

# VODIČ ZA LICITIRANJE IN ODIGRAVANJE PRI KONTRAKT BRIDŽU

3 viri:

Bridge zveza Slovenije. 2022. Gradiva za učenje. [Online].

Razpoložljivost: <https://www.bridge-zveza.si/dokumenti/gradivazaucenje/> (17. 7. 2024)

Kit, G. 2022 do 2024. Predavanja: licitiranje in odigravanje v bridžu. Ljubljana: Ljubljanski bridge klub.

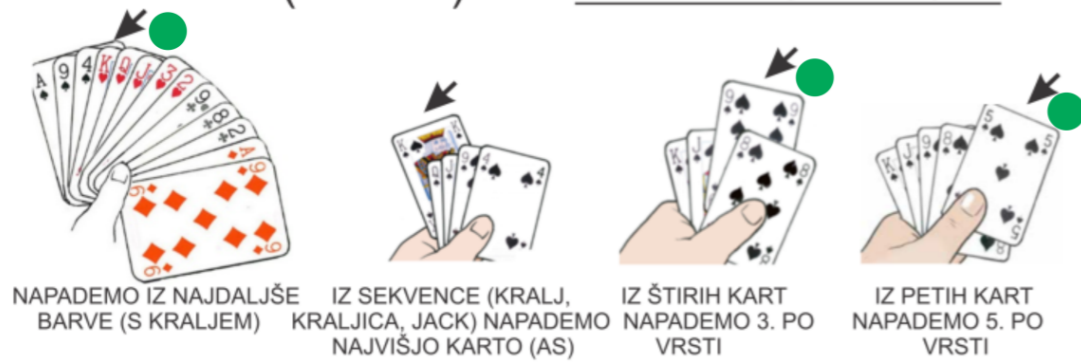
Zadel, M. 2023-2024. Predavanja: odigravanje v bridžu. Ljubljana: Ljubljanski bridge klub.

## PRIPRAVIL: Janez Černilec

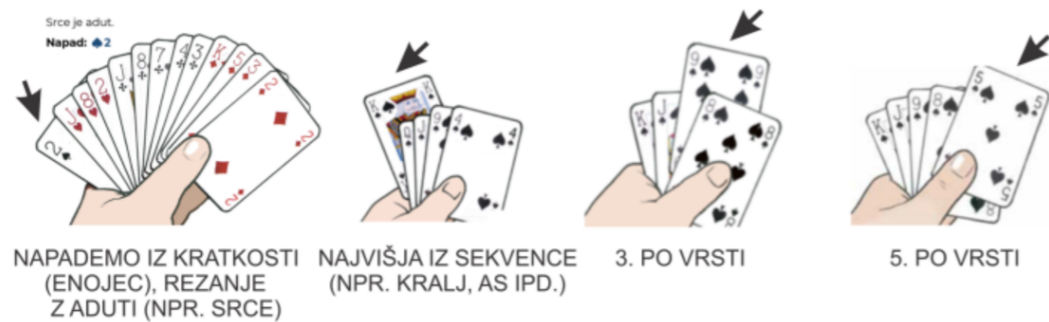
avgust 2024

## A. NAPAD (ATAKA) PRI BRIDŽU

### NAPAD (ATAKA) PRI BREZADUTNI IGRI



### NAPAD (ATAKA) PRI ADUTNI IGRI



**IZOGIBANJE NAPADOV V BARVAH, KI SO JIH LICITIRALI NASPROTNIKI!**

**NAPADEMO V BARVI, LICITIRAL NAŠ PARTNER!**

**NAPAD 1-3-5**

**K♠ 5♠ 4♠ 3♠ -> 4♠**

**K♠ Q♠ -> K♠**

**NAPADEMO V BARVI, KI JO JE LICITIRAL NAŠ PARTNER!**

## B. SEMAFOR PRI LICITIRANJU

4♠	6♥	KONČNI KONTRAKT	● STOP! PASIRAJ (PASS)
3♠	2♥	VABILO	● VABILO. NADALJUJEŠ?
2♣	2♦	FORSING, PARTNER MORA LICITIRATI	● FORSING! LICITIRAJ!
2♣	2♦	OTVORITVE IN NEVTRALNE NAPOVEDI	

## C. TOČKOVANJE PRI BRIDŽU

TABELA REZULTATOV	NT		♥ / ♠		♦ / ♣	
	Neranjiva	Ranjiva	Neranjiva	Ranjiva	Neranjiva	Ranjiva
7 Veliki slam	1520	2220	1510	2210	1440	2140
6 Mali slam	990	1440	980	1430	920	1370
5 Manša v 6♦ / ♣	460	660	450	650	400	600
4 Manša v 6♠ / ♥	430	630	420	620	130	130
3 Manša v 3NT	400	600	140	140	110	110
2 Delni kontrakt	120	120	110	110	90	90
1 Delni kontrakt	90	90	80	80	70	70

Dodatni vzetki nad licitirano ravnijo prinašajo pri igri:

- v brezadutu 30 točk
- srce ali pik 30 točk
- karo ali križ 20 točk

Vsak vzetek v neuspešno izvedenem kontraktu:

- neranjivi 50 točk;
- ranjivi 100 točk

Če v to nismo prisiljeni, ni razloga, da bi igrali na ravni, za katere ne dobimo bonusa, npr. 2♥ ali 4♣

Če smo neuspešni, dobijo točke nasprotniki

	Neuspešni	Neranjivi	Ranjivi
- 1 vzetek		50,00 točk	100,00 točk
- 2 vzetka		100,00 točk	200,00 točk
- 3 vzetki		150,00 točk	300,00 točk
- 4 vzetki		200,00 točk	400,00 točk
- 5 vzetkov		250,00 točk	500,00 točk
- 6 vzetkov		300,00 točk	600,00 točk
- 7 vzetkov		350,00 točk	700,00 točk

| IGRALA STA? | KONTRAKT | ŠT. ŠTIHOV | TOČKE |

IMP točke

Razlika v točkah		IMPs
Od	Do	
0	10	0
20	40	1
50	80	2
90	120	3
130	160	4
170	210	5
220	260	6
270	310	7
320	360	8
370	420	9
430	490	10
500	590	11
600	740	12
750	890	13
900	1090	14
1100	1290	15
1300	1490	16
1500	1740	17
1750	1990	18
2000	2240	19
2250	2490	20
2500	2990	21
3000	3490	22
3500	3990	23
4000	več	24

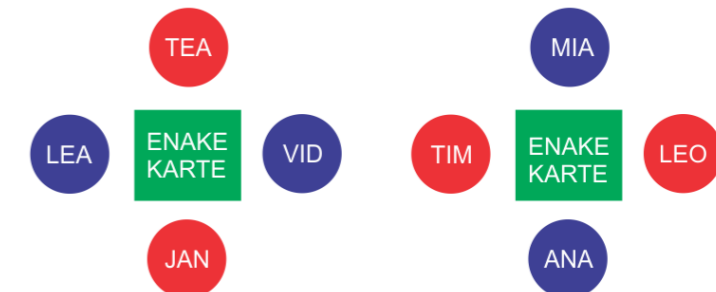
| IMP TOČKE NPR. 480 TOČK = 10 IMP GLEJ TABELO! |

TOČKOVANJE: PODŠTIH, KONTRA, REKONTRA

Podštih/Nadštih	Neranjivi			Ranjivi		
	Brez kontre	S kontro	Z rekontra	Brez kontre	S kontro	Z rekontra
1. podštih	50	100	200	100	200	400
2. podštih	100	300	600	200	500	1000
3. podštih	150	500	1000	300	800	1600
4. podštih	200	800	1600	400	1100	2200
5. podštih	250	1100	2200	500	1400	2800
6. podštih	300	1400	2800	600	1700	3400
7. podštih	350	1700	3400	700	2000	4000

PRI EKIPNEM TEKMOVANJU TEKMUJETA, NPR.

**RDEČA IN MODRA EKIPA**



NS | 4♠ | -1 | -50 | NS | 4♠ | = | 430 |

$$-50 - (+430) = -480$$

RAZLIKA V TOČKAH

-10 → 10

RDEČA EKIPA : MODRA EKIPA



0:10

ŠTEJEJO SE SAMO POZITIVNE TOČKE!

# DOLOČITEV KONTRAKTA PRI MINIBRIDŽU

Točke za figure: as = 4 točke; kralj = 3 točke; kraljica = 2 točki; Jack, fant, poba = 1 točka

SKUPAJ TOČKE S PARTNERJEM	IGRA BREZ ADUTA (4333, 5332, 4432) (15+ TOČK IGRALEC)	SKUPAJ 8+ PIKOV	SKUPAJ 8+ SRCEV	SKUPAJ 8+ KAR	SKUPAJ 8+ KRIŽEV	ŠTEVILO DOBLJENIH ŠTIHOV (VZETKOV)	VRSTA DOBLJENE IGRE
20, 21, 22	1NT	1♠	1♥	1♦	1♣	6+1	1. NIVO
23, 24	2NT	2♠	2♥	2♦	2♣	6+2	2. NIVO
25, 26	3NT	3♠	3♥	3♦	3♣	6+3	MANŠA 3 NT
26, 27, 28	4NT	4♠	4♥	4♦	4♣	6+4	MANŠA ♠ ♥
29, 30, 31, 32	5NT	5♠	5♥	5♦	5♣	6+5	MANŠA ♦ ♣
33, 34, 35, 36	6NT	6♠	6♥	6♦	6♣	6+6	MALI SLEM
37, 38, 39, 40	7NT	7♠	7♥	7♦	7♣	6+7	VELIKI SLEM

KOLIKO FIGURNIH TOČK IMAŠ? NPR. 13 FIGURNIH TOČK

KOLIKO TOČK IMA PARTNER GLEDE NA LICITACIJO? NPR. 13 FIGURNIH TOČK

KOLIKO IMATA FIGURNIH TOČK SKUPAJ? 26 FIGURNIH TOČK

GLEJ ZGORNJO TABELO, DA UGOVOTIŠ KONTRAKT, ČE GA BOŠ DOBIL! NPR. 4♠

# 1. S KATERIMI KARTAMI LAHKO ODPREMO IN POD KAKŠNIMI POGOJI?

ODPRTJE	MOČ	BARVA
1♠ 1♥	12+ TOČK	5+ KART V BARVI
1♦ 1♣	12+ TOČK	3+ KART V BARVI
1NT	15 DO 17 TOČK	URAVNOTEŽENA ROKA
2♣	22+ TOČK	FORSING DO MANŠE
2♠ 2♥ 2♦	6 DO 11 TOČK	6 KART V BARVI
2NT	20 DO 21 TOČK	URAVNOTEŽENA ROKA
3♠ 3♥ 3♦ 3♣	6 DO 11 TOČK	7 KART V BARVI
4♠ 4♥ 4♦ 4♣	6 DO 11 TOČK	8 KART V BARVI

Z 22 do 24 točkami in uravnoteženo roko odpremo 2♣ in v naslednjem krogu napovemo 2NT

← ODPIRATELJ

NADKLICATELJ  
OVERCALLER

## 2. NADKLIC (ANG. OVERCALL)

1 V BARVI | 10+ TOČK | LEPA VSAJ 5-KARTNA BARVA | 2 FIGURI OD 3 NAJVIŠJIH NPR. A,K ALI K,Q |  
1NT | 15 DO 17 TOČK | URAVNOTEŽENA ROKA Z ZADRŽKOM V BARVI ODPRTJA |

## 3. INFORMATIVNA KONTRA

POKAŽE, 12+ TOČK, 3+ KARTE V VSEH NELICITIRANIH BARVAH (NIMAMO 5 KARTNE BARVE  
[NADKLIC]  
NAJMANJ KART V BARVI ODPIRALCA

ODPRTJE 1 V MAJORJIH (♠♥) ALI 1 V MINORJIH (♣♦) [ODPIRALEC], ČE IMA PARTNER (ODZIVALEC) PODPORO V DOLOČENI BARVI V MAJORJIH ALI V MINORJIH

MAJORJI ♠♥

1. ODPIRALEC

MINORJI ♦♣

Odpremo najdaljšo barvo, ki vsebuje vsaj 5 kart (majorji)

Odprtje	Moč	Barva
1♠ 1♥	12+	5+ karte v barvi
1♦ 1♣	12+	3+ kart v barvi

1. odpremo najdaljši minor  
 2. z 2-štirikartnima minorjema odpremo 1♦  
 3. z 2-trikartnima minorjema odpremo 1♣

3+ karte v majorjih MAJORJI ♠♥ 2. ODZIVALEC MINORJI ♦♣ 5+ kart v minorjih

PASS	0 DO 5 FT (FIGURNIH TOČK)
2♠/2♥	6 DO 10
3♠/3♥	11 DO 12
4♠/4♥	13 DO 14
5♠/5♥	15
6♠/6♥	16
7♠/7♥	+17

Odzivi na otvoritve 1♠/1♥

PASS	0 DO 5 FT (FIGURNIH TOČK)
2♦/2♣	6 DO 10
3♦/3♣	11 DO 12
4♦/4♣	13 DO 14
5♦/5♣	15
6♦/6♣	16
7♦/7♣	+17

Odzivi na otvoritve 1♦/1♣

# ODZIVI NA NIVOJU 1 (NI PODPORE BARVE ODPIRALCA V ♠♥♦♣) [1 ČEZ 1] & {2 ČEZ 1}

2 ČEZ 1 (2/1)

**IZVEDE ODZIVALEC**  
(12+ TOČK, 4-KARTE V BARVI, ODZIV ODPIRALCU, KAJTI IMAMO TUDI ODPRTJE, NPR. 1♦-2♣ IPD.[ODGOVOR MORA BITI BARVA MANJŠA PO RANGU, KAJTI ČE BI NPR. LICITIRALI 1♠-2♦, SMO NAJAVILI OD 17 DO 20 TOČK])

PAS  
1 V NOVI BARVI

0 DO 5 TOČK  
6+ TOČK IN VSAJ 4-KARTNA BARVA  
- NAJDALJŠA BARVA → **FORSING**  
- NAJVIŠJA 5-KARTNA BARVA → **FORSING**  
- NAJNIŽJA 4-KARTNA BARVA → **FORSING**  
(NA NIVOJU 1)

VELJA ZA ODZIVALCA

1NT ČEZ 1 (BREZ URAVNOTEŽENE KARTE)

6 DO 11 TOČK:  
1.) BREZ 3-KARTNE (♠♥) ALI 5-KARTNE PODPORE (♦♣)  
2.) BREZ BARVE, KI BI JO LAHKO LICITIRALI NA NIVOJU 1 (NPR. NAŠA 4-KARTNA BARVA JE NIŽJA PO RANGU, KOT JE LICITIRANA BARVA, NPR. 1♠-1♣ (NEPRAVILNO), ZA 2 ČEZ 1 PA NIMAMO 12+TOČK) **{NI FORSING!}**

DRUGI GOVOR ODPIRALCA, KADAR IMA 4-KARTNO PODPORO

2♥	2♠	12 DO 14 TOČK
3♥	3♠	15 DO 17 TOČK
4♥	4♠	18 + TOČK

REVER ODPIRALCA NPR. 1♦-1♠-2♥ → 2. GOVOR VIŠJA KARTA PO RANGU; 2 BARVNI L. (VSAJ 5-4), MOČAN L.; 17+ TOČK; NI SKOKA! RANG BARVU: ♠♥♦♣  
NPR. 1♦-1♠-3♣ → 2. GOVOR NIŽJA KARTA PO RANGU, MORAMO NAREJTI ENOJNI SKOK → L. = LIST

ODPIRALČEV 2. GOVOR POKAŽE, NPR.:  
2♣ 12 DO 14 TOČK  
2♣ 15 DO 17 TOČK  
3♣ 18+ TOČK (TUDI ŽE Z 16 ALI 17 TOČ.)

ODPIRALČEV 2. GOVOR POKAŽE, NPR.:  
2♥ 12 DO 14 TOČK  
3♥ 15 DO 17 TOČK  
4♥ 18+ TOČK

## 1. ODZIVI NA NIVOJU 1 & PODPORA V BARVI ODZIVALCA

PODPORA V BARVI ODZIVALCA ALI PODPORA V ADUTU (1♥ -1♠ -2♠) → 1 ČEZ 1 (PODPORA V ADUTU)

2. DVOBARVNA ROKA (1♥ -1♠ -2♣) → 1 ČEZ 1 (DVOBARVNA ROKA)

3. ENOBARVNA ROKA (1♥ -1♠ -2♥) → 1 ČEZ 1 (ENOBARVNA ROKA)

4. URAVNOTEŽENA ROKA (1♥ -1♠ -1NT) → 1 ČEZ 1 (URAVNOTEŽENA ROKA)

VSE OSTALO VELJA ZA ODPIRALCA

1NT ČEZ 1 (URAVNOTEŽENA ROKA)

2 ČEZ 1 (OTVORITEV ODZIVALCA)

ODPIRALČEV 2. GOVOR POKAŽE ZA URAVNOTEŽENO ROKO:  
- 1 NT 12 DO 14 TOČK  
- 2 NT 18 DO 19 TOČK

KJE JE RAZRED 15 DO 17? SMO GA ODPRLI V 1. GOVORU, ČE SMO IMELI URAVNOTEŽENO KARTO IN 15 DO 17 TOČK

SPLINTER ODPIRALCA (MINOR 4. NIVO): 1♦-1♠-4♣ → PODPORA 4 KARTE ODZIVALCA; MAKSIMALNI LIST, ENOJEC ALI PRAZINA ♣  
SPLINTER ODPIRALCA (MAJOR 3. NIVO): 1♦-1♠-3♥ → PODPORA 4 KARTE ODZIVALCA; MAKSIMALNI LIST, ENOJEC ALI PRAZINA ♥

# ODPRTJE 1 NT

15 DO 17 TOČK IN PORAZDELITEV 4333; 4432; 5332

## GOVORI ODZIVALCA

**PASS**

| DO 8 TOČK | KONČNI KONTRAKT |

**2♣** | STAYMAN, 9+ TOČK, NEUROVNOTEŽEN LIST Z ENOJCI, 2 DVOJCEMA | IMAMO VSAJ ENEGA 4-KARTNEGA MAJORJA | **FORSING** | ODGOVOR **2♦** POMENI, DA NIMAMO 4-KARTNEGA MAJORJA |

**2♦** | 5+ KART V SRCU, 0+ TOČK | **FORSING** | TRANSFER NA **2♥** |

**2♥** | 5+ KART V PIKU, 0+ TOČK | **FORSING** | TRANSFER NA **2♠** |

**2NT** | 9 DO 10 TOČK | URAVNOTEŽENA ROKA | **VABILO NA 3NT** |

**3NT** | 11 DO 15 TOČK | URAVNOTEŽENA ROKA | **KONČNI KONTRAKT** |

**4NT** | 16 DO 17 TOČK | URAVNOTEŽENA ROKA | **VABILO NA 6 NT** |

**6NT** | 18 DO 20+ TOČK | URAVNOTEŽENA ROKA | **KONČNI KONTRAKT** |

**7NT** | 21+ TOČK | URAVNOTEŽENA ROKA | **KONČNI KONTRAKT** |

## NADKLIC (ANG. OVERCALL)

1 V BARVI | 10+ TOČK | LEPA VSAJ 5-KARTNA BARVA | 2 FIGURI OD 3 NAJVIŠJIH NPR. A,K ALI K,Q |

1NT | 15 DO 17 TOČK | URAVNOTEŽENA ROKA Z ZADRŽKOM V BARVI ODPRTJA |

# ODPRTJA URAVNOTEŽENIH ROK

PORAZDELITEV 4333; 4432; 5332

MOČ	ODPRTJE	NAPOVED V 2. KROGU	PRIMER
12 DO 14 TOČK	1 V BARVI	NT NA NAJNIŽJEM NIVOJU	1♦-1♥; 1NT
15 DO 17 TOČK	1NT		
18 DO 19 TOČK	1 V BARVI	NT V SKOKU	1♣-1♠; 2NT
20 DO 21 TOČK	2NT		
22 DO 24 TOČK	2♣	2NT	2♣-2♦; 2NT

**NADALJEVANJE LICITACIJA PO 2NT IN 2♣-2♦-2NT JE PODOBNO LICITACIJI PO 1NT!**

## GOVORI ODZIVALCA

**PASS** | DO 8 TOČK | KONČNI KONTRAKT |

**2NT** | 9 DO 10 TOČK | URAVNOTEŽENA ROKA | **VABILO NA 3NT** |

**3NT** | 11 DO 15 TOČK | URAVNOTEŽENA ROKA | **KONČNI KONTRAKT** |

**4NT** | 16 DO 17 TOČK | URAVNOTEŽENA ROKA | **VABILO NA 6 NT** |

**6NT** | 18 DO 20+ TOČK | URAVNOTEŽENA ROKA | **KONČNI KONTRAKT** |

**7NT** | 21+ TOČK | URAVNOTEŽENA ROKA | **KONČNI KONTRAKT** |

# LIMITNE NAPOVEDI (ENOSTAVNI DVIGI)

**Limitne napovedi** (omejene so zgoraj in spodaj) licitira **odzivalec**. Ko **odpiratelj** odpre, pa mu partner nekaj licitira, ima v **2. licitaciji** tudi limitno napoved, npr. odpremo 1♦-1♥-2♥ (odzivalec, 4+ karte v srcu, moramo povedati ali imamo 13-15; 16-18, 19-21 [moč]). Partner nekaj odpre. Imamo fit ali licitiramo NT. S 1.licitacijo kot odzivalci že partnerju povemo število točk in da imamo običajno fit. Najprej moramo najti majorski fit, sledi igranje brezaduta. Ko nimamo nič od tega, se odločimo za minorja.

