

# ATAKE ADUTNA IGRA

## 1. DOBRE (OBETAVNE) ATAKE [NE BOMO PREDALI ŠTIHA]

A	K	Q	J	T	čista sekvenca
A	K	XXXXXX	J		1.) napadamo (atakiramo) iz visokih sekvenc; partner ima še kakšno figuro :)
	K	Q	XXXXXX	T	
		Q	J	XXXXXX	9
	K	Q	XXXXXX	T	notranja sekvenca: dve zaporedni visoki figuri (KQ) & nižja figura, ki "podpira" sekvenco
	K	Q	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX 8 XXXXXX 7 ni sekvenca

♥Q ♥4 → ♥A ♥K ♥T ♥9 ♥5 ♥2 2.) napademo (atakiramo) v partnerjevi barvi (perspektivna figura v dvojcu)

♠T ♠8 ♠5 ♠2 ♥9 ♥7 ♥4 ♥3 ♣2 ♦6 ♦5 ♦4 ♦2 3.) napademo (atakiramo) enojec iz šibkega lista (malo figurnih točk)

♥4 ♥3 4.) napademo (atakiramo) dvojec (ko imamo adutsko kontrolo)

## 2. SLABE (NEOBETAVNE) ATAKE [LAHKO PREDAMO ŠTIH]

♥Q ♥4 1.) napad (ataka) s figuro v dvojcu, če ni v partnerjevi barvi -> nasprotniki smo naredili impas

♠T ♠8 ♠5 ♠2 ♥9 ♥7 ♥4 ♥3 ♣K ♦6 ♦5 ♦4 ♦2 2.) napad (ataka) v figuri v enojcu (slabše kot v dvojcu); če je kralj za asom je štih

♥K ♥Q ♥J ♥T ♥9 ♥8 ♥7 ♥6

♦A ♦5 ♦4  
♦3 ♦2 4♣

3.) napad (ataka) z asom brez kralja; redko izgubimo asa: nasprotniki imajo dolgo barvo, lahko nekaj odvržejo

K | Q | J 7 6 4 4.) še najboljša ataka je izpod kralja, višja kot je figura, manjša je verjetnost, da bomo štih izgubili; več je kart K32 (slabše) ali Q543 (boljše)

## 3. PREPOVEDANE ATAKE

A 3 2 1.) ne atakiramo izpod asa, ker lahko kralj naredi štih, če je v enojcu; v brezadutu lahko, razvijamo barvo; v adutni igri vzamemo štihe s figurami

A XXXXXX Q 7

K XXXXXX J 2

A XXXXX XXXXXX J T

2.) ne atakiramo iz vilic, čakamo v zasedi, npr. z asom; ko nasprotniki igrajo impase, mi zbiramo štihe.

# A. OSNOVNA PRAVILA ZA IZBIRO ATAKE PRI RAZLIČNIH KOMBINACIJAH V BARVAH

## 1. NAPADI (ATAKE) IZ VISOKE SEKVENCE

A	K	J	4	XXXXXXX	v tem primeru atakiramo kralja, partner pa count (koliko ima kart v isti barvi)
XXXXXXX	XXXXXXX	Q	J	XXXXXXX	iz visokih sekvence licitiramo višjo iz sekvence (najvišji karti, ki sta vezani)
XXXXXXX	XXXXXXX	XXXXXXX	J	T	

## 2. NAPADI (ATAKE) IZ DVOJCA

J	T	4	3	prinesemo višjo
---	---	---	---	-----------------

## 3. NAPAD (ATAKA) IZ TREH NIZKIH KART

9	7	2	9	2	začnemo s srednjo karto, drugič ko se igra ta barva, damo višjo (rezanje, da prepoznamo dve oz. tri karte)
---	---	---	---	---	--

## 4. NAPAD (ATAKA) IZ ŠTIRIH NIZKIH, NEVEZANIH KART

9	K	7	5	2	atakiramo drugo najvišjo (iz 4 nizkih kart; če bi imeli figuro bi atakiral 3. (pravilo 12) ali 5 (pravilo 10 po moči);
---	---	---	---	---	--

## 5. NAPAD (ATAKA), KJER IMAMO SAMO ENO FIGURO

K	3	2	K	4	3	2	K	5	4	3	2
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

## B. NAPADI (ATAKE) V ADUTNI BARVI (ZA ATAKIRANJE ADUTA IMAMO RAZLOGE!)

♥Q (ADUT)	♥9	♥8	4♠	1. razlog: indic: nasprotnik bo rezal s krajšimi aduti); skrajšamo adute
-----------	----	----	----	--

♥Q (ADUT)	♥9	♥8	v adutu lahko atakiramo izpod asa, ker moramo začeti z nizko karto (ne z asom); v nasprotnem; v nasprotnem primeru bi lahko partnerju vzeli adutsko figuro v enojcu
-----------	----	----	---

J	T	3	začnemo z nizko; če ima partner figuro v adutu, npr. Q v enojcu
---	---	---	---

♥Q (ADUT)	♥9	♥8	♥7	♥2	ne atakiramo; imamo 4 karte v adutu ali enojec; atakiramo v adutu,(2 ali 3 karte) Zakaj ne 4 ali 1 (aduti)? Nasprotnik 8, mi 1, partner 4 -> partnerja impasiramo (figura)
-----------	----	----	----	----	--

Q	3	2	K	2	A	2	izogibamo se atakiranju; naredimo impas (Q3 <sup>2</sup> ; K2; lahko poberejo partnerjevo damo, če atakiramo adutskega asa (A2);
---	---	---	---	---	---	---	--

## D. OSTALE ATAKE (NAPADI)

Ostale atake so podobne kot v brezadutni igri.

