - tako da izvodjač ne može brzo izvući adute. Predpostavimo da je licitacija išla ovako:

Izvodjač	Statista
1 NT	2 ♣
2 ♠	3 NT
4 ♥	pas

Vi polazite, a držite sledeće karte: ♠-J102 ♥-A62 ♦-63 ♣-A10743

Vi birate između sekvence u piku i dubltona u kari (nema razloga da podjete iz aduta, a iz trefa želite da se podje prema vašem asu). Vaša podela je malo jaka za polaz iz dubltona, ali pikovi su licitirani; adutski as bi vas naveo da pokušate otvaranje u kari.

Podela je bila:

N statista		♠	Q65	E partner
		♥	QJ73	
		♦	KQ102	
		♣	85	
♠	J102	N W E S	♠	984
♥	A62		♥	84
♦	93		♦	A765
♣	A10743		♣	J962
W Vi		♠	AK73	S izvodjač
		♥	K1095	
		♦	J84	
		♣	Q	

Na polaz 9 karo, statista stavlja damu i partner mora doneti presudnu odluku. Ako on uzme svojim asom vrati karo, vi nećete doći do sečenja; kao što se i bojite partner nema ulaza, i vi mu ne možete dati ponovo polaz. Međutim, ako on propusti prvi štih, markira oduševljenje 7, vi možete odigrati vaš drugi karo, kada dodjete do štiha adutskim asom. Sada on uzima asom i daje vam na sečenje. Kako može partner odlučiti da li je vaš polaz iz dubla, tako da on propusti ili je singl? On se pita koliko kara ima izvodjač, ako vi imate samu jednu, odgovor je četiri.

Prema licitaciji izvodjač ne može imati četiri kare; stoga vaš polaz ne može biti iz singla. Ovaj način zadržavanja asa nasuprot polaza iz dubla je važan, jer je situacija prilično obična. Nedostatak polaza iz dubla je u tome, što izvodjač (ili statista) može biti isto tako kratak u toj boji. Medjutim, ovo može da vas stavi u poželjni položaj, da imate mogućnost nadsecanja. Na primer, pretpostavimo ovu licitaciju:

Izvodjač	Statista
1 ♥	3 NT
4 ♥	pas

i vi polazite iz duple dame pik iz veoma slabe podele:

N statista		♠	K76	E partner	
		♥	Q86		
		♦	AQ		
		♣	KQ952		
♠	Q3	N W E S		♠	AJ10854
♥	J95			♥	2
♦	10742			♦	983
♣	J863			♣	A104
W Vi		♠	92	S izvodjač	
		♥	AK10743		
		♦	KJ65		
		♣	7		

Vaš očajnički polaz može pobediti kontrakt, mada izvodjač ima takodje dubl. Kada vas izvodjač pusti da uzmete štih, nastavite drugim pikom, partner uzima 10 i vraća asa pika. Ako izvodjač seče 10 dobija se štih odmah. U stvari izvodjač neće učiniti ni jedno; on umesto toga mora odbaciti svoj luzer u trefu. Ovo je uvek najbolji izvodjačev protivudarac, kada se boji nadsecanja-bacajući luzer umesto sečenja. Medjutim, partner može sigurno pobediti kontrakt, ako iskoristi svoga asa trefa pre odigravanja trećeg pika. Kako će izvodjač baciti luzer umesto sečenja, odbrana mora iskoristiti

sve svoje sigurne štihove pre pokušaja nadsecanja.

U sledećem primeru odbrana mora upotrebiti oba već opisana načina, zajedno sa još jednim novim. Vi polazite većom kartom iz vašeg dubla u hercu u kontraktu 3 pika:

N statista		♠	7432	E partner	
		♥	K94		
		♦	KQ4		
		♣	KQ8		
♠	AK9	N W E S		♠	5
♥	86			♥	A107532
♦	A765			♦	J10982
♣	10976			♣	5
W Vi		♠	QJ1086	S izvodjač	
		♥	QJ		
		♦	3		
		♣	AJ432		