FIGURNE TOČKE (FT) & SKUPNE TOČKE (ST)

## ADUTNA IGRA

### ODZIVALEC (1. licitacija)

3 razredi glede na moč lista (če imamo 6 ST moramo licitirati kot odzivalec):

- A.) 6-10 ST (minimalni razred [konstruktivni dvig] npr. 1♥-2♥)
- B.) 11-12 (srednji razred [vabilni razred {vabilo v manšo}] npr. 1♥-3♥ [enojni skok])
- C.) 13-15 (maksimalni razred) {1♥-4♥} [dvojni skok] [če imamo več kot 15 točk je slam v igri]

### ODPIRALEC (2. licitacija)

3 razredi glede na moč lista (v 1. licitaciji je imel odprtje npr. vsaj 12 ST, glej list št. 4):

- A.) 13-15 ST (minimalni razred) [1♣-1♦-1♠]
- B.) 16-18 (srednji razred) [1♣-1♦-2♠]
- C.) 19-21 (maksimalni razred) [1♣-1♦-3♠]

ST = FT + DODATNE TOČKE

DODATNE TOČKE (ADUTNA IGRA)  
1.) DVOJEC = 1 DODATNA TOČKA  
2.) ENOJEC = 3 DODATNE TOČKE  
3.) PRAZNINA = 5 DODATNIH TOČK

DODATNE TOČKE (BREZADUT)  
1.) 5 KART V BARVI = 1 TOČKA  
2.) 6 KART V BARVI = 2 TOČKI  
3.) 7 KART V BARVI = 3 TOČKE

3. možnost je igranje v minorju (prioriteti sta adutna igra in brezadutna igra). Kdaj igramo v minorju? Ne moremo igrati v brezadutu, ker nasprotniki licitirajo določeno barvo, nimamo zadržka v tisti barvi, kar velja tudi za partnerja.

## BREZADUTNA IGRA (ni fita)

### ODZIVALEC (1. licitacija)

3 razredi glede na moč lista (če imamo 6 ST moramo licitirati kot odzivalec):

- A.) 6-10 ST (minimalni razred [konstruktivni dvig] npr. 1NT-2NT)
- B.) 11-12 (srednji razred [vabilni razred {vabilo v manšo}] npr. 1NT-2NT [enojni skok])
- C.) 13-15 (maksimalni razred) {1NT-3NT♥} [dvojni skok] [če imamo več kot 15 točk je slam v igri]

### ODPIRALEC (2. licitacija)

3 razredi glede na moč lista (v 1. licitaciji je imel odprtje npr. vsaj 12 ST, glej list št. 4):

- A.) 13-15 ST (minimalni razred) [1♣-1♦-1NT]
- B.) 18-19 (maksimalni razred) [1♣-1♦-2NT]

## POODPRTJA & POODZIVI (2. LICITACIJE ODPIRALCA & ODZIVALCA) 1. DEL

**Odpiratelj:** minimalni razred prične s **13 do 15 ST** (skupnih točk) [moč odprtja] (1.); srednji razred s **16 do 18 ST** [vabilni razred: partnerja povabiti v manšo] (2.); maksimalni razred z **19+ ST** (3.) (če imamo podporo izvedemo dvojni skok t.i. skok v manšo). Če v maksimalnem razredu ni fita, se licitira **rever** (manša bo, fita ni).

**Odzivalec** (začnemo s 6 ST): minimalni razred s **6 do 10 ST** (4.); **11 do 12 ST** (srednji razred, vabili razred) (5.); maksimalni razred **13+ ST** (13 do 16 ST) (6.) -> 17 ST = rever odzivalca -> 2. licitacija omogoča določitev ST

**K točki 1:**) Kaj imamo možnost licitirati? Če je šlo za 1 čez 1 -> 1♦-1♠-1NT (najbolj pogosta 2. licitacija odpiratelja je 1NT) [12 do 14 ST] {če bi imeli 15 do 17, bi odprli v 1. licitaciji 1NT} (če nimamo fita, ne moremo dvigniti partnerjeve barve, povemo kaj imamo). 1. licitacija: 1♦-1♠-2♠ (enostavni fit, minimalni list: 12 do 14 ST; 15 do 17 ST = 3♠; 18+ ST = 4♠). Ponovimo svojo barvo: 1♦-1♠-2♦ (pričakuje se, da imamo 6 kart v ♦ [ne 5 kart v ♦ -> neurovnovešen list; minimalni razred 12 do 15 ST] -> 16 do 18 ST, 6 kartno barvo -> 3♦ -> 18+ ST -> rever -> licitiramo drugo barvo nižjo po rangu -> 1♦-1♠-2♣ (5♦ & 4♣) [5♦ - 4♣, neurovnotežen list, želimo igrati v barvi] -> {nižja barva po rangu, višja barva po rangu -> močan list [rever]}

**K točki 2:**) 1♦-1♠-2NT (18 do 19 ST) Zakaj? [15 do 17 1NT [odprli = začetek]; 20 do 21 2NT [odprli = začetek]) Partnerjevo barvo dvignemo v dvojnem skoku -> manša -> 1♦-1♠-4♠ (18+ ST) {zaprto 6 kartno barvo = A, K, Q, J -> 7 kart (A, K, Q) -> 8 kart (A, K)}

**K točki 3:**) Licitiramo **splinter**: licitirate minorsko barvo na nivoju 4 -> 1♦-1♥-1♠-4♣ (podpora za partnerjevo barvo [4 karte v ♠; največ 1 karto, npr. v ♣, maksimalen list] = 1♦-1♣-1♠-3♥ -> Ko skočimo z maksimalnim listom v manšo v partnerjevi barvi, nimamo kratkosti (enojec, praznina).

Licitiramo **rever (forsing do manše)**: rever je **močan** list (maksimalni list [17 do 20 ST -> okvirno 18 ST {16,17 ST}], **nebalansiran** list (imamo skoraj vedno enojec, praznino ...; v **dveh licitiranih barvah vsaj 9 kart** -> vsaj 5-vsaj 4) -> Če je **barva po rangu nižja** od tiste, ki smo jo prvič licitirali, moramo skočiti (1♦-1♠-3♣) -> [1♦-1♠-2♣ = 12 do 15 ST] ali (1♦-1♠-2♥ {ni potrebno skakati, ker smo licitirali **barvo višjo po rangu**})

## POODPRTJA & POODZIVI (2. LICITACIJE ODPIRALCA & ODZIVALCA) 2. DEL

Rever je, ko imamo 12 ST; ni rever 17 ST ali 18 ST. Zakaj? **Seštevek zgubitkov** nam to pove! List na podlagi števila zgubitkov opredelili njegovo vrednost, da licitiramo rever ali ne licitiramo. Rever je list, ki ima **največ 5,5 zgubitkov** (če imamo 6 zgubitkov, ni več rever; manj kot 5,5 zgubitkov, je rever). Principi za štetje zgubitkov: V prvih treh kartah gledamo kombinacijo visokih kart (izjema, ko so **4 vezane -> ♥KQT92**) -> KQJ = 1 zgubitek ali KJ2 -> izgubimo vse tri ali izgubimo samo enega, če sta obe figuri spredaj = 3+1 = 4 : 2 = 2 -> četrta karta šteje 0,5 zgubitka -> 5, 6, karta ni več zgubitek (smatra kot štih).

**K točki 4:** Možnosti za licitacijo z minimalnim listom (odzivalec) 6 do 10 ST: 1♦-1♠-1NT -pass; če imamo dobro 6 barvno karto lahko ponovimo; 1♥-1♠-2♦-2♥ -> partner je rekel ♥♦, odzivalec nima ♥ fita (nismo ga povedali prvič); ne smemo licitirati 2NT po odzivu pomeni 11 do 12 ST (imamo 6 do 10 ST); odločimo se, da bomo igrali v 5-2 fitu, ostali bomo nizko -> 1♥-1♠-1NT-2♠ (6 do 10 ST, imamo 6 barvno karto [♠] -> če skočimo v barvi (3♠), ki jo ponovimo (vabilna karta). Kaj če bi licitirali 4♠ (manša, 13+ ST & 6, 7 ali 8 barvno karto [maksimalni list, dvojni skok; srednji list, enojni skok, minimalni list brez skakanja] -> 1♥-1♠-1NT-2♦ (ne pustimo igrati 1NT, imamo zelo nebalansiran list; imamo 5♠-4♦, malo točk, pustili igrati, padel 1NT, ker mu bodo v drugih dveh kartah pobrali štih, povemo, da imamo zraven pikov še kare; Kaj naredi partner? Partner če ima več kar kot pikov pasira, če jih ima enako popravi v 2♠ -> ne bo skakal, ker nismo rekli, da smo močni; omejeni smo na največ 10 ST. Tisti, ki je odprl ima možnost pasirati 2♦ ali licitirati 2♠.

**K točki 5:** Srednji list je 11 do 12 ST. S tem listom moramo partnerja povabiti v manšo. Ko bo imel 14 ST, bo rekel manšo, ko bo imel manj bo pasiral. 1♦-1♥-1♠-3♠ = imamo 4 karte v pik, 11 do 12 ST [13 ST bi licitirali 4♠] {če bi imeli manj kot 11, bi rekli 2♠}. 1♦-1♥-1♠-3♥ (11-12 ST; vsaj 6 kart v barvi (♥); 1♦-1♥-1NT-3♥ (nima štirih♠; ali ima fit v srcu; če ima 14 ST bo dvignil v 4♥, če ima manj kot 14 ST bo rekel pass. Dvignili smo našo barvo v skoku. Če licitiramo 1♦-1♥-1♠- 2NT (vabilo 11-12 ST, imate zadržek v barvi, ki ni bila licitirana (figuro: A, K, Q v 3 kartah {držati moramo vse barve; J v 4 kartah, T v 5 kartah ...; nasprotniki vlečejo barvo, ne morejo povleči; K je dovolj v dvojcu; A je dovolj v enojcu; Q v 3 kartah; zadržek -> ne morejo pobrati štihov takoj}). Možnosti: svojo barvo dvigniti & partnerjevo, oboje v skoku (srednji list) ali licitirati 2NT (skok, vabilni list).

# POODPRTJA & POODZIVI (2. LICITACIJE ODPIRALCA & ODZIVALCA) 3. DEL

**K točki 6:)** Maksimalni list: 13 do 15 ST (17+ ST -> v igri je slam); v drugo licitiramo 3NT (2NT = 11 do 12 ST) -> dvignemo partnerjevo barvo v dvojnem skoku 1♦-1♥-1♠-4♠ (manša, vsaj 6 kartno barvo; barva v kateri bomo izgubili največ 1 štih, če partner ne prinese nič v tisti barvi -> KQFJ6723 -> AQJT62) -> Če licitiramo v drugo ne skočimo 1NT-2♠, drugje pa smo skočili 1♠-3♣ (rever odzivalca [višja barva po rangju ni treba skočiti, nižja barva skočiti]); forsing do manše; rever odzivalca se začne v maksimalnem razredu, vsaj 13 ST -> 1♦-1♥-1♠-4♣ = splinter (4 karte imamo v partnerjevi barvi [♠]; v ♣ imamo enojec; maksimalni list odzivalca je 13+ ST; namesto 4♣, licitirali 4♠ -> nimamo kratkosti, imamo 13+ ST -> oboje pomeni, da imamo maksimalni razred -> pri maksimalnem razredu imamo še možnost, da povemo kratkost -> to lahko naredi odpiralec ali odzivalec -> pogoj je, da ima fit, ki jo je partner predhodno licitiral -> splinter je tam, kjer ni partnerjeva barva [splinter je v nelicitirani barvi] = fit -> Če smo zelo močni -> imamo fit -> vprašamo po asih 17+ ST -> zanikamo kratkost

## SEŠTEVEK ZGUBITKOV ZA REVER

Primer 1:

♠ A K 3 2	(1,5)	
♥ K Q 10 9 2	(1,5)	Skupaj = 5,5 zgubitkov
♦ A Q 2	(1,5)	
♣ 3	(1)	

Odpremo 1♥ in če partner licitira 1NT, licitiramo 2♠ (rever - višja barva po rangju na višjem nivoju). Partner je dolžan še enkrat licitirati. Če partner na našo otvoritev licitira 1♠, licitiramo 4♠ (splinter - kratkost v tej barvi in fit v partnerjevi barvi)

Primer 2:

♠ K Q J 2	(1,5)	
♥ A 2	(1)	Skupaj = 5 zgubitkov
♦ K Q J 10 2	(1)	
♣ K 2	(1,5)	

Odpremo 1♦ in v drugo licitiramo 2♠ (rever - višja barva po rangju na višjem nivoju). Partner je dolžan še enkrat licitirati. Če partner na našo otvoritev licitira 1♠, licitiramo 4♠.

Primer 3:

♠ 2	(1)	
♥ A 3 2	(2)	Skupaj = 5 zgubitkov
♦ A K 10 9 2	(1)	
♣ K Q J 10 2	(1)	

Odpremo 1♦ in v drugo skočimo v 3♣ (rever - nižja barva po rangju v enojnem skoku). Partner je dolžan še enkrat licitirati.

Primer 4:

♠ 2	(1)	
♥ K 3 2	(2,5)	Skupaj = 4,5 zgubitkov
♦ A Q J 10	(0,5)	
♣ A K J 10 2	(0,5)	

Odpremo 1♣ in v drugo skočimo v 2♦ (rever - višjo barvo po rangju na višjem nivoju). Partner je dolžan še enkrat licitirati.

Primer 5:

♠ 2	(1)	
♥ K Q J 10 2	(1)	Skupaj = 4,5 zgubitkov
♦ K Q J 10 2	(1)	
♣ K 2	(1,5)	

Odpremo 1♥ in v drugo skočimo v 3♦ (rever - nižja barva po rangju v enojnem skoku). Partner je dolžan še enkrat licitirati. Tudi to je rever, kljub temu da nimamo 18+ točk. Pozorni moramo biti na to, koliko imamo zgubitkov. V konkretnem primeru jih imamo 4 - 5.

Primer 6:

♠ A J 5 3 2	(2)	
♥ A J	(1)	Skupaj = 6,5 zgubitkov
♦ A J 5 2	(2)	
♣ K 3	(1,5)	

Odpremo 1♠ in v drugo licitiramo 2♦ (ni rever). Ta list ni primeren za licitirati rever, kljub temu da imamo 18 figurnih točk, saj imamo v listu preveč zgubitkov (6,5).  
Skratka, bolj je pomembno koliko imamo zgubitkov kot to koliko imamo figurnih točk.

**Odprtje v majorjih ali minorjih glej str. 4**

**1 čez 1 glej str. 5**

**Odprtja uravnoteženih rok glej str. 7**

**Limitne napovedi glej str. 8**

**Splinter str. 23**

**Rever glej str. 26**

# KONTRE

ZA PODROBNO PREDSTAVITEV  
INFORMATIVN KONTRE GLEJTE  
STRAN 13!

**INFORMATIVNA KONTRA POKAŽE:**  
12+ FIGURNIH TOČK; 3+ KARTE V VSEH NELICITIRANIH BARVAH (NIMAMO 5 KARTNE BARVE  
[NADKLIC]  
NAJMANJ KART V BARVI ODPIRALCA

PARTNER KONTRE NE SME PASIRATI, RAZEN ČE SE ODLOČI ZA KAZENSKI PAS

## PO PARTNERJEVI KONTRI 1♦-KONTRA-PASS-?

<b>1♥</b>	<b>1♠</b>	0–5 <u>točk</u>	4+ karte v <u>barvi</u>	<u>Končni kontrakt</u>
<b>2♥</b>	<b>2♠</b>	6–10 <u>točk</u>	4+ karte v <u>barvi</u>	
<b>3♥</b>	<b>3♠</b>	11–12 <u>točk</u>	4+ karte v <u>barvi</u>	<u>Vabilo</u>
<b>4♥</b>	<b>4♠</b>	13+ <u>točk</u>	4+ karte v <u>barvi</u>	<u>Končni kontrakt</u>

## ODZIVI, KADAR IMAMO ZADRŽEK:

IMAMO ZADRŽEK V KARTI, KI JO JE NASPROTNIK ODPRL (5-KARTNO KARTO, 2 OD 3 FIGUR)

## PO PARTNERJEVI KONTRI 1♦-KONTRA-PASS-?

**KAZENSKI PAS**  
INFORMATIVNO KONTRO  
SPREMENIMO V  
KAZENSKO KONTRO  
1♠-KONTRA-PASS-PASS-  
PASS  
RAZLOG: NPR. N IMA V  
PIKU: AQ765 | WEST IMA V  
PIKU KJT98

8–10 točk

**1NT**

11–12 točk

**2NT**

13+ točk

**3NT**

**KONTRA PO NADKLICU:**  
**PO PARTNERJEVI KONTRI 1♣-1♦-**  
**KONTRA-PASS-2♥-PASS-4♥**  
PO 4 KARTE V NELICITIRANIH BARVAH  
8+ TOČK  
SLEDI NADALJNJE LICITIRANJE!