## E. ATAKA V NAJDALJŠI BARVI, DA IZNIČIMO NASPROTNIKU ADUTSKO KONTROLO

♥Q (ADUT)	♥9	♥8	♥7	♠A	♠K	♠Q	♠3	♠2
♥A	♥K	♥Q	♥3	♥2	♣3	♣2		

če imamo 4 ali 5 adutov, napademo iz najdaljše barve; 2-krat želimo skrajšati aduta nasprotnika; atakiranje enojca je napaka (z rezanjem nasprotnik izgublja adutsko kontrolo)

## F. KAJ ATAKIRATI, ČE IZ LICITACIJE UGOTOVIMO, DA IMA PARTNER KRATKOST (PRAZNINO) V NEKI BARVI

♣9
♣8
♣7
♣5
♣4

♣J	♣T	♣3
----	----	----

♣A	♣K	♣Q	♣6	♣2
----	----	----	----	----

♥Q (ADUT)

nasprotniki licitirajo npr. križ, mi pa imamo v križu 5 kart; posledično ima naš partner 0 kart v križu, zato atakiramo križ

## G. ČE GRE ZA NAVZKRIŽNO REZANJE, ATAKIRAMO ADUTA

Dealer South

West

East

South

Comments  
TRETJI-CUEBID-SLEM  
BOARD 3  
West  
North  
East  
Sud

pri navzkrižnem rezanju lahko iz 8 adutov, naredimo 8 štihov (vse navzkrižno režemo); atakiramo aduta, vsakič 1 štih profitiramo; vsak odgiran adut s strani obrambe, pomeni 2 rezanji manj;

## H. ATAKIRAMO ADUTA, ČE JE PARTNER PASIRAL INFORMATIVNO KONTRO

	1♥	
pass		Dbl
	2♥	

informativno kontro ne smemo pasirati, razen če imamo toliko kart v barvi odpiralca kot on sam (5 ali več) smiselno atakirati aduta, tudi če je enojec; sklepamo, da ne bo nasprotnik naredil kontrakta

# I. ATAKIRANJE IZ DVOJCA, SPUŠČANJE ŠTIHOV V ADUTNI IGRI ZARADI ŠIBKOSTI PARTNERJA, IMAMO PA ASA V ŠIBKI ROKI

♣A	♣3	♣2	♥9 ADUT	♥8	♥7	♥3	♥2	♦6	♦7	♦8	♣3	♣2
♣9 ATAKA	♣2											

prvič ne igramo asa, spustimo, drugič, ko partner igra križa, vzamemo z asom in partnerju, damo to barvo rezat; atakiramo iz dvojca, partner ima asa, vse ostale karte ima nizke

♣A	♣3	♣2	♥9 ADUT	♥Q	♥J	♥3	♥2	♦6	♦7	♦8	♣A	♣2
♣9 ATAKA	♣2											

če imamo še enega asa, ni potrebno spuščati štihov

♣T	♣3	♣T	♣4	♣T
----	----	----	----	----

♣J
♣2
♥J
♥7

♥Q ADUT
♥2

križa moramo rezati z visokim adutom (♥Q), čeprav bo izvajalec nadrezal v višjim adutom (♥K); situacija se imenuje promovacija partnerjevega aduta

♥A	♥K	♥3
----	----	----

z rezanjem z dovolj visokim adutom prisilimo nasprotnika, da porabi višji adut, s čimer naš nižji adut postane winner (štih).

## J. "REZATI" ALI "NE REZATI" : WINNER? LOSER?

♥3
----

NE REŽEMO!

♥A
----

♣4 ADUT	♦6
---------	----

Ne režemo, če štih ni od nasprotnikov (imamo asa), ne bomo rezali.

♥K
----

LOSER!

♥3
----

REŽEMO!

♥2
----

♣4 ADUT	♦6
---------	----

Režemo, če je štih od nasprotnikov (nasprotnik kralj, mi 2), če ne bomo rezali.

♥K
----

WINNER!

## K. DILEMA: NADREZATI ALI NE NADREZATI

♠ 43		♠ 1065
♥ 972		♥ AKQJ105
♦ AK5		♦ 96
♠ AQJ74		♠ 52
♠ K97	W	
♥ 83	N	
♦ 18743	E	
♠ 963	S	
♠ AQJ82		
♥ 64		
♦ Q102		
♠ K108		

♥2
♣3
♣J

♥Q
----

če ne nadrežemo, lahko naredimo 2 štih, namesto 1 štih, če bi nadrezali s kraljem  
Ne nadrežemo, če nimamo dobrega razloga!