Statista odigra malu, a partner propusti da sačuva svoj ulaz. Izvodjač uzima taj štih i polazi 10 pik; vi uzimate vašim kraljem. Sada budite pažljivi, pa odigrajte vašeg karo asa, jer vi hoćete da pokušate nadsecanje i stoga morate uzeti prvo svoje sigurne štihove. Zatim, podjite vašim drugim hercom prema partnerovom asu; on vraća treći herc. Sada izvodjač ne može da odbaci luzer, pošto ste vi iskoristili svoga asa, on seče pik damom. Nemojte nadseći. Jednostavno odbacite nešto i čekajte dva štiha sa vašim A-9 u adutu iza izvodjačevog džeka. Skoro nikada nije

pravilno nadseći sa prirodnim sigurnim adutskim štihom. Ako vi to učinite vi dozvoljavate izvodjaču da istera vašeg asa svojom damom, što on svakako namerava da učini. Suprotno tome, ako se vi odbacite vi ste izvodjaču stvorili gubitak adutskog honera; i ovo stvara ekstra štih za vašu stranu.

Ima još jedna defanzivna metoda, slična nadsecanju, koja može dati ekstra adutski štih. To je igranje boje u kojoj će partner seći ispred izvodjača (ili statista) i primorati da gubi honera. Ovo se zove aperkat.

N statista		♠	1053	E partner	
		♥	AQ74		
		♦	AKJ105		
		♣	2		
♠	KQJ84	N W E S		♠	A7
♥	J108			♥	92
♦	Q3			♦	9842
♣	Q3			♣	Q7543
W Vi		♠	962	S izvodjač	
		♥	K653		
		♦	76		
		♣	KJ96		

U kontraktu 3 herca, vi krenete pik kraljem. Partner uzme asom (ovo je skoro uvek pravilna akcija ako imate dubl asa) i vratite pika; vi iskoristite džeka i damu. Imate 4 gornja štiha, ali nikakve realne nade za peti, osim ako ne promovišete siguran adutski štih. Stoga, uzmite štih tref asom i krenite u četvrti krug pikova. Partner će preseći svojom 9, primoravajući izvodjača da stavi kralja i odjednom vi imate siguran adutski štih. Zapazite dve karakteristike ove igre. Prvo, vi morate iskoristiti sigurne štihove sa strane, pre napada, jer inače izvodjač može da odbaci luzer bilo od sebe, bilo od statista.

Drugo, ovaj način je divljački, koji se primenjuje u beznadežnom položaju. Nikada ga ne primenjujte, ukoliko ima nekih poštenijih izgleda da pobedite kontrakt sa visokim kartama; međutim, ako vi morate stvoriti siguran adutski štih, radi dobijanja štih, ova tehnika daje posebnu pogodnost.

Činjenica je, da ceo način odbrane koji smo ispitivali-pokušaj stvaranje ekstra adutskih štihova ima očajnički karakter. Ono je bilo uspešno u našim primerima, ali u stvarnom životu neće biti tako. Partner neće imati uvek odgovarajuće ulaze, da bi vama omogućio sečenje; izvodjač će često moći da vas izadutira ili će imati dovoljno jake adute da vam spreči nadsecanje. Tako je polaz iz dubla najbolji, kada je protivnička akcija tako jaka da odbrana ne može oboriti kontrakt sa visokim kartama (kao licitacija u ranijem primeru, koja je išla 1 herc-3 bez aduta-4 herca). Normalno, boja u kojoj vi imate neke honore za obaranje je preporučljiviji polaz.

Naravno, ovo se ne može primeniti na polaz iz singla. Time se dobija mogućnost sečenja i možete ostvariti dva ili tri sečenja, ako ste oboje srećni i vešti. Veština se ogleda u nalaženju ulaza u partnerovim kartama i postoji specijalna grupa defanzivnih signala za ovakve situacije.

Kada vam partner da na sečenje, vi često imate problema kojom bojom zatim da podjete. Vi skoro nikada ne želite da igrate adute, tako da vi imate da izabere te između dve boje (treća boja je ona koju vi sećete). Uspeh odbrane obično zavisi od ovog izbora. Posmatrajte sledeći primer u kome vi krećete vašim singlom iz herca u kontraktu 2 pika.