## KAZENSKA KONTRA

1♠-PASS-4♠-PASS-PASS-  
KONTRA  
KONTRIRAMO, KER  
MENIMO, DA ODPIRALEC  
KONTRAKTA NE BO  
NAREDIL.  
KONTRE IMA V PIKU: A, K,  
Q IN 4, V SRCU PA: A

# INFORMATIVNA KONTRA (PODROBNO)

Informativna kontra (ang. **take out** [slo. **pridi ven**]) je v teoriji **intervencija (vmešavanje)** podobno kot nadklic. Nadklic uporabljamo, ko obljublamo vsaj 5-kartno barvo & lepo barvo {vsaj 2 karti od 3 najvišjih po rangu} (licitacija 1♦-1♦). Če imamo točke za odprtje (12+), a nimamo 5 kartne barve, takrat odpremo informativno kontro.

Ko damo informativno kontro obljublamo ostale barve, ne tisto, ki je licitiral nasprotnik. V barvi, ki jo je licitiral nasprotnik imamo največ 2 karti. V ostalih 3 barvah jih imamo 11 in v vsaki vsaj po 3. Moč je 13 skupnih točk (imamo 12 figurnih točk in 13 skupnih točk [dvojec]). Osnovna informativna kontra se pojavi od 70 % do 75 % primerov.

Informativna kontra (high kontra), kjer imamo **samostojno barvo** (vsaj 5 kart v eni barvi), vendar smo premočni, da bi izvedli nadklic. Za nadklic imamo lahko največ 16 točk. Tukaj imamo 17+ točk. Ne glede na to, kaj partner licitira, povemo našo 5 kartno barvo.

Tretji tip informativne kontre: moč 19+ in distribucija ni pomembna.

Idealen primer informativne kontre: nasprotnik odpre 1♥. Mi imamo enojec v ♥, zaradi vseh ostalih barvah po 4 karte. Partner ima verjetno vsaj v 1 barvi fit.

Nivo	Skupaj točke	Točke za kontro	Pravilo 7 (točke partner)
1 (7)	20	13	7
2 (8)	21-22 (23)	14,15	7
3 (9)	24 (26)	16	7
4 (10)	25,26	18	7
5 (11)	29	19	7
6 (12)	33	23	7
7 (13)	37	27	7

*Uporaba "Pravilo 7"*

Neprimeren list za informativno kontro: imamo 12 točk. V barvi nasprotnikov imamo 2 karti (13 skupnih točk). Ko imamo točke v barvi nasprotnikov, posebno Q (1/2 točk) J (0 točk). Če ima nasprotnik AK, bomo dva štihla izgubili.

1♦(W)-pass (N)-1♥(E)-X(S) -> Naš partner pasira, nasprotniki so licitirali dve barvi na nivoju 1, za to informativno kontro moramo imeti obe nelicitirani barvi vsaj 4-4 & moč odprtja (12+ točk).

1♦(W)-pass (N)-1NT(E)-X(S) -> NT se smatra kot nobena barva. Mi moramo imeti ostale barve, npr. na 1♦ (11 kart v ostalih barvah).

# NADKLICI (PODROBNO)

## 1. OSNOVNE KARAKTERISTIKE NADKLICEV

**Vrste nadklicev:** **nadklic na nivoju 1** (ang. Overcall) **(1)** [najbolj pogost]; **nadklici na nivoju 2** **(2)** [odgovarjamo kot bi partner odprl]; **nadklic 1NT** **(3)** (identično kot bi odprli 1NT & zadržek v barvi, ki jo je nasprotnik licitiral; dopustno, da imamo od 15 do 17 ST [dopustno do 18 ST]); **baražni nadklici** **(4)** (nismo močni; dolga barva, skačemo na nivo 3 ali 4 nivo); **informativna kontra** **(5)**= moč odprtja [vrste: 1. klasična (imamo ostale barve; 11 kart, "otvor"); 2. **Visoka kontra (High contra)** imamo vsaj petkartno barvo; 17+ ST; 3. močna kotra 19+ točk; distribucija je pomembna [redka]; {1♥-1♠ (nadklic)[X {17+ ST}]-2♣-2♦-2♠} = 1♥-1♠ (partner 9ST, pasira {manša ni v igri}) -> največ 16 ST -> več kot 16 ST = kontra; ne glede na to, kaj partner licitira, povemo našo barvo (5) {kot bi partner odprl}.

Osnovne karakteristike nadklicev v barvi na 1. in 2. nivoju: pri nadklicih moramo imeti **dobro barvo (A)** {v barvi nadklica imamo **tri, dve od 3 najvišjih figur ali tri od petih {A, K, Q, J, T}** (odprtjih to ni pomembno [♥T6782 ... = 13 ST]) Zakaj? Ko mi izvedemo nadklic, mi ne bomo igrali, smo mu sporočili partnerju, atakiraj to barvo -> Natančno opredelimo list za nadklic 8 do (15) 16 ST.

**Moč lista (B)** je pri nadklicih limitirana tudi navzgor {največ 16 ST slabih} (odprtja na nivoju 1 so nedefinirana {12 do 20 ST})

**Ranljivost (C):** V 1. manši se vmešamo z nadklici 7+ ST (nasprotnik odpre 1♦ -> v barvi [♥] imamo A, Q, J, potrebujemo 5+ kart v določeni barvi) {z nadklicem povemo partnerju, da imamo dolgo barvo [2 ali 3 figure v barvi -> partner? Kako naprej? Kako izvemo moč?]. V 2. manši pazimo!...

**Ali listi ustrezajo ali ne ustrezajo kriterijem za licitacijo nadklica (kvaliteta barve, moč lista, ranljivost [1. manša; 2. manša])?**

a.) Nasprotnik odpre 1♥

Mi licitiramo: ♠AQJ32 ♥32 ♦432 ♣543

Osnovni kriterij je dobra (kvalitetna) barva za nadklic. Več kot imamo točk, slabša je lahko barva, npr. 14 točk, tudi če bomo imeli J v 5 kartah, bomo izvedli nadklic, ker s 14 točkami ni dobro pasirati. V primeru je 7 točk (ekstrem). Na 1♥ je prav da licitiramo 1♠ (pet pikov, 8 do 15 točk) [kvalitetna barva: 2 figure od 3; 3 figure od 5]). Nasprotniki igrajo v 4 primerih, mi v 1 primeru (verjetnost igranja 4:1) -> Verjetnost naše atake je zelo velika!

b.) Nasprotnik odpre 1♥

Mi licitiramo: ♠J7532 ♥A2 ♦A32 ♣J43

Imamo 10 točk; barva je slaba. Ker je lahko nadklic osnova za atako, bi bilo narobe licitirati nadklic v ♠, kajti če bi imel partner dvojec npr. ♠K8, bi atakiral ♠K, bi nasprotniki vzeli s ♠A (igrajo npr. 3NT) itd.

### c.) Nasprotnik odpre 1♥

Mi licitiramo: ♠J7532 ♥A2 ♦A32 ♣J43

Imamo 13 točk (otvoritev [ekstrem 13 točk]); nekvalitetna barva. S tem listom bomo nadklicali. Verjetnost, da bomo mi igrali 1:1. Partner bo manjkrat na ataki, ko bomo imeli 13 točk, ker bomo mi igrali.

### e.) Nasprotnik odpre 1♥

Mi licitiramo: ♠K32 ♥K2 ♦AJ2 ♣J9872

Imamo 12 točk. Na nivoju 1 je prav licitirati. Ne smemo nadklicati z zgornjim listom na nivoju 2. Če bo eden od nasprotnikov imel v tej barvi eno ali dve figuri & 4 karte, bodo nasprotniki igrali kontro.

### g.) Nasprotnik odpre 1♥

Mi licitiramo: ♠AKJ32 ♥A2 ♦732 ♣AQ2

Kvalitetna barva. Imamo 18 točk. S tem listom je treba najprej dati kontro. Ne glede, kaj partner licitira, v 2. govoru povemo ♠. To pomeni, da smo imeli 17+ točk & vsaj 5 kart v tej barvi (♠).

### d.) Nasprotnik odpre 1♥

Mi licitiramo: ♠532 ♥62 ♦732 ♣AKQJ2

Nasprotnik je odpl 1♥, mi moramo na nivoju 2 licitirati. Nivo 2 začne z 10 točk v 1. manši (10 do 16 točk). Gre za kvalitetno barvo. V primeru naše atake, bo lahko partner atakiral ♣ barvo. Ko bomo imeli barvo AKQJX, nasprotniki nas ne bodo kontrirali, ker ne bodo imeli v naši barvi figur (nasprotniki imajo štihe v določeni barvi, če nas kontrirajo).

### f.) Nasprotnik odpre 1♥

Mi licitiramo: ♠A32 ♥52 ♦732 ♣AQT72

Imamo 3 karte od 5 (1. pogoj kvaliteta barve zadoščen). Imamo 10 točk. Ne licitiramo nadklica v 2. manši [v 1. manši licitiramo]. Npr. nasprotniki vaa bodo kontrirali 2♣ v 2. manši, boste imeli -500 (2-krat padli), bolj koristi, kot če naredijo manšo npr. 430, ko so v 1. manši.

### h.) Nasprotnik odpre 1♥

Mi licitiramo: ♠AK2 ♥52 ♦K32 ♣AQT72

Imamo 16 točk. Imeli zadržek v ♥ = 1NT, bi bila možna licitacija, ki odpade. Če bi imeli AKQF bi dali kontro (močan list). Z našimi kartami nadkličemo 2♣.

## 2 ODZIVI PO PARTNERJEVEM NADKLICU NA NIVOJU

### A. UVOD

Ko se mi odzovemo, ko partner nadkliče, moramo biti precizni. Partner ima 8 točk. Naš list, da bi bilo smiselno licitirati močnejši (odziv je 6+ + 3 = **9+ točk**). Manj kot 9 točk, v 90 % pasiramo (10 % so izjeme, jih bomo posebej obravnavali) [partner 17 točk, mora dati high kontro]. Odzivalec ima naslednje možnosti: **pass (1)** do 9 točk [izjeme: zelo dolgo majorsko barvo (6 kart) ali imamo fit za partnerja, ko izvedemo enostaven dvig {kot bi partner odprl} s 6 točkami dvignemo partnerjevo barvo na nivo 2]; **dvig partnerjeve barve (2)** je enako kot bi odprl -> na nivo 2 je 6 do 10 točk; **licitiramo novo (svojo) barvo (3)** osnova na nivoju 1 je 9 točk (boljše več); če **licitiramo 1NT (4)** moramo imeti točk: 1♥ (nasprotnik)-1♠ (partner)-pass (nasprotnik)-1NT (odzivalec) 10-12 točk (11-12 točk), ker jih ima partner lahko 8 & zadržek v barvi nasprotnika (♥); licitirali kot odziv na nadklic 2NT 13-14; 3NT = 15-16; ključna napoved (ang. cue bid), ki jo uporabljamo, da licitiramo nasprotnikovo barvo. Ko licitiramo **cue bid (5)** (najmočnejša licitacija, če licitiramo barvo nasprotnikov; partner mora še enkrat licitirati) imamo fit za partnerja & najman 11 točk [nimamo fita, bi morali licitirati 2NT, 3NT]. Partner (odpiratelj) dodato opiše list, pri čemer pove, ali je imel otvor Glejte Cue bid str. 21

Partner ima 8 do 16 (ni nujno moč odprtja). Partner izvedel nadklic, nima nujno otvora (lahko je šibek; s 13 točkami kot odzivalec, ne bomo manše licitirali; odprl, morali kot odzivalec s 13 točkami manšo licitirati). Ko imamo fit, je osnova, da povemo fit (ne licitiramo novo barvo). Ko licitiramo novo (svojo) barvo, ni bila licitirana, zanikamo fit. Licitacija gre: 1♥-1♠-pass-2♣ (ne smemo imeti 3♠). Če povemo 2♠ (6 do 10 točk). Če imamo 11 ali več točk povemo njihovo barvo, takrat rečemo 2♥ (ko imamo vabilo ali več & fit licitiramo cue bid). Napotki: Ko partner izvede nadklic, moramo ugotoviti, koliko visoko smemo. Če smo močni, imamo vsaj 11 točk, začnemo razmišljati, da bi partnerja povabili v manšo. Če imamo manj kot 11 moramo takoj vedeti, da ni manše (borba za parcialni kontrakt). Imamo 15 točk, igramo manšo. Npr. 1♥-1♠-pass-(imamo 8 točk -> parcialni kontrakt -> nasprotniki igrali). Imamo 11 točk, moramo partnerja povabiti, nimamo fita npr. 1NT (moramo imeti zadržek); rečemo 2 v njihovi barvi, partner opredeli, skočim v 4. Če reče nima otvora, skočim v 4. Če ima otvor, zanima

## B. ODZIVI PO PARTNERJEVEM BARVNEM NADKLICU NA NIVOJU 1

**Enostavni (enojni) dvig partnerjeve barve (1)** -> Če reče partner (nadklicatelj, vmešalec) na 1♥-1♠-pass-2♠ [podobno kot, da bi odprl 1♠ -> 6 do 10 točk]. **Dvig partnerjeve barve s skokom (2)** -> Ko imamo 11+ točk & fit licitiramo barvo nasprotnikov. Ostane nam licitacija, ko skočimo za baražiranje (nasprotnikom zapiramo licitacijski prostor {ker zapremo prostor, se nasprotniki ne morejo zmeniti, naredijo več napak}). Licitacija gre: 1♥-1♠-pass-3♠ (smo slabi = največ 7 točk, vsaj 4 karte v barvi partnerja -> {skoki so nemočni (baražni); z njimi nasprotnike oviramo; razen v osnovni teoriji, kjer so močni: 1♠-3♠ itd.}). **Dvig partnerjeve barv v manšo (3)** -> Ko mi dvojni skok naredimo, gre za manšo. Imamo lahko 2 tipa listov: ali imamo 15 točk, da bomo manšo naredili; ali nimamo močan list, imamo pet ali šest kart v njegovi barvi (zapiralno, baražno) **Licitacija nove barve brez skoka (4)** -> **Licitacija nove barve v skoku (ne manša) (5)** -> Npr. nasprotnik licitira 1♣-1♦ (vmeša partner)-pass-2♠ [list vabilne moči] {13-14 točk}, zelo dobre barve (5+ kartno barvo) -> **Skok v manšo v novi barvi (6)** -> Gre za 2 različna tipa kart: 1♣-1♦-pass-4♠ -> ponavadi imamo 7 ali 8 kart v ♠ (ne zanima nas, kaj ima nasprotnik, partner [šteje se posebne štibe, dodaja, skoči na ustrezen nivo -> baražno] (nasprotnik bo odprl, naš partner vmešal, kdaj bomo imeli 18 točk; da bomo skakali v manšo -> **Licitacija brez aduta (pod manšo) (7)** -> To je vabilni list z zadržkom v barvi nasprotnikov. Če je pod manšo, to je 2NT (13-14 točk -> 1NT 10-11 točk) -> **Licitacija 3NT (manša) (8)** -> To je 15-16 točk -> **Licitacija Cue bid - ključna napoved (barva nasprotnikov) brez skoka (9)** Cue bid je zelo pogosta licitacija. Velikokrat se zgodi, ko partner izvede nadklic (ni bil močan 7-8 točk). Partner ima običajno 11+ točk. Imamo 3-kartno podporo. Licitiramo barvo nasprotnika (smo močnejši od nasprotnikov po točkah). Zahtevamo, da partner dodatno opiše list. Partner ima samo 2 možnosti. Prva je, da ponovi svojo barvo (pove, da ni imel otvoritve). Licitira kar koli drugega, kar pove, da je imel otvoritev. V vseh variantah, ko licitiramo cue bid (licitiramo barvo nasprotnika), mora partner dodatno opisati list. Pove, ali je imel otvoritev ali ni imeli otvoritve. Vemo, ali je za igrat manšo ali ne -> **Licitacija Cue bid - ključna napoved (barva nasprotnikov) v skoku (10)** -> Licitacija Cue bid v skoku je "Mixed Raises". Imamo fit & 7 do 10 točk, 4-kartna podporo, vabilo za manšo.

## C. TOČKOVNA OPREDELITEV ODZIVOV PO PARTNERJEVEM NADKLICU NA NIVOJU 1

Partnerjeva moč pri nadklicu je od **8 do 16 točk**, zato **nima** nujno **moči odprtja**. Odzivi morajo biti usklajeni z njegovo močjo (razmišljati: ali je v igri manša, parcialni kontrakt ...):

A.) 15+ točk -> želimo igrati manšo

B.) 13-14 točk -> močno vabilo

C.) (10)11-12 točki -> šibko vabilo

D.) 6-9(10) točk -> konstruktivna licitacija (ponavadi dvig partnerjeve barve)

E.) 0-7 točk -> šibek list (opcije pass brez podpore ali baranžiranje s podporo)

Močno in šibko vabilo velja za minorje. Če bi želeli v minorjih igrati, partnerja vabimo s 3 ali 4. Šibko vabilo je licitacija 1♥-1♠-pass-1NT (11-12 točk ali močno vabilo 13-14). Ko bomo imeli fit & 11 točk bomo njihovo barvo licitirali. Pri nadklicih je dvigneno za 3 točke. 6-9 (10) je konstruktivna licitacija -> svojo barvo lahko povemo na nivoju 1, ne na nivoju 2. Lahko dvignemo partnerjevo barvo. 0-7 imamo opcijo pass. Druga opcija Imamo fit (4 karte v partnerjevi barvi), skočimo na nivo 3 ali 4 (baražna otvoritev). 9 točk mora biti, da lahko kaj naredimo. Drugače je pass

## D. ODZIVI, KO IMAMO ŠIBEK LIST (MANJ KOT VABILO)

**Skočimo v manšo v partnerjevi barvi (1)** -> Šibek list (9 točk) skočimo v manšo v partnerjevi barvi moramo imeti vsaj **5-kartno podporo & singel {praznino}** (ne uravnovežen [balansiran] list) -> **Skočimo v Cue bid (barvo nasprotnikov) (2)** ("Mixed Raises") -> **Skočimo v partnerjevo barvo na nivo 3 (3)** -> Baraž [nagajanje nasprotnikom] 3 nivo (4 karte & singel) -> **Dvignemo partnerjevo barvo brez skoka (4)** -> **Dvignemo partnerjevo barvo brez skoka (5)** -> Najbolj enostavno 6-10 točk, vsaj 3 barve v partnerjevi barvi. Z ostalimi šibkimi listi pasiramo. S šibkim listom licitiramo, ko imamo podporo (imamo nekaj več) -> **Licitiramo novo (svojo) barvo na nivoju 1 (6)** Ko licitiramo novo barvo na nivoju 1, to ni forsing. Neka licitacija, ko smo pripravljeni to igrati, ni nujno, da imamo veliko točk, ampak imamo dobro barvo (barva je bolj pomembna kot točke). Ko mi licitiramo barvo na nivoju 1, partner lahko dvigne samo v primeru, ko ima otvor. -> **Licitiramo 1NT (7)** -> 11-12 točk -> šibko vabilo -> **Licitiramo Cue bid v skoku, če je partner izvedel nadklic 1♦ (8)** -> **Dvignemo partnerjev nadklic 1♦ v 2♦ (9)** Do 10 točk. Ko nimamo fita, nimamo svoje dolge barve, imamo do 9 točk, takrat rečemo pass.

# ZAPIRALNI GOVORI

BARAŽNE NAPOVEDI!	 2♣ SE UPORABLJA ZA OTVORITEV, PRI ČEMER SPOROČAMO 22+ TOČK IN FORSING DO MANŠE)	 2♦	 2♥	 2♠	6–11 <u>točk</u>	6 kart v <u>barvi</u>
	 3♣	 3♦	 3♥	 3♠	6–11 <u>točk</u>	7 kart v <u>barvi</u>
	 4♣	 4♦	 4♥	 4♠	6–11 <u>točk</u>	8 kart v <u>barvi</u>

PARTNERJEVA NAPOVED NOVE BARVE JE FORSING DO MANŠE  
NPR. 3♥-4♥ ALI 3♦-3♥ IPD

BRANJENJE KONTRAKTA JE NAJBOLJ UČINKOVITA, KADAR SMO V  
**PRVI MANŠI**, NASPROTNIK PA V **DRUGI MANŠI**.

BOLJ DISTRIBUTIVNA (DALJŠA GLEDE NA BARVO) JE ROKA, MANJ  
POMEMBNE SO TOČKE.

# SPRAŠEVANJE PO ASIH (4NT), ČE ŽELIMO IGRATI MALI ALI VELIKI SLEM

## Odgovori na blackwood 4 NT

<b>5♣</b>	0 ali 4 asi	uravnoreženo, 20–21 točk	<b>2NT</b>	<b>3♣</b>	stayman, 6+ točk	
<b>5♦</b>	1 as		<b>3♠</b>	<b>4NT</b>	blackwood	
<b>5♥</b>	2 asa		4+ karte v piku 2 asa	<b>5♥</b>	<b>5♠</b>	manjkata 2 asa
<b>5♠</b>	3 asi			<b>Pass</b>		

# SPRAŠEVANJE PO KRALJIH (5NT), ČE ŽELIMO IGRATI VELIKI SLEM

## Odgovori na blackwood 5 NT

<b>6♣</b>	0 ali 4 kralji	PO KRALJIH LAHKO VPRAŠAMO LE, KADAR IMAMO VSE ASE IN ŽELIMO IGRATI VELIKI SLEM!	22+ točk	<b>2♣</b>	<b>2♦</b>	čakam ...
<b>6♦</b>	1 kralj		5+ kart v piku	<b>2♠</b>	<b>3♠</b>	vsaj trikartna podpora, 6+ točk
<b>6♥</b>	2 kralja		blackwood 4NT – koliko asev?	<b>4NT</b>	<b>5♦</b>	1 as
<b>6♠</b>	3 kralji		blackwood 5NT – koliko kraljev?	<b>5NT</b>	<b>6♥</b>	2 kralja
		veliki slam!	<b>7♠</b>	<b>Pass</b>		

# SPRAŠEVANJE PO ASI & ADUTSKEM KRALJU {5 KART} [RKCB], ČE ŽELIMO IGRATI SLEM

ODGOVORI NA BLACKWOOD 4 NT



- 5♣** 0 ALI 3 OD 5 KART (4 ASI & 1 ADUTSKI KRALJ)
- 5♦** 1 ALI 4 OD 5 KART (4 ASI & 1 ADUTSKI KRALJ)
- 5♥** 2 OD 5 KART (4 ASI & 1 ADUTSKI KRALJ)
- 5♠** 2 OD 5 KART & ADUTSKA DAMA

## SPRAŠEVANJE PO KRALJIH (5NT), ČE ŽELIMO IGRATI VELIKI SLEM

### Odgovori na blackwood 5 NT

- 6♣** 0 ali 4 kralji
- 6♦** 1 kralj
- 6♥** 2 kralja
- 6♠** 3 kralji

PO KRALJIH LAHKO VPRAŠAMO LE, KADAR IMAMO VSE ASE IN ŽELIMO IGRATI VELIKI SLEM!



Vprašanje po adutski dami, če jo partner ni mogel povedati z 5♠  
5♦-5♥  
5♣-5♦

# KONVENCIJA BERGEN & JACOBY & SPLINTER

PO ODPRTJU 1 V MAJORJU ♠♥ (M) IMAMO NA VOLJO NASLEDNJE ODZIVE:

3 KARTNA PODPORA ALI BREZ PODPORE & DO 11 TOČK

3 KARTNA PODPORA ALI BREZ PODPORE & DO 11 TOČK

2 GOVOR ODPIRALCA:  
- MINORSKA BARVA, 6+ KART  
2 GOVOR ODZIVALCA:  
- ŠIBKO PODPORA (2♠♥)  
- MOČNO PODPORA (3♠♥)  
- NIMA PODPORE (lahko nova barva)

1♠♥-1NT FORSING | 3 KARTE V ♠♥ | 5-7 FT | ALI | (1)

1♠♥-2♠♥ | 3 KARTE V ♠♥ | 8-9 FT | (1.)

1♠♥-1NT FORSING | 3 KARTE V ♠♥ | 10-11 FT | ALI | (2)

1♠♥-1NT FORSING | BREZ PODPORE V ♠♥ | 6-11 FT | (3)

TEGA NIMAMO

4+ KARTNA PODPORA 1♠♥-3♠♥ | 4+ KARTE V ♠♥ | 0-5 FT | ZAPIRALNA LICITACIJA | (1)

4+ KARTNA PODPORA

Več kart -> več rezanja

Več kart -> več rezanja

1♠♥-4♠♥ | 5+ KART V ♠♥ | 6-10 FT | (A)

1♠♥-3♣ | 4 KARTE V ♠♥ | 7-9 FT | FORSING ZA 1 KROG | (2)

1♠♥-3♦ | 4 KARTE V ♠♥ | 10-11 FT | FORSING ZA 1 KROG | (3)

1♠♥-2NT | 4 KARTE V ♠♥ | 12+ FT | (JACOBY KONVENCIJA) | (4)

Opomba:

- igranje manše v fitu 4-4
- je praviloma priporočljivejše od fita 5-3,
- saj lahko na dolgo barvo odmečemo svoje zgubitke.

NI ENOJCEV & PRAZNINE PRI ODZIVALCU

ZELO MOČNA STRANSKA BARVA (UPORABIMO RAJŠI 2/1)

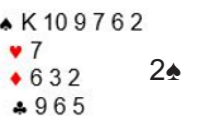
FORSING

1♠♥-3♠4♣4♦ | 4+ KARTE V ♠♥ | FT ZA MANŠO | KRATKOST (PRAZNINA) V LICITIRANI BARVI | SPLINTER PO ODPRTJU 1♥ | (B)

1♠♥-4♣4♦4♥ | 4+ KARTE V ♠♥ | FT ZA MANŠO | KRATKOST (PRAZNINA) V LICITIRANI BARVI | SPLINTER PO ODPRTJU 1♠ | (C)



1♥/1♠-2♠/2♥ | 6 KART V ♠ | 3-6 FT (WEAK JUMP SHIFT) | ZAPIRALNA LICITACIJA | (D)



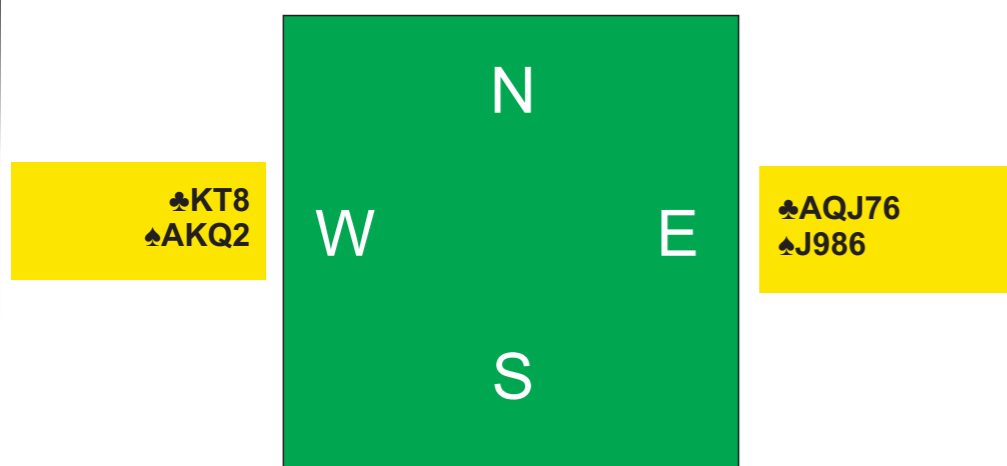
# KAKO PODPRETI PARTNERJEVO ODPRTJE V 1♦ ALI 1♣ (MINORJIH)?

## KONVENCIJA: OBRNJENI MINORJI (ang. INVERTED MINORS)

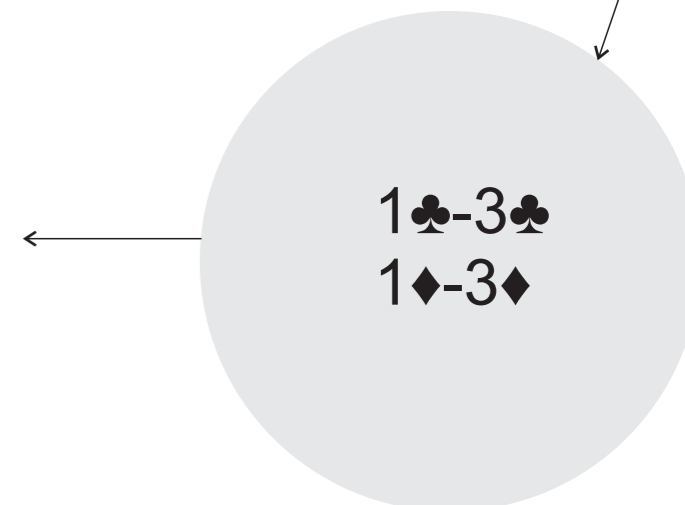
I.) Z močnejšo podporo v križu bomo licitirali nižje (1♣-2♣ [13 FT, 5 kart v ♣ = močnejše]) {Zakaj? Na drugem nivoju se lahko pogovorimo, ali bomo igrali 3NT ali igramo v minorju}. 2♣/2♦ = 10 FT+; 5+ križev ali kar **FORSING**

II.) S slabšo karto s podporo v križu bomo licitirali višje (1♣-3♣ [6-10 FT, 5 kart v ♣ = šibkeje]) {Manše ne bo zaradi šibkosti. Zapiranje prostora. Skušamo na 3. nivoju igrati}. 3♣/3♦ = 6 DO 9 FT, 5+ križev ali kar **FORSING**

Tega ne licitiramo, če imamo 4-kartno barvo v majorju (1♣-1♠ [5 križev & 4 pike]) {iskanje fita v majorjih} -> 1NT -> 2♣ /3♣.



Imamo od 6 do 9 FT. Imam 5♣/5♦. Nič posebnega ti nimam za ponuditi. Če nima odpiralec 18 do 19 točk, mora to pasirati. 12 do 16 FT odpiralca je pass, igrata 3♣/3♦. Nasprotnikom smo zaprli cel 2.nivo z 3♣/3♦. Licitirati morajo na 3. nivoju, kar je rizično. 1♣/1♦-3♣/3♣-3NT (samo, če smo zelo močni [pogoji: pokriti vsi štoparji {vse 3 barve dobre}). Če je partner ponovil minorja, je zanikal 4 ali 5-kartnega majorja.



POZOR: Ko odgovarjate 1♠/♦, ne podprete ♣/♦, če imate 4-kratnega majorja (prednost ima 4 ali 5 major pred minorjem)

### DRUGI GOVOR ODPIRALCA PO SEKVENCI 1♣-2♣ ALI

### 1♦-2♦

- 1♣-2♣-2♦ imamo 5 križev & 4 kare; manjka vsaj en majorski zadržek, do 14 FT (forsing za krog)
- 1♣-2♣-2♥ imamo 3/4 srca (dober zadržek [AQ, AK] {bližati 3NT}), ni fita v srcu, do 14 FT (forsing za krog)
- 1♣-2♣-2NT imamo uravnotežen list (4332, 4432); 12 do 14 FT (minimalni list)
- 1♣-2♣-3♣ imamo 5 križev; fit 5-5; ni obljubljen močni list; močan partner -> slem; lahko pa je tudi minimalni list (ni forsing do manše);
- 1♣-2♣-3♦ imamo zadržek v kari, manjka vsaj en majorski zadržek, vsaj 15 FT (forsing za 1 krog)
- 1♣-2♣-3♥ nimamo zadržka v kari, imam zadržek v srcu, nimam zadržka v piku, vsaj 15 FT (forsing za 1 krog)
- 1♣-2♣-3♠ nimamo zadržka v kari ali srcu, imamo zadržek v piku, vsaj 15 FT (forsing za 1 krog)
- 1♣-2♣-3NT imamo uravnoteženo, močno karto, do 18 ali 19 FT [več kot, da bi odprl 1NT], partner ima 10 FT, pass; več kot 10 FT, ambicija za mali slem

- 1♦-2♦-2♥ imamo zadržek v srcu in morda še v piku ali križu, ne pa obeh, do 14 FT, forsing za 1 krog
- 1♦-2♦-2♠ nimamo zadržka v srcu, imamo zadržek v piku in morda tudi v križu, do 14 FT, forsing za 1 krog
- 1♦-2♦-2NT imamo uravnotežen list (4332, 4432); 12 do 14 FT (minimalni list)
- 1♦-2♦-3♣ nimamo zadržka v srcu in piku, imamo zadržek v križu, forsing za 1 krog [3NT ali 3♦ {ni zadržkov v majorjih}]
- 1♦-2♦-3♦ imamo 5 kar; fit 5-5; ni obljubljen močni list; močan partner -> slem; lahko pa je tudi minimalni list (ni forsing do manše, torej lahko se pasira);
- 1♦-2♦-3♥ nimamo zadržka v križu, imamo zadržek v srcu in morda tudi v piku, vsaj 15 FT, forsing
- 1♦-2♦-3♠ nimamo zadržka v križu in srcu, imamo zadržek v piku, vsaj 15 FT, forsing za 1 krog
- 1♦-2♦-3NT imamo uravnoteženo, močno karto, do 18 ali 19 FT [več kot, da bi odprl 1NT], partner ima 10 FT, pass; več kot 10 FT, ambicija za mali slem

# SISTEM LICITIRANJA 2/1

## 6 LICITACIJSKIH SEKVENC SISTEMA 2/1:

1♠-2♣/2♦/2♥  
1♥-2♣/2♦/  
1♦-2♣

- FORSING DO MANŠE
- IMETI MORAMO 12+ FIGURNIH TOČK
- 4+KARTE ALI 5+ KART V SRCU (1♠-2♥)
- ODZIV NA 2. NIVOJU NE ZANIKA PODPORE ZA PARTNERJEVEGA MAJORJA

### A. DVIG ODZIVALČEVE BARVE:

1♠-2♣-3♣

- večinoma 4 karte v določeni barvi [tudi s 3 kartami, če imamo ali as ali kralj ali damo ... {ni zadržkov za 2NT}

♠AJ932  
♥Q9  
♦KT  
♣K983

ODPIRATELJ

### B. SEKVENCA 1♠-2♥:

1♠-2♥-4♥

♠AQ873  
♥A87  
♦KJ52  
♣6

ODPIRATELJ

- smo šibkejši, gremo takoj v mašo 1♠-2♥-4♥
- smo močnejši, ko licitiramo nižje 1♠-2♥-3♥

Odzivalec potrebuje 1♠-2♥ 5+ kart v ♥

1♠-2♥-3♥ ...

♠AQ873  
♥AQ93  
♦Q6  
♣JA6

ODPIRATELJ

1♠-2♣-2NT

♠AJ985  
♥AQJ  
♦KQ8  
♣Q3

ODPIRATELJ

1♠-2♣-2♥

♠KJT32  
♥KQ95  
♦KJ  
♣J3

ODPIRATELJ

1♥-2♣-2♠

♠KQ62  
♥AQ974  
♦KQ  
♣Q4

ODPIRATELJ

1♥-2♣-2♦

♠Q93  
♥AQ852  
♦AKQ9  
♣4

ODPIRATELJ

### C. PONOVI MO BARVO ODPRTJA

1♠-2♣-2♠

♠KJ8632  
♥AQ6  
♦Q9  
♣J7

ODPIRATELJ

- imamo 6+kartno barvo, ki smo jo ponovili
- izjemoma rečemo npr. 2♠ s 5 kartami npr. v pik (nimamo drugega govora)

Ko imate v roki AKQJ [AKJT9] (močna barva) v 6 kartah

1♠-2♣-3♠

♠AKQJ86  
♥K8  
♦974  
♣97

ODPIRATELJ

- Uravnotežen list
- Zadržke v ostalih 2 nelicitiranih barvah
- Licitiramo z minimalno in maksimalno karto (12 do 14 FT ali 18 do 19 FT)
- 1♠-2♣-2NT-3NT-4NT [ni Blackwood (spraševanje po asih)]
- 1♥-2♣-3NT [15 do 17 FT]

- 1♠-2♣-3♣
- Help Suit Game Try (HSGT):**
- imate v vseh barvah točke, razen tiste, ki jo morate odpreti (npr. 15 FT, enojec);
  - vprašanje s 3♣: Ali imaš v ♠ podporo npr. AQ ali AK? Možna manša ali igra na 3. nivoju (npr. 3 izgubitki v ♠ in 1 izgubitev v stranski barvi)

## TEHNIKE ODIGRAVANJA V BREZADUTNI IGRI

- 1.) V brezadutu **atakiraj** tam, kjer imaš **najdaljšo barvo**.
- 2.) Štih (vzetek) dajmo **takoj (prepuščanje štihov)**, ker vseh štihov ne moremo narediti. S tem bomo pridobili ostale štihе. Glej tudi točko 5: blokiranje barve nasprotnikov.
3. Izvajalec in miza komunicirate z vrnitvijo barve t.j. **komunikacija**.
- 4.) Skušamo preprečiti komunikacijo med nasprotnikoma t.j. **kontrola**. Omogočajo jo visoke figure.
- 5.) **Blokiranje barve nasprotnikov** (npr. imajo karte porazdeljene 5-3. Če nima vhodov tisti nasprotnik, ki ima 5 kart, ne bo mogel priti po zadnji 2 karti) ali prekinitev komunikacije med nasprotniki [uničili komunikacijo (zadržali kontrolo)]. To storimo **s spuščanjem štihov**, če imamo samo 1 kontrolo. V tem primeru velja **pravilo 7**, ki se izračuna: 7-število naših kart. Npr. mi imamo 5 kart;  $7-5=2$ . 2-krat spustimo štih. Če imamo 2 kontroli (2 visoki figuri) ne uporabljamo pravila 7. 1 krat spustimo iz obeh listov.
- 6.) Ne smemo **zablokirati naše barve**. Ko imamo v neki barvi razdelitev 2-3 (4-3). Vedno začnemo z **visoko karto po rangu, kjer imamo 2 karti (manj kart)**. Zakaj? Če bi začeli tam, kjer je več kart, bi zadnja karta "zamrznila". Če nimamo več vhoda, ne moremo narediti štihа z zadnjo karto. Tam, kjer imamo manj kart začnemo z visokimi. Tam, kjer jih imamo več, začnemo z nizkimi.
- 7.) **Varno impasiranje**: v določeni situaciji, je eden izmed nasprotnikov **bolj nevaren** kot drugi. Imamo možnost impasiranja. Lahko lovimo damo pri enem ali pri drugem nasprotniku. Ugotovimo, kateri **nasprotnik** je bolj **nevaren**, ki ne sme priti v štih, da njega impasiramo.
- 8.) Ne igravimo prekoštihov, če ugotovimo dovolj hitrih štihov za manšo.
- 9.) Ugotovimo skupne točke. Analiziramo atako. Preštejemo **hitre štihе**. Na podlagi hitrih štihov ugotovimo **dodatne štihе** (določimo jih). V tisti barvi, v kateri imamo **največ dodatnih štihov**, jo **najprej igramo** itd. Na koncu odigramo **hitre štihе**. Ugotovimo še **potencialne nevarnosti**.