N statista		♠	Q93	E partner	
		♥	KJ105		
		♦	J94		
		♣	KQ5		
♠	K72	N W E S		♠	65
♥	2			♥	A9863
♦	10863			♦	AK7
♣	109863			♣	J43
W Vi		♠	AJ1084	S izvodjač	
		♥	Q74		
		♦	Q52		
		♣	A7		

Partner uzima herc asom i daje vam na sečenje. Pogledom na sve četiri podele, vi možete jasno videti pravu odbranu. Vi polazite karom prema partnerovom kralju; on vraća herc da vi sećete. Vi igrate prema karo asu; on vraća četvrti herc i vi nadsecanjem pik kraljem dobijate štih. Medjtim, nije to tako jednostavno na stolu. Zašto vi morate da pogodite da promenite na karo iz 10-ke, sa J-9 kod statista, u moguću izvodjačevu jačinu - a ne na trefove, kroz statistinu jačinu? Vi ne morate da pogadjate, jer partner može da vam markira, da promenite karo. On ovo čini sa hercom,

koji vam vraća u drugom krugu. Vi ćete seći svaku spot kartu koju on igra: 9,8,6, ili 3 tako da ona kojom on krene je signal. Visoka spot karta predlaže vam da promenite višu od preostale dve boje; niska spot karta vam predlaže da igrate nižu po rangju boju. Pošto partner želi da se krene karom, on vraća 9 herc, jer je karo viša boja od preostale dve boje; da on ima bezvredne kare, a tref asa, on bi vratio 3 herc zahtevajući promenu na

nižu boju. Ovo se zove signal markiranja boje. U stvari, drugi tip markiranja je potreban za najbolju odbranu u gornjem primeru. Pošto vam je partner dao dva herca za sečenje, podjite mu treći put karom prema karo asu.

Sada on mora da pogadja da li će da igra četvrti herc u nadi da vi imate treći adut i da je on dovoljno velik da nadseče izvodjača; ili da li će umesto toga da odigra karo, nadajući se da vi imate damu? Vi možete da mu saopštite da vam da još na sečenje upotrebom signala poznatog kao adutski odjek. Presecite prvi put adutskom 7; presecite drugi put adutskom 2. Ovaj signal visoka-mala u adutu znači da vi imate treći adut i da želite sa njim da sečete. Predpostavimo da vi polazite karo singlom u kontraktu herca i vidite:

Vi	Statista
♠-K94	♠-J83
♥-952	♥-10874
♦-3	♦-AK75
♣-Q108743	♣-K2

Statista uzima i polazi 4 herc - partner odigra damu, izvodjač uzima asom. Sada izvodjač odigra mali adut prema statistinoj 10 i partner uzima kraljem. Vi ste odgovorili 5 herc, a zatim 2 herc, markirajući visoka-mala, tako da partner zna da vi želite i da možete seći vraćeni karo. Ako umesto toga vi odgovorite mala-

visoka, 2 pa 5, partner neće igrati drugi karo; vi nemate treći adut za sečenje (ili ne želite da sečete).

Pogledajmo još jedan primer markiranja boja:

N statista		♠	2	E Vi	
		♥	75		
		♦	AKQ874		
		♣	Q1062		
♠	KJ86	N W E S		♠	A10743
♥	Q10964			♥	832
♦	2			♦	J1065
♣	A85			♣	3
W partner		♠	Q95	S izvodjač	
		♥	AKJ		
		♦	93		
		♣	KJ974		

U kontraktu 5 trefova, partner (koji je overkolirao herca) polazi singlom u kari. Statista uzima štihi polazi adutom - partner uzima asom i treba da pogadja kako će vam dati štih. Vi mu morate reći markiranjem džekom ili 10 karo u otvoru da zahtevate promenu na višu boju, t.j. pik. Očigledno je da vi ne možete reći partneru da igra drugi karo, jer on to nema i to svi znaju. Na poziciji gde se može seći, vaše markiranje visokom kartom (ili malom kartom) je zahtevanje boje. Slučajno, partner bi se mogao osigurati propuštanjem prvog adutskog štiha. Kada on uzme drugi adutski štih, vi možete markirati 10 pik, potvrđujući da

želite pik. Da li ste uočili da izvodjač može odigrati kontrakt, prekidanjem vaše komunikacije pre adutiranja? On može iskoristiti AK herc i poći svojim džekom; partner stavlja damu, izvodjač odbacuje kod statista singl u piku. Tako izvodjač gubi štih od bezopasnog protivnika; vi ne možete nikada dobiti polaz, da podjete partneru da seče.

U ovoj knjizi videli smo mnoge različite varijante defanzivnih markiranja. Budite pažljivi i ne mešajte jedno s drugim. Osnovno markiranje u bridžu je visoka spot karta, što znači "igraj ovu boju", a mala karta znači suprotno.