## TEHNIKE ODIGRAVANJA V ADUTNI IGRI

- 1.) Če imamo nekje **fit** [skladje] (vsaj 8 kart v barvi), imamo možnost **rezanja** (vsaj 1 štih več kot v brezadutu zaradi neurovnoteženih listov). Splača se igrati v **majorskih barvah** (nujno, če imamo majorski fit). Če ni nujno, ne igramo v minorjih.
- 2.) **Plan (načrt) v adutni igri** ima faze: preštejemo **figurne točke** (FT) (**1**); uporabimo informacije licitacije (**2**); analiziramo atako (**3**); preštejemo **potencialne zgubitke** (luzerje) (4), npr. igramo 4♠ -> lahko naredimo 3 zgubitke [lažje štejemo zgubitke kot štih, ki jih je več] (**4**); ugotoviti možnosti, da se potencialnih zgubitkov znebimo in določimo **način** [rezanje, odvrgli bomo drugo barvo ...](**5**).
- 3.) V 80 % je smiselno najprej **adutirati** (odigrati aduta), ko pridemo v štih, da nam ne bi nasprotniki rezali. Kolikokrat odigramo aduta? Dokler imajo nasprotniki še adute. To ne velja v primeru, ko imajo nasprotniki zunaj še **enega aduta**, ki je **visoka figura**. Npr. igrali smo A & K, nasprotnikom je ostala Q. Porabili bomo 2 aduta, npr. za Q {**1. način odigravanja v adutni igri**}.
- 4.) **Režemo z aduti**, kjer jih je manj (**3-5** razdelitev adutov) [**zaradi „barvanja“ adutov (kart), kajti še vedno jih ostane 5**] {**2. način odigravanja v adutni igri**}.
- 5.) **Razvijanje stranske barve** (glej brezadutno igro), ko razvijemo vzetke, kjer imamo **dolgo barvo**. **1. način** je, da figuro izbijemo npr. A, da lahko poberemo nadaljne vzetke. **2. način** je, da stransko barvo razvijemo z rezanjem (adutom). S pomočjo rezanja zadnja(e) karta(e) postanejo **vzetki** in bomo določene karte **odvrgli** {**3. način odigravanja v adutni igri**}.
- 6.) Pri **impasiranju** lovimo K, Q, J ..., da igramo iz nizkih kart proti visokim in upamo, da je figura, ki nam manjka pred figurami, ki jih imamo. To ponavljamo, če je potrebno. (**1. način**). Pri **impasiranju z rezanjem** imamo v enem listu veliko figur, v drugem listu pa enojec ali praznino. Kako izkoristimo potencial figur? Npr. s pomočjo rezanja in z odmetavanjem zgubitkov na določeno barvo, kjer imamo vzetke (**2. način**).
7. Pri **eliminaciji z "izsiljevanjem"** postavimo situacijo, ko nasprotnik pride v štih, ne bo imel dobre rešitve. Barve, ki jih ima nasprotnik, nimata izvajalca.

## ODLOŽITEV ADUTIRANJA

V 20 % primerov je treba **odložiti adutiranje**. Moramo prehiteti nasprotnike v neki **akciji** t.j. npr. odmet zgubitkov ... Imamo 4 razloge za odložitev adutiranja, torej mora to narediti pred adutiranjem.

1.) **Rezanje s "krajšimi aduti"** {**najbolj pogosto**} (vsakič, ko režemo, naredimo 1 vzetek več)

A. primer: ♠A53 -> ♠KQJT8 & ♥K5 -> ♥A963 (vzamemo 2 štih v ♥ -> režemo srce s krajšimi aduti ♠A53)

2.) **Odmet zgubitkov v stranski barvi**: v neki barvi imamo visoke figure, v adutu nam manjka A.

Nasprotniki so nekaj atakirali. Imamo možnost stranske barve, kjer imamo visoke vzetke, v drugi roki pa imamo kratkost, lahko odvržemo zgubitke. Naredimo pred adutiranjem. Če bi igrali aduta, bi nasprotniki vzeli z A. Vzeli vzetke pred nami.

B. primer: ♠QJ32 -> ♠KT764 & ♥932 -> ♥JT4 & ♣54 -> ♣AKQ (igramo ♣, na ♣Q odmečemo 1♥)

3.) **Vzpostavitev stranske barve (razvijanje barve pred adutiranjem)**: prehode imamo samo v adutu {ne bomo mogli po štih, ki so ostali, če bomo prej adutirali}. Imamo 2 načina. **1. način**: **izbijemo A, K** (kar nam manjka) [podobno kot v brezadutu]. **2. način**: vzpostavimo **barvo z rezanjem**, zadnje karte, ki nam ostanejo postanejo vzetki. Na tiste karte **odvržemo zgubitke** v drugih barvah.

C1. primer: ♠AT8 -> ♠KQJ962 & ♥J754 -> ♥AK & ♣72 -> ♣AJ (razvijamo ♥ barvo [na srce ♥A vržemo zgubitek v ♣; ne smemo dati vzetka v ♣: ♣3 {W}<-♣A {S}; nato s piki režemo ♥]; z aduti ♠ imamo prehod)

4.) **Navzkrižno rezanje**: vsak (izvajalec, miza) ima **enojca**. pa tudi **adute**. Tu lahko z 8 aduti, naredimo 8 vzetkov. Obstaja pravilo, kaj moramo najprej narediti, predno začnemo z navzkrižnim rezanjem. Če imate hitre štih v 4 barvi, je treba te štih potegniti preden začnemo z navzkrižnim rezanjem. Zakaj? Če mi navzkrižno režemo, nam v 4. barvi ostanejo visoke karte. Nimajo nasprotniki več za barvati v barvah, ki jih režemo. V tisti barvi začnejo stran metati nizke karte. Potem, ko mi vržemo visoko karto, nam jo režejo. Če bi mi pozabili na začetku ♦AK potegniti, bi se zgodilo, da bi nasprotnik odmetal npr. na 4 ali 5 križ 2 zgubitka v kari. Karo nam bi nasprotniki že rezali. Pri navzkrižnem rezanju na koncu nasprotnikom ostanejo samo še aduti.

B. primer: ♠A863 -> ♠5 & ♥KJT5 -> ♥AQ96 & ♦A865 -> ♦K32 & ♣3 -> ♣AQ872 (4. barva je ♦, zato odigramo hitra štih ♦AK; začnemo z rezanjem tam, kjer imamo več kart).

**LEGENDA:**

A = As  
 K = Kralj  
 Q = Kraljica  
 J = Jack, Fant, Poba  
 T = Deset  
 X = nizka karta, platlc  
 L = leva stran  
 D = desna stran  
 P = prehod za štih na drug par  
 (1) mi, 1. krog  
 (1) nasprotnik, 1. krog  
 (2) mi, 2. krog ...  
 (2) nasprotnik, 2. krog ...

**OSNOVNE FIGURNE KOMBINACIJE V BREZADUTU (1. DEL)****AQ-J (8 KART) [1A]**

igramo	A (2)	X (1)	1. nizka karta
	X (2)	T (1)	
	X (2)	Q (1)	ima štih (L)
nizka karta	K (2)	X (1)	
	X (3)		
vzame štih	J (3)		
	X (3)		

Naredimo največ 4 štihe:  
 - K pred AQ &  
 - K v dvojcu

**AQ-JT (8 KART) [1B]**

A (3)	J (1)	začnemo z J
X (3)	X (1)	nizka (ne K)
X (3)	X (1)	
K (3)	X (1)	
X (4)	X (2)	
X (4)	X (2)	
T (4)	Q (2)	
X (4)	X (2)	

Z T lovimo kralja v 3 kartah.  
 JT omogoča večje št. štihov.

**AK-J (8 KART) [2A]**

1. igramo	A (1)	X (4) nizka karta
	X (1)	X (4)
	X (1)	X (4)
	X (1)	X (4)
2. igramo	K (2)	
	X (2)	
	X (2)	
	Q (2)	
	X (3)	
	T (3)	
vzame J (D)	J (3)	
	X (3)	

Naredimo 4 štihe, če je:  
 - Q v 2 kartah &  
 - Q ne „pade“ ne odnehamo s to barvo, da dobimo še zadnji štih.

**AK-JT (8 KART) [2B]**

1. igramo	A (1)	J (2) (P)
	X (1)	X (2)
	X (1)	X (2)
	X (1)	X (2)
	X (4)	X (3)
	X (4)	Q (3)
	T (4)	K (3)
	X (4)	X (3)

Z T lovimo Q v 3 kartah pred AK (za JT). A odigramo najprej, če bi bila Q v enojcu za AK.

**AJT-XX (7 KART) [3]**

A (3)	X (1)	1. nizka karta
X (3)	X (1)	
X (3)	T (1)	(L)
K (3)	Q (1)	štih naspr. (P)
X (4)	X (2)	3. nizka karta
X (4)	X (2)	
X (4)	J (2)	(L)
X (4)	X (2)	

Naredimo 4 štihe:  
 - vsaj 1 figura pred AJT (v 3 ali manj kartah);  
 - 75 % figuri razdeljeni (nista skupaj);  
 - manj štihov KQ (obe figuri) za AJT;  
 - to je t.i. ponovljeni impas.

**AQT-XXXX (9 KART) [4A]**

2. odigramo	A (2)	X (1)	1. nizko
	X (2)	J (1)	
	X (2)	Q (1)	(L)
„pade“	K (2)	X (1)	
sledijo dobljeni štihi	X (3)		Nasprotniki imajo samo 4 karte (9-4). Lahko naredimo 5 štihov, če je KJ pred AQT ali zadaj J v enojcu.
	X (3)		
	X (3)		
	X (4)		
	X (4)		
	X (4)		
	X (4)		
	X (4)		
	X (5)		
	X (5)		
	X (5)		
	X (5)		

**AQT-XXXX (9 KART) [4B]**

A (3)	X (1)	1. nizko
X (3)	X (1)	
X (3)	Q (1)	
K (3)	J (1)	odigran J (enojec)
X (4)	X (2)	(L) -> (P)
X (4)	X (2)	
X (4)	T (2)	(L)
X (4)	X (2)	
X (5)		
X (5)		
X (5)		
X (5)		

Lahko naredimo 5 štihov, če je J (enojec) za AQT. Posledično je K v 3 kartah.

**AQT-XXXX (9 KART) [4C]**

A (3)	X (1)	1. nizka karta
X (3)	X (1)	
X (3)	Q (1)	
J (3)	K (1)	(P)
X (4)	X (2)	2. nizka karta
X (4)	X (2)	
X (4)	T (2)	
X (4)	X (2)	
X (5)		
X (5)		
X (5)		
X (5)		

Nasprotnik vzame Q s K.

**A-K (8 KART) [5]**

1. nizka karta	X (1)	X (4)
	X (1)	X (4)
tudi nizka karta	X (1)	X (4)
„damo“ štih	T (1)	X (4)
	J (2)	X (5)
	A (2)	X (5)
	X (2)	K (5)
	X (2)	X (5)
	X (3)	
	K (3)	
	Q (3)	

Naredimo največ 4 štihe, ker nam manjka QJT9. Če moramo, damo štih čim prej. Dobro je, če so karte razdeljene 3-2 (vidimo, ko igramo A). Problem, če so karte slabo razdeljene npr. 4-1. Če ni sledenja, karta ni več zanimiva za razvijanje.

**A-KT (8 KART) [6A]**

1. odigramo	A (1)	K (4)
	X (1)	X (4)
	X (1)	X (4)
	Q (1)	J (4)
	X (2)	X (5)
	X (2)	X (5)
	T (2)	K (5)
(P)	X (2)	X (5)
	X (3)	
	X (3)	
(D)	X (3)	

T & 9 sta ključni karti, ker z njima lovimo QJ. Najprej odigramo A. Če pade figura (Q ali J v enojcu), smo naredili 5 štihov.

**A-KT (8 KART) [6B]**

1. odigramo	A (1)	T (4)
	X (1)	X (4)
	X (1)	X (4)
mala, 2 štiha dati	X (1)	X (4)
	X (2)	X (5)
	X (2)	X (5)
	X (2)	K (5)
	J (2)	X (5)
	Q (3)	
	X (3)	
	X (3)	
(D)	K (3)	

4 štihe bomo naredili, če bosta obe figuri spodaj vsaj v 4 kartah.

**XX-AK (7 KART) [7]**

1. nizko	X (1)	X (2)
dobljeni štih	X (1)	A (2)
tudi nizko	X (1)	T (2)
	X (1)	X (2)
		K (3)
		J (3)
		X (3)
		X (4)
		X (4) igramo nizko iz obeh listov.
		X (4) lmeti moramo srečo, da so karte pri nasprotnikih razdeljene 3-3.
		X (5)
		X (5)
		X (5)

**A-QJT (7 KART) [8A]**

X (1)	1. nizko
X (1)	
X (1)	
X (1)	
X (2)	2. nizko
K (2)	
A (2)	(L) (P)
X (2)	
Q (3)	
X (3)	
X (3)	
X (3)	itd.

Imamo vezane karte QJT. Naredimo vseh 5 štihov, mora biti kralj spodaj, v dvojcu.

**A-QJT (7 KART) [8B]**

A (1)	Q (3)
X (1)	K (3)
X (1)	X (3)
X (1)	X (3)
X (2)	J (4) (P)
X (2)	X (4)
X (2)	X (4)
(D) X (2)	X (4)
	T (5)
	X (5)
	X (5)
	X (5)

K imamo spodaj v 3 kartah. Naredimo 4 štihe.

**A-JT (8 KART) [9]**

Imamo 8 kart.	J (1)	1. odigramo
Manjkata: KQ.	X (1)	
Igramo nizko.	X (1)	nizka
Nasprotnik lahko vzame s Q. 4 štihov ne bomo naredili samo v primeru, ko bosta KQ za A.	Q (1)	
	T (2)	(P)
	X (2)	
	X (2)	
	X (3)	
	K (3)	
	A (3)	
	X (3)	(P)
	X (4)	
	X (4)	
	X (4)	itd.

**LEGENDA:**

A = As  
 K = Kralj  
 Q = Kraljica  
 J = Jack, Fant, Poba  
 T = Deset  
 X = nizka karta, platlc  
 L = leva stran  
 D = desna stran  
 P = prehod za štih na drug par  
 (1) mi, 1. krog  
 (1) nasprotnik, 1. krog  
 (2) mi, 2. krog ...  
 (2) nasprotnik, 2. krog ...

**OSNOVNE FIGURNE KOMBINACIJE V BREZADUTU (2. DEL)****A-QJ (6 KART) [10A]**

1. odigramo	A (1)	Q (3)
	X (1)	K (3)
	X (1)	X (3)
	X (1)	X (3)
	X (2)	T (4)
	X (2)	X (4)
	(D) J (2)	X (4)
	X (2)	X (4)

Naredimo vedno 2 štih, pri čemer ni impasa, da bi igrali Q proti A.

**A-QJ (6 KART) [10B]**

1. odigramo	A (1)	Q (3)
	X (1)	X (3)
	X (1)	X (3)
	K (1)	X (3)
	X (2)	T (4) (P)
	X (2)	X (4)
	(D) J (2)	X (4)
	X (2)	X (4) itd.

3 štih naredimo, če imamo K v eni karti, pri čemer je narobe igrati Q.

**A-QJT (7 KART) [10C]**

1. odigramo	Q (1)
	X (1)
	X (1)
	X (1)
	X (1)
	J (2)
	X (2)
	X (2)
	X (2)
	T (3)
	K (3)
	X (3)
	A (3) (L) (P) itd.

Če je T zraven, igramo impas (Q).

**A-Q (6 KART) [11]**

1. nizko	X (1)	Naredimo največ 2 štih, če je K pred Q. Če je K za Q ne moremo 2 štih narediti. Ne smemo igrati A v 1. potezi, ker bomo izgubili kontrolo.
vzame nasp.	K (1)	
(L) A (2)	T (2)	
	X (2)	
	X (3)	
(P) spodaj	J (3)	
	X (3)	
	X (3)	
	X (4)	
	X (4)	
naredi štih	X (4)	
	X (4)	

**A-Q (7 KART) [12]**

1. odigramo	X (1)	Naredimo 3 štih, če je K pred Q. Imamo pa 7 kart. Če so karte razdeljene 3-3, naredimo še 13. karto. Princip naprej je enak, če je Q štih ali ne!
	J (1)	
	Q (1)	
	X (1)	
odigramo nizko	X (2)	
	X (2)	
odigramo nizko	X (2)	
dobi naspro.	K (2)	
	X (3)	
	X (3)	
	X (3)	
	A (3)	
	X (4)	
	X (4)	
	X (4)	
	X (4)	

**A-QT (7 KART) [13]**

1. odigramo	A (1)	T (4)
	X (1)	X (4)
	X (1)	X (4)
	X (1)	X (4)
	X (2)	
(P) K (2)	X (2)	
	X (2)	
	X (2)	
	X (3)	
	J (3)	
(D) Q (3)		
	X (3)	

Pravilno je odigrati A, ker imamo T. Igramo nizko proti T, ker lovimo J (igramo impas).

**QT-A98 (8 KART) [14]**

1. odigramo	Q (1)	X (4)
nas. nizko	X (1)	X (4)
	X (1)	X (4)
(P) K (1)	X (4)	
	T (2)	
	X (2)	
	X (2)	
pon. impas	X (3)	
	J (3)	
(D) A (3)		
	X (3)	

Manjkata nam 2 figuri (KJ). Verjetnost, da sta figuri skupaj je 1:4. Moramo 2-krat impasirati. Igramo proti visoki figuri A (z njim lovimo K). 75 % verjetnost, da smo uspešni (figuri sta razdeljeni).

**K-Q (7 KART) [15]**

	X (1)	X (2)	Princip: igramo nizko proti figuri. Če imamo pomanjkanje figur, nizko iz obeh listov ...
(D) Q (1)	X (2)	X (2)	
	X (1)	A (2) (P)	
	X (4)	X (3)	
	X (4)	T (3)	
	X (4)	K (3) (L)	
	J (4)	X (3)	

Manjka nam AJT. Pravilno je igrati nizko proti figuri. Naredimo najmanj 2 štih. Ugodno: če ima nasprotnik spredaj A v dvojcu. Nasprotnikove karte so 3-3. Če bi Q nasprotnik vzel z A, ponovimo isto (igramo 2-krat nizko iz naših listov). 3. nizko do K (poberemo še 2 štih).

**K-QT (7 KART) [16]**

	X (2)	X (1)	1. odi. nizko
	X (2)	X (1)	
	T (2)	K (1)	
(P) A (2)	X (1)		
	Q (3)		
	X (3)		
	X (3)		
	J (3)		

Imamo spot karto (T), pri čemer lahko lovimo J.

**X-KQT (7 KART) [17]**

	X (1)	K (3)
	X (1)	X (3)
	Q (1)	X (3)
(P) X (1)	A (3)	
	J (4)	
	X (4)	
(D) T (2)	K (4)	
	X (4)	

igramo nizko proti figuram. Če je Q štih, se vrnemo nazaj in še enkrat nizka. Če Q nasprotnik vzame z A. Gremo na drugo stran igramo nizko proti T, ker spet lovimo J. 75 % je možnosti, da nista skupaj AJ. Ne smemo začeti s K zaradi A. Gre za ponovljene impase.

**X-QT (7 KART) [18]**

	X (1)	Q (2)
	X (1)	X (2)
	T (1)	X (2)
	X (1)	K (2)
		X (3)
		X (3)
		X (3)
		A (3)

Slaba barva za igranje, vendar boljše nimamo. Dobili smo, če je J pred QT. Ne smemo razmišljati, da je AK. Če hočemo narediti štih, moramo dati T.

**KJ-AT (7 KART) [19A]**

	K (3)	A (1)
	X (3)	X (1)
	X (3)	X (1)
(P) Q (3)	X (1)	
	X (2)	
	X (2)	
	J (2)	
	X (2)	
	T (4)	
	X (4)	
	X (4)	
	X (4)	

Imamo J & T in A & K, nam manjka samo Q (spodaj). Lovimo jo lahko na obe strani. Začnemo z A, če je Q v enojcu in zgoraj.

**KJ-AT (7 KART) [19B]**

	K (1)
	X (1)
	X (1)
	Q (1)
	X (2)
	X (2)
	T (2)
	X (2)

Q je spodaj.

# SPLINTER V MAJORJU & MINORJU

**S splinterjem licitacijo odpiralca v majorju na 1.nivoju preskočimo za 2 nivoja v barvi, v kateri smo kratki, npr. [enojec, praznina]** (v naslednjih krogih govorimo o kontroli), in sicer imamo:

- 4 kartno podporo v njegovem majorju;
- imamo kratkost (praznino) v licitirani barvi;
- moč karte zadošča za manšo (10+ FT).

1♥-3♠

1♥-4♣

1♥-4♦

1♠-4♣

1♠-4♦

1♣-3♦

1♣-3♥

1♣-3♠

1♦-3♥

1♦-3♠



Licitiranje splinterja je redko. Je pa zelo uporabne. Imate enojec, ima partner v barvi enojca slabe karte. 2 karti mu boste pokrili z rezanjem. Slabo je, če sta s partnerjem oba kratka v licitirani barvi odzivalca, kar je redko (ni rezanja slabe barve).

SPLINTER V MAJORJU

SPLINTER V MINORJU

**Problem:** Če bi želeli v brezadutu igrati, vemo, da imamo v minorski barvi samo 3 karte, partner ima 1, skupaj 4 karte, nasprotniki jih imajo 9 v tisti barvi. Nasprotniki bodo dolgo barvo napadli.

## NADALJNA LICITACIJA (SPLINTER):

1. Če nimamo več od običajnega odprtja (nič posebnega npr. 12 FT), takoj licitiramo manšo (1♠-4♦-4♠ [4-kartna podpora, kratek v kari {odzivalec}]).
2. Če imamo srednje močno roko (16 do 18 FT) in nam partnerjeva kratkost ustreza (pokril izgubljene štihke z rezanjem), licitiramo tudi mi, če imamo enojec (1♠-4♣-4♦ [imamo kontrolo ali smo kratki v kari, ugotovimo še v srcu vse urejeno, nadaljujemo z Blackwood konvencijo] {vprašamo po A})
3. Če imamo zelo močno roko (19 do 21 FT) in vsaj drugo kontrolo v vsaki barvi (K ali enojec), licitiramo RKCB. Če je partner objavil ugoden splinter (ugodno kratkost), takoj začnemo z RKCB (Blackwood s 5 asi) (1♠-4♦-4NT [če nismo dovolj močni, se lahko ustavimo na 5. nivoju]).

1. varianta: 1♠-4♣-4♠ (smo slabi, otvoritev 12, 13 FT)
2. varianta: 1♠-4♣-4♦ (srednja močna karta 16 do 17 FT, kontrolo v tej barvi, npr. ♦, gremo naprej, če ima kaj odzivalec ali npr. 4♠);
3. varianta: 1♠-4♣-4NT (18, 19, 20 FT, 29 do 30 skupnih točk, sprašujemo po asih (Blackwood), imamo 5-4 fit, možnost za igranje slama (lahko tudi samo na 5. nivoju).

1. List je prešibak (manj kot 10 točk, npr. 8, odzivalec). V tem primeru licitiramo npr. 1♥-3♣ (bergen).

2. Močni listi niso primerni za licitiranje splinterja, saj lahko zamudimo slam. Z njimi je bolje licitirati 2NT (Jacoby) ali 2/1 (do licitacije manše sta še dva nivoja za izmenjavo podatkov o razdeltivah in bomo lažje našli morebitno pod to slama).

1. KONTROLA: A ALI PRAZNINA
2. KONTROLA: K ALI ENOJEC

## CUE - BID

Pri Cue - bid si pomagamo z **barvo nasprotnika**. Ko imamo **vabilno karto**, ali ko že vemo, da bomo licitirali **manšo**, lahko **z licitacijo nasprotnikove licitirane barve** preverimo, kako **močan je naš partner**.

ODPIRALEC	1. NASPROTNIK	ODZIVALEC	2. NASPROTNIK	ODPIRALEC	OPOMBE
1♥	1♠	2♠	pass	X♥	- podpora v partnerjevem ♥ - vabilno karto 10-12 ST (skupnih točk) - odzivalec odloči, ali se bo igralo manšo ali ne
1♥	1♠	2♠	pass	3♥	- partner odgovori, da je minimalen 12-14 ST - odzivalec (sprožil cue-bid) licitira manšo, če ima 13+ ST
1♥	1♠	2♠	pass	4♥	- partner odgovori, da lahko sprejme ponudbo - ta licitacija se lahko nadaljuje do slama
1♥	1♠	2♠	pass	3♦/3♣	- partner odgovori, da lahko sprejme ponudbo - pove še, da ima tudi dobro vsaj 4 kartno dodatno licitirano barvo

## REVER

Rever je drugi govor **odpiralca**, ko ima **močan dvobarvni list**. Pri dvobarvnih listih in pri forsinu partnerja je potrebno biti pri opisu svojega otvoritvenega lista zelo previden, ker kaj hitro lahko zavedemo partnerja z napačno oceno lista. Da nam je otvoritelj licitiral rever, pravimo takrat, ko ima dvobarvni močan list in nam mora to povedati z licitacijo. Kot otvoritelj imamo lahko močne ali šibke dvobarvne liste.

**GLEJTE TUDI 1  
ČEZ 1, STR. 5**

- 1♣-1♥-2♦ (dvobarvni list [5 kart v ♣/4 karte v ♦]; 17-20 FT)
- 1♣-1♥-2♥ (dvobarvni list [5 kart v ♣/4 karte v ♥]; 17-20 FT)
- 1♣-1♥-2♠ (dvobarvni list [5 kart v ♣/4 karte v ♠]; 17-20 FT)
- 1♦-1♥-3♣ (dvobarvni list [5 kart v ♦/4/5 kart v ♣]; 17-20 FT)
- 1♦-1♥-2♠ (dvobarvni list [5 kart v ♦/4/5 kart v ♠]; 17-20 FT)
- 1♣-1NT-2♦ (dvobarvni list [5 kart v ♣/4 karte v ♦]; 17-20 FT)

**REVER = ODPIRALEC V 2. GOVORU LICITIRA VIŠJO BARVO PO RANGU**

# MICHAELS CUE BID

Michaels cue bid je pripomoček za **obrambo**, ki se **ne sme pasirati**. Michael se lahko sproži **s točkovno šibko karto** (7 točk -> dvobarvni list je močna karta -> distributivnih kartah točke niso tako pomembne kot v brezadutu ..., npr. z 20 točkami 4 pik narediti -> karte ujemajo, lahko ima partner tudi 5 pikov, enega srca), lahko pa tudi **z zelo močno karto** (16, 17 točk) V licitacijo se moramo vključiti **z dvobarvnim listom**. 1-krat na 20-krat se zgodi, ko nasprotniki odprejo, mi imamo 5-5 v dveh barvah (6-5) [distributivni list]. V tem primeru imamo možnost licitirati oz. partnerju povedati, kaj imamo. Z Michaels cue bid se lahko vmešate z **manj** kot z običajnimi **točkami za nadklic** (ni treba imeti otvoritve; za drugi nivo ni treba imeti 10 točk). Imeti morate zelo distributivno karto, vsaj 5-5 tistih barvu, ki jih z licitacijo obljublimate. Treba je paziti, kako je s **1. in 2. manšo (ranljiva; neranljiva)**. Če se z Michaelom vmešate v ranljivem načinu, boste morali igrati na 3 nivoju (obrambna licitacija), lahko dobite kontro (vsak padeč je 200 plus 300 itd.). Lahko se na 2. ali 3. nivoju ustavi. Lahko se z Michaelovim cue bidom, kljub temu da so nasprotniki odprli, se lahko zgodi, da vi tudi pridete do manše.

Treba je poznati tudi odgovore na Michaels cue bid (2. del) & 2 situaciji sta podobni Michaelisu, se malo drugače licitirajo. Imata pa isto zgodbo kot Michaels. Michaels cue bid se lahko na vse **4 barve licitira**. Licitirana barva se **nadkliče na 2 z isto barvo**, npr. če so pred nami odprli 1♣. Jaz rečem 2♣ (to je Michaels oz. Michaels cue bid). Za 2♣ moramo imeti zanimivo karto: dvobarvni list, najmanj 5-5 v majorskih barvah (enako za karo). Moj nadklic v barvi odpiralca mora moj partner **opozoriti nasprotnike**, da je to dogovor (modrim listom Alert: ni naravna licitacija) [lahko pove tudi informacijo, če jo zahtevajo nasprotniki].

Nasprotnik odpre 1♣, vi pa imate majorje (lahko nadkličete z 1, potem še drugega majorja poveste). 1♣-2♣ (Michael cue bid na minorje [križe; kare]) ste s 1 govorom povedali: imamo majorsko karto (vsaj 10 majorjev). Če nimamo 5-5, nadkličite z barvo, ki jo imate v 5, npr. pet srcev in 4 pike = 1♣-1♥. Michael se lahko uporabi, če se pred nami odpre 1♠ ali 1♥. Naredimo isto kot smo pri majorjih. 1♥-2♥, imamo pet pikov in enega petkartnega minorja, ki je trenutno še neznan. Partner reče 2NT. Povemo, katerega minorja imamo (2. del). Partner od tega, ki je nadklical Michaelom, mu je lažje odgovarjati, ker ve, kaj partner ima. Ima 3♥ ali 3♥, ve da sta fit. Bosta lahko v tisti barvi igrala. Če je močnejši, lahko skoči, npr. v manšo, če ima primerno karto. Ta ki je nadklical Michaela ima v minorskih barvah samo 3 karte (2 -> če jih ima v enem minorju 6). Partner lahko sklepa, ali imava fit, greva višje. Npr. 1♣-2♣ (3♥ & 2♠), bo rekel 2♥. Ve, da sva v ♥ fit (partner pet ♥). Če jih imata še kaj več (štiri srca), kratkost, ima neke točke v minorjih, lahko kaj več ponudi, npr. 3♥ (1♣-2♣-3♥). Npr. odzivalec na nadklic: 1♣-2♣-2♥ (nimam nič posebnega, nimam ambicij, ne ve moč partnerja, običajno šibkejši, pod otvoritvijo (možna je tudi močnejša karta). Z Michaelom se običajno moti nasprotnike v njihovi licitaciji.

Druga varianta pri majorjih je 1♠-2♠ (najbolj rizična), ker moraš igrati na 3. nivoju. 1♣-2♣-2♦. Če imate zelo slabo karto, nimate fita, pasirajte. V tem primeru ni treba licitirati, če se je nasprotnik oglasil. Moj 2♣ ne bo ostalo, ker je on rekel 2♦. Če se obeta obvezni govor (forsing). Pri informativni kontri je tako. On odpre, jaz informativno kontro, če pasirajo, morate obvezno reči (tudi z 0 točkami). Če on nekaj reče, če imate nič točk boste rekli pass. Partner ima lahko močne karte (dvobarvni list) npr. 1♣-2♣-2♥-pass-3♥ (imam več srcev kot pikov ali enako, v piku imate figuro, rečete pika [katera barva se vam zdi boljša) -> imava fit -> 3♥ je ponudba (močan 16+ točk) -> partner vidi varianto, sprejme moje vabilo 4♥. Podobno kot pri informativni kontri (še enkrat govorim): 1♣-kontra [12+ točk, v majorju imam vsaj 7, najt fit]-pass-1♥ (moral je reči)-pass-1♠. Ko sem po informativni kontri rekel svojo barvo. Imam 4 srca, 12 točk, partner ni rekel 2♥. Ko imamo 7+ točk, moramo pri informativni kontri iti 1 nivo višje. Če rečemo 1♥, imamo lahko nič točk, ne moremo imeti 7, moramo reči 2♥. Čim imam več točk, partner lahko do 6. 18 točk. Jaz nadaljeval. Svojo barvo povedal. V tej barvi ponudil kaj več. Govorim po informativni kontri, sem močan.

Konvencijo Michaels cue bid uporabljamo na naslednji način:

1♣ (odprtje nasprotnika)-2♣ (imamo 7+FT) & 5+♥ & 5+♠

1♦ (odprtje nasprotnika)-2♦ (imamo 7+FT) & 5+♥ & 5+♠

1♥ (odprtje nasprotnika)-2♥ (imamo 7+FT) & 5+♠ & 5+♣ ali ♦

1♠ (odprtje nasprotnika)-2♠ (imamo 7+FT) & 5+♥ & 5+♣ ali ♦

Nasprotnik odpre 1♣, mi pa s spodnjo roko odgovorimo 2♣:

♠AJ973

♥KQ865

♦6

♣98

Nasprotnik odpre 1♦, mi pa s spodnjo roko odgovorimo 2♦:

♠KQ962

♥AKJ754

♦9

♣8

Nasprotnik licitira 1♠ ali 1♥ in če vi licitirate 2NT, pomeni, da imate 5-5 v minorjih. Zanimiva licitacija, ki nasprotnike zmede. Partnerju pove: imam minorsko karto. Ko licitirate Michaels cuebid morate biti previdni, kako je z manšami, ker morate iti na 3 nivo (1♥-2NT-3♣/3♦). Nevarnost, če so partnerji močni. Ste v 2. manši (ranljiva oblika), jo boste slabo odnesli. Če na 1♠-2♠ (ni treba iti na 3 nivo). Če so nasprotniki v 2. manši in mi v 1. manši, lahko licitiramo s sedmimi točkami, samo da je distribucija prava. Kako se vmešavati, če nasprotniki odprejo 1NT. Obstaja nekaj variant, ki jih je treba uporabljati, če hočete enakovredno igrati. Če nasprotnik odpre 1NT, če vi rečete 2NT, to pomeni 10 kart v minorjih ali več (partner mora reči 3♣) [konvencija, ki pove nekaj o distributivnosti karte].

Po Michaels cue-bid 1♣ ( odprtje nasprotnika) - 2♣ odgovarjamo:

2♦ zelo dobra (6+) ♦ barva in zanikanje 3-kartne podpore v ♥ in ♠ - NF

Nimamo 3-kartnega majorja, da bi ga podprli, imamo dobro ♦ barvo (6 kar) [lahko igramo 2♦; sprožitelj Michaela cue bida lahko pasira {ni forsing}]

2♥ lahko tudi 0 FT in večje ali enako število ♥ kot ♠ - NF

S to licitacijo imamo lahko 0 točk; lahko imamo tudi samo 2♥ v končni fazi; če partner ni močan, ne more naprej forsirati; redko igra tisti, ki sproži Michael cue bid; imamo 2♥-1♠5♣-5♦ -> 5 do 7 točk; možnost nadaljnega licitiranja sprožilca cue bida

2♠ lahko tudi 0 FT in večje ali enako število ♠ kot ♥ - NF

S to licitacijo imamo lahko 0 točk; lahko imamo tudi samo 2♠ v končni fazi; če partner ni močan, ne more naprej forsirati; redko igra tisti, ki sproži Michael cue bid; imamo 2♠-1♥-5♣-5♦ -> 5 do 7 točk; možnost nadaljnega licitiranja sprožilca cue bida

2NT - moč v minorskih barvah in predlog manše v NT -NF

Nimamo v majorju podpore (fita); imamo nekaj točk v minorjih; predlagamo igrati 3NT, mi minorje držimo, partner majorje; potrebujemo okoli 10 točk; če je partner slab, lahko to pasira (7, 8 točk)

3♣ - nenaravno (potreben odgovor), vabilo v manšo ali slem v ♥ ali ♠ - F

Partner odgovori 3♣ (1♣-2♣-3♣). Tu je prostor za dogovor, kaj bi to pomenilo. Gre za močno karto partnerja. Ne pomeni ♣ barve (zanima nas major). Dogovor je lahko, da je to vabilo v manšo ali celo slem. Povemo močnejšega majorja (imamo morda 6-5; povemo, da bomo mi igrali). Partner lahko še nadaljuje.