Visoka spot karta može takodje značiti "Imam paran broj karata u ovoj boji", ali samo kada statistino držanje (ili licitiranje) jasno pokazuje da je to druga dugačka protivnikova boja i da nemožete želiti da partner u njoj krene. Mala spot karta može takodje značiti "Promeni na nižu boju", ali samo kada partner nema više karata u toj boji, koju ste vi markirali, tako da ne možete da mu kažete da visoka marka znači "Podji u toj boji", onda je to što znači.

Na primer:

Vi	Statista	Vi podjete pik kraljem u kontraktu 4 herca i partnervam markira 9. On vam kaže nastavi pikovima (on može imati 4 herca i želi da statista seče; ili on može imati tako sigurne stopere u trefu, da ne želi promenu na karo). Da bi promenili na karo, sve što on treba da uradi jeste da markira malim pikom ("ne nastavlja ovu boju partner"). Vi biste procenili na koju boju da promeni. Ukoliko vaš polaz nije neki očigledan singl, partnerovo markiranje vam kaže da li da nastavite ili ne igranje iste boje na koju novu boju da otvorite. Nema ništa tako razbešnjavajućeg kao vratiti partneru visoku kartu, da mu kažete da nastavi, a tada vidite mudar pogled u njegovom oku i poznati osmeh na njegovim usnama, kada on promeni na višu boju. To se meni desilo, a desiće se i vama; ne dozvolite da se desi vašem partneru.
♠-AK1064	♠-2	
♥-2	♥-Q85	
♦-Q985	♦-J743	
♣-753	♣-AQ1064	

P r e d g o v o r

Poštovani čitaoci. Ova knjiga je nastala pod neobičnim okolnostima.

Kada sam davne 1994 godine, boravio nešto više od 6 meseci u Izraelu, upoznao sam mnoge naše zemljake, koji su imali naše i izraelsko državljanstvo, a živeli u toj zemlji. Među njima sam upoznao i g. Bogoljuba Srebrića (nažalost sada pokojnog) koji je bio veliki ljubitelj šaha i bridža.

Od njega sam dobio nekoliko flopi diskova od 3,5 inča sa pojedinim poglavljima iz knjige Edgara Kaplana „Bridge“ pisana u Chi Writer-u, neka na našem a neka na engleskom jeziku. Nikada nisam saznao ko je i otkuda prikupio takav materijal. Pošto je materijal bio rasparčan razume se nije bilo ni sadržaja knjige. Bio sam zadovoljan što sam i takav materijal primio.

Kako sam u to vreme već prevodio knjigu Edwina B. Kantar “Defensive Bridge Play” (Odbrana u bridžu) čije je prvo izdanje izašlo 1997 godine, a kasnije kao elektronska knjiga, zahvaljujući g. Branislavu Vasiljeviću, objavljena na sajtu Bridž saveza Srbije, koja je dobila povoljne ocene pojedinih vrhunskih bridž igrača u Srbiji, rad na priređivanju knjige Edgara Kaplana „Bridge“ odložio sam za kasnije. Deo materijala (poglavlja) pisanog na engleskom jeziku sam preveo, a za ostalo nije bilo potrebe. Povremeno tokom niza godina radio sam na materijalu, sa ciljem da ga objedinim i napravim jedinstvenu knjigu. Sa Chi Writer-a preneo sam u Word, što je bilo posebno naporno u radu, jer nije bilo aplikacija za automatsko prenošenje teksta.

Nadam se da sam u tome uspeo. Knjiga po svojoj sadržini može poslužiti kako onima koji tek žele da nauče bridž, tako i poznavacima bridža.

Željem da vam ova knjiga pruži zadovoljstvo i naučite bridž, odnosno oni koji ga znaju da usavrše svoje znanje.



Knjigu priredio: Božidar Đurašević

S A D R Ź A J

	strana
Knjiga 1 Deo I	
LICITIRANJE	
POGLAVLJE 1	001
Priroda igre	001
Odgovaranje na boju	001
Aduti	001
Igra Vist	002
Staromodni bridž	002
Bridž sa licitacijom	002
Kontarkt bridž	002
Dobijanje poena	003
Poeni za dobijanje kontrakta	003
Poeni za rušenje kontrakta	004
Bonusi poeni	005
Primer rabera	006
POGLAVLJE 2	008
Vrednost vašeg lista	008
Brojanje poena	008
Brojanje vaše duge boje	009
Poeni potrebni za manšu i slem	010
Pravila koja treba zapamtiti	011
POGLAVLJE 3	012
Otvaranje licitiranja	012
Koliko poena za otvaranje	012
Koju boju licitirati	013
Izbor 4-karatnih boja	014
Otvaranje sa 1 bez aduta	016
Pravila koja treba zapamtiti	017
POGLAVLJE 4	018
Odgovaranje na partnerovo otvaranje licitacije	018
Odgovaranje na 1 bez aduta	019
Kada vi želite da se igra bez aduta	020
Kada želite da se igra boja	021
Odgovor na licitiranje boje	021
Forsiranje novih boja	022
Odgovor 1 bez aduta	024
Podizanje otvaračeve boje	025
Tablica minimalnih odgovora	027
Odgovaranje sa skokom	028
Skok u bez aduta	028

S A D R Ź A J

	Skok u licitiranu boju	029
	Skok u novu boju	030
	Pravila koja treba zapamtiti	031
	POGLAVLJE 5	033
	Ponovna licitacija otvarača, posle podizanja	033
	Minimalno, jako ili maksimalno otvaranje	034
	Posle odgovora 1 bez aduta	035
	Posle odgovora u novoj boji	037
	Posle odgovora sa skokom	039
	Kviz	042
	Odgovori	042
	Pravila koja treba zapamtiti	043
	POGLAVLJE 6	044
	Zaključivanje krajnjeg kontrakta	044
	Šta i koliko visoko	044
	Primena licitacija	044
	Pravila koja treba zapamtiti	047
	POGLAVLJE 7	048
	Licitiranje slema	048
	Poziv na slem	048
	Blackwood konvencija	049
	Pravila koja treba zapamtiti	052
	POGLAVLJE 8	053
	Otvaranje visokih licitacija	053
	Otvaranje licitacije na nivou 2	053
	Odgovaranje na licitaciju na nivou 2	054
	Otvaranje sa 2 bez aduta	055
	Otvaranje licitacije na novou 3 i više	056
	Uslovi za licitaciju na nivou 3	057
	Odgovaranje na licitaciju na nivou 3	057
	Licitacija na nivou 4 ili 5	058
	Pravila koja treba zapamtiti	058
	POGLAVLJE 9	059
	Kada protivnici otvaraju licitiranje	059
	Overkolovi i kontre	059
	Overkol	060
	Uslovi za boju	060
	Poenski uslovi	061
	Kada partner overkolira	062
	Kontra preuzimanja	063

SADRŽAJ

	Kaznena kontra i kontra preuzimanja	063
	Uslovi za kontru preuzimanja	065
	Odgovaranje na partnerovu kontru preuzimanja	067
	Relicitacija posle kontre	069
	Druge defanzivne licitacije	074
	Overkol sa skokom	074
	Overkol sa dvostrukim skokom	075
	Overkol 1 bez aduta	075
	Cue bid	076
	Pravila koja treba zapamtiti	077
	POGLAVLJE 10	079
	Takmičarske licitacije	079
	Posle protivničkog overkola	079
	Slobodan odgovor	080
	Kaznena kontra	081
	Slobodno ponovno licitiranje	082
	Posle protivničke kontre preuzimanja	083
	Rekontra	084
	Minimalni odgovori	085
	Kviz	087
	Takmičarsko licitiranje	087
	Pravila koja treba zapamtiti	088
	Knjiga 1 Deo II	089
	ODIGRAVANJE	089
	POGLAVLJE 11	089
	Kako uzeti štihove	089
	POGLAVLJE 12	090
	Štihovi sa visokim honerima	090
	Adutiranje	090
	Koji honeri prvo	090
	Honeri koji nisu sasvim visoki	091
	Pravilo koje treba zapamtiti	092
	POGLAVLJE 13	093
	Polaženje prema honeru	093
	Polaženje prema odvojenim honerima	095
	Impas polaženjem honerom	096
	POGLAVLJE 14	098
	Dobijanje štihova adutuma (sečenjem)	098
	Pravila koja treba zapamtiti	099
	POGLAVLJE 15	100