3♦ - zelo močna (6+) ♦ barva in zanikanje 3-kartne podpore v ♥ ali ♠ - F

3♦ je podobno kot 2♦. Mora biti zelo močna karo barva (močnejša kot za 2♦ [6♦ ali več; zelo močne karte]); zanika 3-kartno podporo v ♥ ali ♠

3♥ - običajno 4-kartna podpora v ♥ - NF

Ne rečemo 2♥/2♠ (preskočimo 1 nivo). Pomeni, da imamo lepo podporo (lahko tudi 4-kartno podporo), ki pa še vedno ni forsing do manše (z močnimi kartami bi rekli 4♥; še vedno ponudba; tisti, ki je sprožil Michael cue bid [7, 8 točk oziroma 7+], lahko pasira [ne vemo točno, koliko je točk])

3NT - predlog kontrakta in ni interesa za igranje manše v ♥ ali ♠ - NF

Skočimo v 3NT, računamo, da ima partner 10 majorjev; ostale barve mi držimo; nasprotniki so 1♣ odpri; mogoče imamo v 2 majorskih barvah podporo v dvojcu (A; K; Q); pričakujemo lažje naredili 3NT kot 4 v majorju (nimamo fita)

Po Michaels cue-bid 1♦ ( odprtje nasprotnika) - 2♦ odgovarjamo:

2♥ lahko tudi 0 FT in večje ali enako število ♥ kot ♠ - NF

2♠ lahko tudi 0 FT in večje ali enako število ♠ kot ♥ - NF

2NT - moč v minorskih barvah in predlog manše v NT -NF

3♣ - zelo dobra (6+) barva in zanikanje 3-kartne podpore v ♥ ali ♠ - NF

3♦ - nenaravno (potreben dogovor), vabilo v manšo ali slem v ♥ ali ♠ -F

3♥ - običajno 4-kartna podpora v ♥ - NF

3♠ - običajno 4-kartna podpora v ♠ -NF

3NT - predlog kontrakta in ni interesa za igranje manše v ♥ ali ♠ - NF

Po Michaels cue-bid 1♥ (odprtje nasprotnika) - 2♥ odgovarjamo:

2♠ lahko tudi 0 FT in 2+ število ♠ - F

Z 2♠ lahko odgovarjamo tudi z 0 točkami; imamo lahko samo 2 pika; mi povemo njegovo barvo (mi igramo); ker smo slabi, nasprotnikom 1 nivo zapolnimo; ne smemo pasirati (ker ima 5 srcev & 5 kartnega minorja)

2NT - vprašanje, katera je minorska barva nadklica - F

Sprašujemo partnerja, kjer je drugi njegov minor. Na 1♥-2♥ je povedal, da ima 5♠ in enega 5-kartnega minorja. Mi imamo lahko 4-4 v minorjih (3♥-2♠), moramo vprašati po minorjih, da igramo v njih (ker v majorjih nimamo fita). 2NT -> partner pove, katerega minorja ima. Če bomo igrali minorja, bo partner igral. Če bomo igrali ♠, bomo mi igrali.

3♣ zelo dobra (6+) ♣ barva in zanikanje 3-kartne podpore v ♠ - NF

Pomeni zelo močno karto s ♣. Nimamo 3-kartnega ♠ (drugače bi čimprej povedali, da imamo podporo). Imamo močno karto v ♣ (očitno imamo tudi v ♦ težave); partner lahko 3♣ pasira (v primeru malo točk). Imeti morate 6+ kart (A; K; Q -> močno križ barvo).

3♦ - zelo dobra (6+) ♦ barva in zanikanje 3-kartne podpore v ♠ -NF

Imamo močno ♦ barvo. Pričakujem, da ima partner ♠ in ♣, če imamo mi veliko kar. Lahko ima partner 5♣, pa mi 6 ♣, jih imamo 11. Je zelo blizu manše (močan ta, ki je rekel 3♦).

3♣ - nenaravno (potreben odgovor), vabilo v manšo ali slem v ♥ ali ♠ - F

Partner odgovori 3♣ (1♣-2♣-pass-3♣). Tu je prostor za dogovor, kaj bi to pomenilo. Gre za močno karto partnerja. Ne pomeni ♣ barve (zanima nas major). Dogovor je lahko, da je to vabilo v manšo ali celo slem. Povemo močnejšega majorja (imamo morda 6-5; povemo, da bomo mi igrali). Partner lahko še nadaljuje.

3♦ - zelo močna (6+) ♦ barva in zanikanje 3-kartne podpore v ♥ ali ♠ - F

3♦ je podobno kot 2♦. Mora biti zelo močna karo barva (močnejša kot za 2♦ [6♦ ali več; zelo močne karte]); zanika 3-kartno podporo v ♥ ali ♠

3♥ - nenaravno (potreben odgovor), vabilo v manšo ali slem v ♠ ali minorju - F

Bistveno več kot 2♠ (lahko imamo 0 točk, naš obvezen govor); za 3♣ moramo nekaj imeti (4-kartna podpora; če partner ni močan, lahko 3♣ pasira); mi zelo močno karto 15, 16, 17 točk & 4-kartno podporo -> 4♠ (ne bomo ponujali 3♣, če imamo dovolj); če nimamo dovolj rečemo 3♣; če ima partner otvoritev, bo rekel

3♠ - običajno 4-kartna podpora v ♠ - NF

Bistveno več kot 2♠ (lahko imamo 0 točk, naš obvezen govor); za 3♣ moramo nekaj imeti (4-kartna podpora; če partner ni močan, lahko 3♣ pasira); mi zelo močno karto 15, 16, 17 točk & 4-kartno podporo -> 4♠ (ne bomo ponujali 3♣, če imamo dovolj); če nimamo dovolj rečemo 3♣; če ima partner otvoritev, bo rekel 4, če nima bo pasiral 3♣.

3NT - predlog kontrakta in ni interesa za igranje manše v ♠ ali minorju - NF

Imamo karto za 3NT. Moramo imeti 2 zadržek v barvi odpiralca npr. 1♥ (možnost, da nam poberejo štihe v brezadutu)

Po Michaels cue-bid 1♠ (odprtje nasprotnika) - 2♠ odgovarjamo:

2NT - vprašanje, katera je minorska barva nadklica - F

3♣ - zelo dobra (6+) ♣ barva in zanikanje 3-kartne podpore v ♠ - NF

3♦ - zelo dobra (6+) ♦ barva in zanikanje 3-kartne podpore v ♠ - NF

3♥ - lahko tudi 0 FT in 2+ kartna podpora v ♥ - NF

3♠ - nenaravno (potreben odgovor), vabilo v manšo ali slem v ♣ ali ♦ - F

3NT - predlog kontrakta in ni interesa za igranje manše v ♣ ali ♦ - NF

Po Michaels cue-bid 1♥ ali 1♠ (odprtje nasprotnika) - 2NT odgovarjamo: **Pomeni, da imamo vsaj 5-5 v minorskih barvah. Odgovori so podobni kot prej pri majorjih, ampak je to višje, ker na 3. nivoju odgovarjamo (višje gremo, višja nevarnost kontre, sploh če smo v 2. manši, je to lahko zelo slabo)**

3♣ - lahko tudi 0 FT in večje ali enako število ♣ kot ♦ - NF

3♦ - lahko tudi 0 FT in večje število ♦ kot ♣ - NF

3♥ - nenaravno (potreben odgovor). vabilo v manšo ali slem v ♣ ali ♦ - F

3♠ - nenaravno (potreben odgovor), vabilo v manšo ali slem v ♣ ali ♦ - F

3NT - predlog kontrakta in ni interesa za igranje manše v ♣ ali ♦ - F

Obstajajo tudi nadklici 2NT na minorske otvoritve

Za dobro komunikacijo med partnerji, če se uporablja Michael's cue bid, morata biti partnerja dobro dogovorjena. 1 ali 2 odgovora, kjer je prostor, da se nekaj dogovorite. Oba odgovora sta forcing. Partner 1♣-2♣-3♣ (ne smemo pasirati). 1♣ odprli, partner povedal 5-5 v majorjih (ne bomo 2♣ igrali -> 3♣ mora nekaj pomeniti [to je stvar dogovora]). Pristop za igranje te konvencije je različen, zato je pomembno, da se s partnerjem dogovorite. Ker nekateri igrajo, da je konvencija, ali močna (16+ točk) ali šibka (do 12 točk). Lahko igrate vse (Michael's cue bid sprožiš, če imaš do otvoritve [do 12 točk] ali več kot 16 točk -> stvar dogovora). Pomembno je, da se ve, kateri odgovori partnerja so forcing (nadaljevati licitacijo, kateri so NF (niso forcing -> pasirati). Pri uporabljanju te konvencije in pri odgovorih je treba paziti, v kateri manjši ste. Če ste v 2. manjši morate biti pazljivi. Hitro se vam lahko zgodi, da pridete na 3. nivo, dobite konkretno kontro -> vsak padec v rdeči manši je 200 (+300) -> 500 -> 800 -> 1100 (ne spleča, če so nasprotniki v 1. manši).

KJ785 spodnja sekvenca (2 vezani karti); nižja iz 2 kart  
 AT975 Spodnja sekvenca -> napademo 9.  
 Q987 ni sekvenca -> napademo 4.  
 KQ53 ni sekvenca (v brezadutu so 3 karte, napademo 4.)  
 J7542 nimamo sekvenca, atakiramo 4.

KT975 imamo spodnjo sekvenca, atakiramo 9 (nižjo)  
 QJ965 sekvenca = QJ9, moramo začeti z Q  
 AKQT4 če imamo močno barvo, napademo K (partner -> figura odvrže ali count [sodo, liho -> 2 karti = višjo karto; 3 karti -> nizko karto]  
 842 napademo najvišjo, ker sta 4 in 2 nizki karti -> teorija: drugače srednjo, visoko itd.  
 J42 če moramo to atakirati -> partnerjeva barva, atakiramo nizko  
 AKJ98 imamo močno barvo -> K -> count -> kaj narediti naprej  
 8643 štirih malih kart brez figure -> 2. najvišjo

# ATAKIRANJE V BREZADUTNI IGRI

## 1. PRIMERI

Največ štihov

DOLGE BARVE

izvajanje & obramba

## 2. PRIMERI

IZBIRA PRAVE ATAKE

KLUČNEGA POMENA ZA RAZVIJANJE DOLGE BARVE V OBRAMBI

## OSNOVNA PRAVILA ATAkirANJA:

7.) V OSTALIH PRIMERIH ATAkirAMO 4. KARTO PO MOČI (PRAVILO 11)

Koliko kart ima **izvajalec** višjih po rangi od tiste, ki jo je partner atakiral? **11 - številka karte (partner atakiral) - število kart na mizi, ki so višje po rangi glede na atakirano karto - koliko kart imamo mi višjih po rangi glede na karto, ki je bila ataka.** Razlika pove, **koliko kart je višjih po rangi pri izvajalcu** glede na atakirano karto. Primer: ataka ♠7; miza Q82; mi AT3 -> 11 - 7 - 2 - 2 = 0. Jasno je, da bomo odigrali T, ker izvajalec nima višje karte po rangi (**0 višjih kart glede na rang od atakirane karte**). Igrali bomo še A, vrnili nizko. Partner dobil še KJ. Kolikor ima kart. Če ne bi znali prešteti, bi imeli strah. Npr. 1. bi vzeli z A. Q na mizi bi naredila štih. Na osnovi pravila 11 se odločamo, katero karto je pravilno odigrati.

1.) Ataka iz **najdaljše** barve -> največ dodatnih potencialnih **štihov**.

2.) Boljše je atakirati iz **majorske** barve (ne iz minorske barve) -> 2 enaki dolgi barvi & enako kvalitetne -> nasprotnik ima več kart v **minorjih** (drugače bi igral adutsko igro).

3.) Boljše je atakirati iz dobre **štirikartne** barve (**KQT7**) [**manjkata AJ**] {3 ali 4 štihe (imamo A)} kot iz slabše **petkartne barve (Q7532)** [**manjkata vsaj 2 figuri**].

4.) Z atako moramo partnerju pokazati: A.) Imamo v barvi **figuro** (atakiramo iz **sekvenca** oziroma **četrt** (4.) [vsaj 1 figura, atakiramo najnižjo **pravilo 11** -> **koliko** kart v neki barvi ima **izvajalec** višjih od številke, ki je atakirana}); B.) Imamo **slabo** barvo (atakiramo **drugo** najvišjo (9732).

5.) Izogibamo se atakam iz štirikartne barve, kjer imamo **vilice** AQT2, AQ92, AQJ2 (nasprotnik ima **impas AKQJT2, AKQJT92, AKQJT2**). Če je barva petkartna ali daljša (**iz 4 kart ne**), se odločimo za atako v tej barvi.

6.) Pozorni moramo biti na **potek** licitacije: A.) če so nasprotniki licitirali **3 barve**, atakiramo **nelicitirano** barvo; B.) če so nasprotniki licitirali **vse 4 barve**, atakiramo **drugo barvo mize** [nasprotniki so licitirali: ♣♦♥♠1NT] {ko atakiramo, npr. ♠, se pokaže miza ♣♦♥♠, moramo se izogibat atakam v barvi licitacije izvajalca, dolgo barvo prinesemo, naredimo mu **impas**; (naš partner ima potezo za mizo, pobral s figurami)); C.) Če je **partner** licitiral barvo (**izvedel nadklic**), atakiramo v **njegovi** barvi; **izjema**: če mi imamo dobro 5 kartno barvo (KQJ95)

## OSNOVNA PRAVILA ZA IZBIRO ATAKE PRI RAZLIČNIH FIGURNIH KOMBINACIJAH:

1.) **ATAKIRAMO ASA (A) (REDKA ATAka) AK2**

Razvijamo barvo z AKXXX -> začnemo z nizko karto; isto velja, da **atakiramo nizko karto (ne A!)**

A atakiramo iz kratke barve (**imamo največ 3 karte** -> AK2 -> ugotovimo, da ima partner veliko kart, mu pomagali razviti tisto barvo -> **signalizacija** (atitute) -> partner igra visoko karto (nadaljuj) ali igra nizko karto (nehaj).

2.) **ATAKIRAMO KRALJA (K) (NAJMOČNEJŠA ATAka) KQJ2; KQT2; AKJT; AKQT; AKQ2**

Zahteva: figuro ali Count

Z atako K povemo, da smo zelo **močni** -> partner mora **odigrati figuro**, ki jo ima npr. A; KQT2 -> mora odigrati J; AKJT -> mora odigrati Q

Če partner nima figure, mora pokazati **Count (število kart, ki jih ima)** [sodo število -> 2, 4, 6 ... {visoka karta 7,8 ...}; [liho število -> 1; 3; 5 ...] {nizka karta 2,3 ...} Mi imamo 4 karte (ataka), miza ima 4 karte brez figur, naš partner odigra 2, liho število (1, 3, 5) -> **izračun**: 13-4-4-3 = 2 (izvajalec) -> QX -> igramo A, „potegnemo“ vse štihe ipd. Če bi izvajalec imel 3 karte (parno število), ne igramo več te barve, čakamo partner to barvo prinese (impas Q).

3.) **ATAKIRAMO DAMO (Q) QJT2; QJ92; KQ2 (izjema)**

Običajno je to najvišja karta, ki jo imamo, skupaj s J in še 1 karto (sekvenca). Ni treba, da so čisto skupaj, lahko vmes 1 manjka. Q ni najvišja karta v primeru Kq2. QJ9 ali QJt, atakiramo Q. Če ne bi imeli 9, npr. bi imeli QJ82, bi bilo prav atakirati 4 (pravilo 11) [atakiramo nizko, partner prešteje koliko imamo kart].

4.) **ATAKIRAMO FANTA (F) JT92; JT82**

Ta ataka se imenuje Jack Denies. Nimamo višje karte (zanikamo AKQ) glede na fanta. Moramo imeti sekvenco, kar pomeni 3 karte so zaporedoma, npr. JT92.

5.) **ATAKIRAMO DESETKO (T) AJT2 KJT2 T972**

Če atakiramo T, pomeni, da je to najvišja karta, ali imamo obvezno J (karta, ki je nad karto, ki smo jo atakirali in še 1 višjo karto, ki ni Q {AK} [QJT, bi Q atakirali, če bi imeli JT ... bi J atakirali). Ali imate manjkajočo figuro vi? Če imate J, veste, da je partner napadel T97... Če ga vi nimate, je lahko na J na mizi, veste, da partner ni napadel iz figure. V 70 % primerov se lahko ugotovi, ali je bila T najvišja karta, ali da ima partner T pa še 1 višjo karto

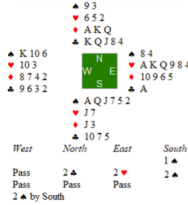
6.) **ATAKIRAMO DEVETKO (9) AT92 KT92 QT92 9832**

9 je podobno kot T. Ko atakiramo 9, je lahko to najvišja karta, ali pa imamo še 1 višjo karto, ki ni J (JT9, bi spet napadli J). T9 atakiramo, da je najvišja karta, ali ima zraven dotikajočo in še 1 višjo figuro, ki ni direktno povezana.

8643 4 brez figure, druga najvišja  
 972 sedemka -> srednja, ker je dovolj visoka -> visoka (9)  
 QT965 spodnja sekvenca -> nižjo atakiramo (zgornja sekvenca -> višjo karto atakiramo)  
 AQT93 posebni primer -> atakira damo (4 karte pomembne -> ne bi vzeli s J oziroma K)  
 AK842 ni sekvenca, napademo 4.  
 KQT2 zgornja sekvenca -> atakiramo višjo -> figuro odigrati ali count -> vzame z A; vrne J (vse pokaže -> najprej višjo -> vrne drugo)  
 A73 ni v partnerjevi barvi, damo 3 (nizko) -> partnerjeva barva A, da pokažemo A v njegovi barvi

## 3. PRIMERI

pravilna igra obrambi adut ataka-2primer



Licitacija: kontrakt 2♠ (NS); partner licitiral ♥; ataka 10♥. Partner je vzel atako s Q♥ -> odigral ♠A (miza ♠KQJ) -> partner ima enojca -> prinesi ♠, ko prideš na štih. Nasprotnik je po 2 štihih srce rezal s J♥. Ali nadrežemo s K ali ne nadrežemo? Zakaj? Imamo razlog: moramo nadrezati, da vrnemo ♠, da bo partner rezal. Imamo 4 karte v ♠. Partnerju pokazati, kaj naj vrne nazaj (♠ ali ♥ -> aduti & karte damo rezat ne štejejo) -> vrnemo 9♠, prinesi ♥. Imamo še T♠ -> nasprotnik je dal J♠ mi pojedli K♠. Nasprotnik ima AQ♠. Mi imamo 10♠ v dvojcu. Partner rezal ♠, prinesel ♥. Če bo rezal z nizko, bomo naredili z T♠ štih, rezal z Q ostal A, nam 2 karti -> bomo aduta promovirali (2-krat profitiramo).

Glede na uspešnost atake razdelimo v 3 razrede:

- 1.) dobre (obetavne) atake ("varne atake");
2.) Slabe atake ("nevarne atake")
3. najslabše atake ("prepovedane atake")

ATAKIRAMO:

- FIGURE (VEZANE);
- IZ KRATKOSTI (ENOJEC, DVOJEC).