S A D R Ź A J

Štihovi duge boje	100
Koju boju otvoriti	100
Pravila koja treba zapamtiti	101
POGLAVLJE 16	102
Planiranje vaše igre u kontraktu u boji	102
Duga boja ili sečenje	102
Kada isterati adute	103
Pravila koja treba zapamtiti	105
POGLAVLJE 17	106
Planiranje vaše igre u bez adutu	106
Brzina otvaranja boja	107
Verovatnoća	108
Pravila koja treba zapamtiti	110
POGLAVLJE 18	111
Odbrana protiv protivničkog kontrakta	111
Preko jačine – do slabosti	112
Polaženje prema štihi	115
Atak u kontraktu u boji	115
Kojom kartom poći u uzabranoj boji	115
Polaz u igri bez aduta	116
Kada partner polazi	116
Impas prema statisti	117
Signaliziranje partneru	118
Kada protivnici polaze	120
Raspodela vaših honera	121
Honeri za nadigravanje	122
Pravila koja treba zapamtiti	123
Knjiga 2 Deo I	124
LICITIRANJE	124
POGLAVLJE 1	124
Vrednost vaših karata	124
Standardni sistem	124
Računanje za raspodelu	124
Brzi štihovi	125
Honeri u dugim ili kratkim bojama	126
Poziciona vrednost	127
Prava vrednost honera	127
Računanje sa smislom	128
POGLAVLJE 2	129
Otvaranje licitacije i ponovna licitacija otvarača	129

S A D R Ź A J

	Zaustavljanje sa minimumom	129
	Podizanje partnerove boje	131
	“Kratki tref” – Preparatorni tref	132
	Revers	135
	Otvaranje licitacije na trećem i četvrtom nivou	138
	POGLAVLJE 3	141
	Odgovori i ponovna licitacija partnera otvarača	141
	Izbor 4-karatne boje	141
	Revers odgovarača (partnera otvarača)	142
	Forsiranje sa novim bojama	143
	Odgovaranje posle pasiranja	145
	Stejmen konvencija	146
	POGLAVLJE 4	150
	Licitiranje slema	150
	Slem licitiran na jačinu	150
	Pitanje za asove	151
	Blackwood	151
	Roman Blackwood	152
	Gerber	153
	Kada ne pitati za asove	154
	Cue - bid	155
	Slem koji se zasniva na fitu	160
	Veliki slemovi	162
	Pitanje za kraljeve	162
	Snaga velikog slema	163
	Razlike (šanse)	163
	Knjiga 2 Deo II	164
	TAKMIČARSKO LICITIRANJE	164
	POGLAVLJE 5	164
	Kada protivnici otvore licitaciju	164
	Neuobičajeni bez adutski overkol	164
	Uslovi	166
	Odgovaranje na neuobičajen bez adut	167
	Akcija na protivnički neuobičajeni bez aduta	168
	Slabi overkol sa skokom	169
	Jednostavan ili overkol sa skokom	170
	Odgovaranje na overkol sa skokom	172
	Odbrana protiv otvaranja 1 bez aduta	173
	Overkol	174
	Kontra	174

S A D R Ź A J

Lendi Konvencija	175
Odbrana protiv baražnog otvaranja licitacije	176
Overkoliranje baražnog otvaranja	177
Kontriranje baražnog otvaranja	178
Konrta i overkoli na četvrtoj poziciji	179
Fišbajn konvencija	180
Akcija za otvaranje na nivou četiri i pet	182
POGLAVLJE 6	184
Žrtvovanje licitacije	184
Da li se žrtvovati	184
Kada vaša strana otvori na nivou 3	186
Žrtvovanje protiv slema	187
Kada se protivnici žrtvuju	188
Forsirajući pas	189
Čudne podele	191
POGLAVLJE 7	192
Licitiranje parcijalnog skora	192
Privnički parcijalni skor	192
Vaš parcijalni skor (raber)	193
Otvaranje licitiranja	193
Otvaranje	195
Licitiranje slema	195
Protiv takmičenja	197
POGLAVLJE 8	198
Interventne licitacije	198
Kada se protivnička licitacija na nivou 1 pasira	198
Posle partnerovog oživljavanja licitacije	199
Retke licitacije oživljavanja	200
Druge interventne licitacije	201
Da li intervenisati	202
POGLAVLJE 9	204
Kaznene kontre	204
Ofanzivne kontre	204
Kada kontrirati overkol	204
Preuzimanje partnerove kontre	206
Defanzivne kontre	207
Razlike	207
Kada kontrirati manšu	208
Kontre radi ataka	210
Kontriranje slema	211

SADRŽAJ

[illegible]

BRIDŽ
BRIDGE
EDGAR KAPLAN

Priredio: Božidar Đurašević

Izdanje I

Beograd 28 juna 2013 godine

Times New Roman Bold