6. PRIMER

ATAKIRANJE V ADUTNI IGRI

Značilnosti dobrih (obetavnih) atak so [ne bomo nasprotniku „podarili“ štih]:

- 1.) napadamo (atakiramo) iz visokih sekvenc (KQJ ...);
2.) napademo (atakiramo) v partnerjevi barvi (njegova licitacija [licitacija z nadklicem (2 od 3 najvišjih figur; 5+ kart);
3.) napademo (atakiramo) enojec (takrat, ko imamo šibek list [malo figurnih točk, npr. 0 točk, ne bomo prišli več v štih]);
4.) napademo (atakiramo) dvojec (predvsem, ko imamo adutsko kontrolo (AXX). Npr. kontrakt 4♠ -> obramba ima ♠A -> začnemo z nizko karto ♦2-♦J-♦Q -> če ne bi imeli adutske kontrole -> nasprotnik bi vzel -> potegnil 3 adute -> obramba ne more rezati -> atakirali iz dvojca -> pričakovali rezanje -> igramo adutski ♠A -> vrnemo to barvo -> partner reže (bolj učinkovita ataka)

Značilnosti slabih (nevarnih) atak so:

- 1.) napad (ataka) s figuro v dvojcu (če ni v partnerjevi barvi) [nasprotnikoma omogočimo impas];
2.) napad (ataka) v figuri v enojcu (še slabše kot v dvojcu); [kralj v enojcu za A]
3.) napad (ataka) z asom brez kralja (izjema, ko igrajo nasprotniki slam);
4.) napademo (ataka) iz ene figure (KXXX; QXXX; JXXX ([še najboljša izmed njih KXXX]).

Značilnosti najslabših atak (prepovedanih atak) so:

- 1.) napad (ataka) iz nizke karte, kjer imamo A (AXX); [v brezadutu razvijamo neko dolgo barvo; v adutni igri skušamo s figurami štihe vzeti]
2.) napad (ataka) iz „vilic“ (AQX; KJX, AJT) [čakamo v zasedi, da štihe zbiramo] {atakirate vilice, izvajalcu pomagajte}.

OSNOVNA PRAVILA ATAKIRANJA:

NAPAD (ATAKA) IZ VISOKE SEKVENCE ALI DVOJCA AKQ; KQJ, JT9

Atakiramo višjo figuro in s tem obljubimo nižjo dotikajočo figuro.

NAPAD (ATAKA) IZ 3 NIZKIH KART 972

Napademo (atakiramo) srednjo. Ko naslednjič igramo to barvo, odigramo najvišjo.

NAPAD (ATAKA) IZ 4 NIZKIH KART 9752

Napademo (atakiramo) drugo najvišjo.

NAPAD (ATAKA) V BARVI, KJER IMAMO SAMO ENO FIGURO

Napademo (atakiramo) četrto (pravilo 11). Če imamo 3 karte s figuro, napademo 3.

ATAKE V ADUTNI BARVI

Iz licitacije bi zaznali, da bo nasprotnik rezal. Profit je rezanje s krajšimi aduti. Npr. ima 3 adute in enojec. Da mu preprečimo rezanje, začnemo z adutom, mu bomo vsaj 1 rezanje uničili.

V adutu lahko izpod A atakiramo. Zakaj nizko atakiramo, če se odločimo za aduta? Če bi atakirali A, bi lahko „pojedli“ singel K. Iz JTX atakiramo nizko karto. Razlog: partner ima lahko Q (enojec), z nizko lahko naredimo 1 štih. Ko atakiramo v adutu, ali imamo 2 ali 3 karte (nikoli iz ene ali 4 kart) [ko atakiramo singel, ima partner 4 karte, ima tudi 1 figuro, mu jo impasiramo]

ATAKA V PARTNERJEVI BARVI - vzamemo nekaj štihov v tej barvi (dvojec s figuro) - rezanje

Če imamo 3 karte igramo nizko. Če imamo 2 karti, igramo visoko. Če imamo A v 3 kartah, začnemo z A (nasprotnik ima lahko singel K) Iz visoke sekvence napadete (atakirate) najvišjo figuro, npr. QJ2

OSTALI NAPADI (ATAKE)

Veljajo enaka pravila kot pri brezadutni igri.

Ataka v enojcu je bolj učinkovita, ko imamo malo točk in obratno. Ko imamo veliko točk, je ataka v enojcu nesmiselna -> Če nasprotniki igrajo 7 (veliki slam), mi atakiramo singel. Partner nima A, če so rekli 7. Če ima kakšno figuro, mu jo bomo mi zimpasirali, zato se moramo atak v enojcu izogibati. V tem primeru napademo iz dolge barve. Čakamo, da slučajno nima 13 štihov.

Če imamo 4 ali več kart v adutni barvi, napademo iz najdaljše barve. Eden izmed nasprotnikov ima 5 kart, 2-krat ga skrajšamo, mora 2-krat rezat. Mi bomo imeli več adutov kot on. Za izvajalca je konec.

Če iz licitacije ugotovimo, da ima partner kratkost v neki barvi (nasprotniki pri licitaciji oba eno barvo karte omenjata (4-4; 3-5). Mi imamo v tisti barvi 5 kart. Posledično ima partner 0 kart. To bomo atakirali, ker vemo, da bo to partner rezal.

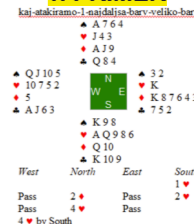
Informativna kontra je licitacija, ki pove, da imamo ostale barve, razen tisto, ki jo je nasprotnik licitiral. Imamo moč odprtja (vsaj 12 točk). Informativne kontre se ne sme pasirati, razen ko imamo dolgo njihovo barvo. Vsaj toliko kart kot tisti, ki je odprl. To ne bo naredil, če imamo mi toliko kart. Mi pasiramo. V tem primeru je smiselno atakirati aduta (enojec ...).

Če sumimo, da je partner atakiral iz dvojca, mi pa imamo v listu AXX, prepusti štih. Če bo možno, boš vzel drugi štih z asom in dal partnerju to barvo za rezat. Če nimamo vhoda. Če imamo vhod, ni treba spuščati.

Če prinese partner za rezati, da zadaj nima, je treba rezati z visokim adutom, ne nizkim. V bridžu režemo vinerje (nasprotnik bo štih naredil), če je partner za nami ni smiselno rezati, ker je lahko partnerjev štih. Če ima nasprotnik zgubitek, ga mi porežemo.

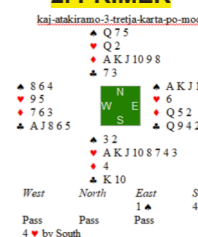
Ali se spleča nasprotnika nadrezat? Včasih je prav nadrezat. Drugič pa je kontra. Če bomo vzeli bo slabše, kot ga ne bi vzeli. Ko vemo, da nimamo dobre protigre, je boljše spustiti. Imamo možnost, če bomo štih vzeli ali spustili, bomo naredil 2 adutska štih.

1. PRIMER



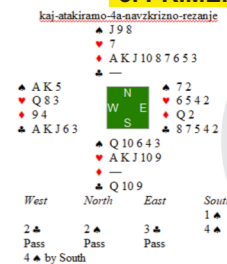
Pravilo: Ataka Q♠ (če imamo dolge adute [4 ali 5 adutov], atakiramo iz najdaljše barve)

2. PRIMER



Partner je odprl 1♠ (mi smo West). Nasprotniki bodo igrali 4♥. Napadli bomo partnerjevo barvo. Iz 3 kart napademo nizko (velja za partnerjevo barvo).

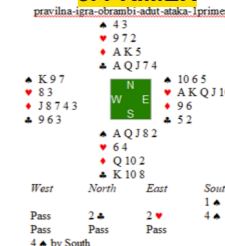
3. PRIMER



Iz licitacije se zazna, kaj je prav atakirati (1♠-2♣ (mi)-2♠-3♣ (partner)-4♠. Točke SN 20 + kratkost & praznina (6 točk) {♣; ♦} -> navzkrižno rezanje. EW (mi) 20 točk. Ataka A♠ (nasprotnika vse rezala, če ne bomo naredili nekaj z aduti).

Če bi imeli v piku K74, bi licitirali 4♠ (nizko) 4. PRIMER

5. PRIMER



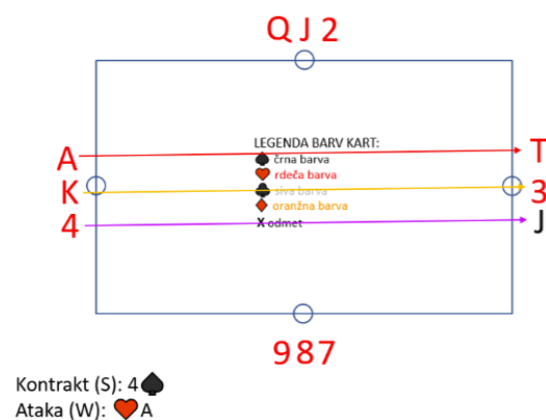
Licitacija: kontrakt 4♠ (S); naš partner je licitiral ♥. Atakiramo ♠ (partnerjevo barvo; iz dveh kart atakiramo višjo [8♥]). Potek igre: partner odigra 3 visoka ♥. Izvajalec 3. reže s J♠ (S). Ali je pravilno J♠ vzeti s ♠K (nadrezat) ali se odmetati. Ugotovitve: nadrežemo, ko bomo naredili še kakšen štih. South ima v adutu: AQJ (J♠ nadrežemo s K♠ -> katerokoli barvo vrnemo (♦♠), jo izgubimo. Če se na W odmečemo (3♠) -> naredimo 2 pik štih. NADREŽEMO -> SLEDI ŠTIH

# SIGNALIZIRANJE

Signaliziranje je povezano z atakiranjem. Pomembno je, da partnerju pomagamo v obrambi, kajti nasprotnik (izvajalec) vidi dvoje karte, kar pomeni, da je v prednosti. Ta pomoč je v obliki signalizacije s pomočjo kart. Imamo 3 vrste signaliziranja: **Attitude (hočem, nočem) (1)**: z neko karto nakažemo partnerju, da nadaljuje; z neko drugo karto mu pokažemo, da nam to ni všeč (naredi kaj drugega). Drugi način je **Count (2)**; partner atakira kralja, ali imamo sodo ali liho število kart; na podlagi counta se odloči, ali bo nadaljeval, ali ne bo nadaljeval (vidi smisel, mu pomagamo); druga varianta counta je, ko nasprotnik igra neko barvo, barvo moramo slediti, ne moremo štih vzeti, takrat kažemo dolžino (podrobno kasneje). Tretja vrsta je, ko **pokažemo barvno preferenco (3)**. Npr. ko atakiramo, enojec je na mizi, moramo partnerju pokazati; druga varianta, ko smo partnerju prinesli rezati, npr. partner atakira, ugotovili, da ima enojec, smo vzeli z asom, morali nazaj vrniti. Moramo paziti, katero karto vrnemo. Ko dajemo barvno preferenco. Aduť ne šteje. Ne šteje barva, ki jo vračamo. Ostaneta dve barvi. Ena je višja po rangu, druga je nižja po rangu (♠♥♦♣ [rangi, ♣ je najmanj; ♠ je največ]). Ko vračamo nazaj, tisto, karto, ki jo damo rezat, če bomo dali nizko, bomo želeli, da partner vrne tisto nižjo barvo po rangu in obratno (dali visoko, partner vrne karto, ki je višja po rangu).

## ATTITUDE (HOČEM/NOČEM)

Attitude pride v poštev pri atakah. Tudi v igrah, ko partner odigra asa. Partnerju pokažemo ali nam je všeč, ali nam ni všeč v smislu nadaljevanja. Pravilo: če odigramo visoko karto, pomeni, da naj partner nadaljuje (všečna mi je). Če odigramo nizko karto, rečemo nič nimamo, predlagamo, da ne nadaljuješ s to barvo, ker v njej nimamo štihov. Pojma nizka oz. visoka sta relativna (A [ataka] -> Q42; T98). Kaj so olajševalne okoliščine? Vidimo naše karte in na mizi. Lahko ugotovimo, da so na mizi same visoke karte, mi imamo tudi same visoke.



Če partner nadaljuje s K (če bi imeli 3 karte v tej barvi -> Q postane visoka -> na Q <- odmet [pomoč]), ker imamo 2 karti, 3. režemo -> (imamo 3 štihe) -> odvržemo višjo npr. T (**hočem, nadaljuj s to barvo**) -> K -> 4 (režemo).

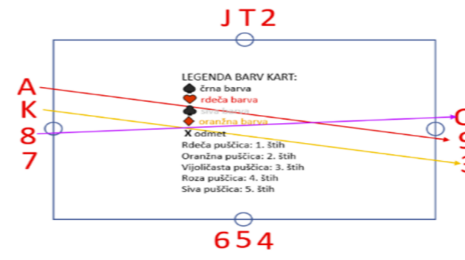


Imamo 3 karte, če bo partner še K vzel (vrnil barvo), na mizi ostala Q, izvajalec npr. ima 2 karti v tej barvi, bo na Q vrgel zgubitek, mi bomo naredili 1 štih manj. **Igramo npr. 3 (najnižjo karto)** [partner predlagam, da **ne nadaljuješ (nočem)** s to barvo].



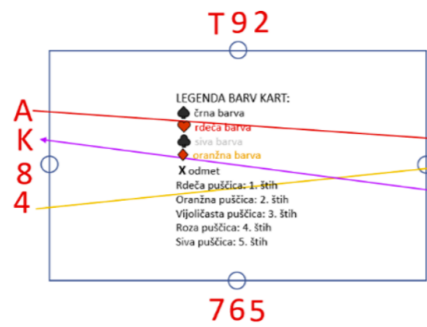
Kontrakt (S): 4 ♠  
Ataka (W): ♥A

Partner je atakiral A. Imamo 5 kart. Partner je verjetno napadel z A v dvojcu (nimamo boljše atake, hočemo nekaj narediti). **Mi hočemo, da nadaljuje, zato odigramo T (ne bo štih).**



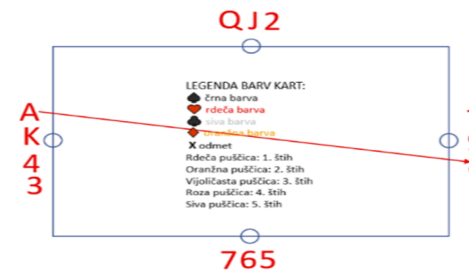
Kontrakt (S): 4 ♠  
Ataka (W): ♥A

Partner je atakiral A, imamo Q. Pričakujemo, da je partner atakiral iz AK (redko atakira iz A). Imamo Q (en štih). **Partner nadaljuj (hočem). Igramo 9 (hočemo).** Če bi igrali 3, bi zanikali Q. Pomagamo partnerju, ker so v obrambi karte skrite (dogovori, signali [hočemo; nočemo]).



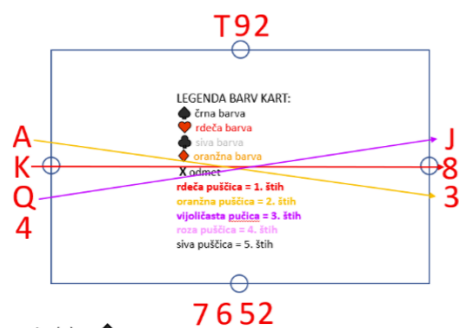
Kontrakt (S): 4 ♠  
Ataka (W): ♥A

Partner je atakiral A. Imamo Q & J & 3. **Pravilo: ko odvržemo Q, ali sem imel enojca, ali sem imel zraven še J.** Ko mi vržemo Q, vedno prinese nazaj nizko karto. Nikoli ne prinese K. Ne K, ker bi imeli 2 karti v tej barvi (QJ). **Igramo Q (hočemo).** Partner odigral K, bi nam še J padel (3 štihov -> 2 štiha). Ko mi odvržemo Q, vedno prinese nizko karto. Imamo J ali enojca.



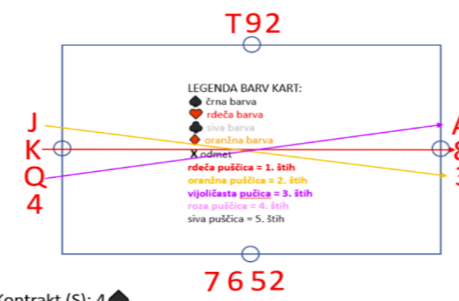
Kontrakt (S): 4 ♠  
Ataka (W): ♥A

Na mizi je QJ2. Mi imamo T98. Mi ne želimo, da partner nadaljuje. Če bo nadaljeval, bo Q na mizi postala visoka. **Mi vržemo 8 (najnižjo karto).** Ali bo partner ugotovil, da je 8 nizka karta, je drug problem. Vsaka karta, ki je na oko visoka karta, ni visoka in obratno. Vržemo najnižjo 8. Na mizi vidimo 2. Imeli smo nizke karte, ko smo atakirali A. Razmišljamo, katere karte so ostale partnerju (8 najnižja karta).



Kontrakt (S): 4 ♠  
Ataka (W): ♥K

Partner bo K atakiral. Govorimo o hočem, nočem situacijah. Pokazati moramo, da nam je vseč. Ko se atakira K, imamo AK ali imamo KQ (pričakuje se, da ima še Q). Princip je tak, če imamo dotikajočo se figuro (npr. KQ je dotikajoča figura J). V takem primeru **signaliziramo hočem** in obratno. Moramo igrati 8. Partnerju rečemo nadaljuj, ker imamo dotikajočo se figuro.



Kontrakt (S): 4 ♠  
Ataka (W): ♥K

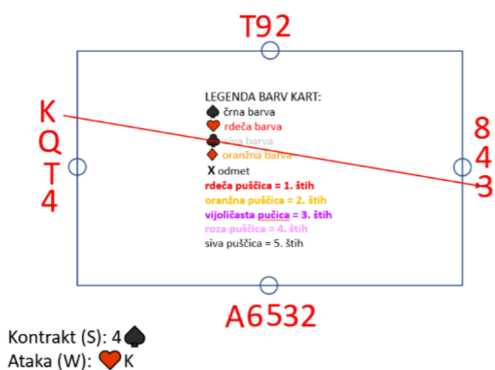
Imamo A (dotikajoča se figura, ki pomeni **nadaljuj, hočem**), zopet 8. Če **ne bi imeli dotikajoče figure**, bi rekli **ne nadaljuj**, bi dali nizko karto.



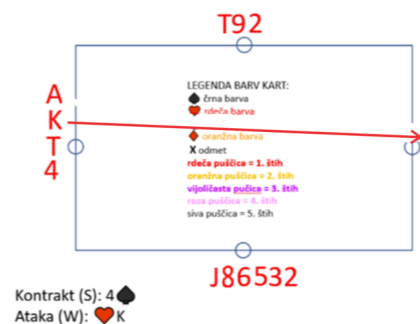
Imamo A v dvojcu. Partnerju moramo **pokazati, da imamo A**. K prevzamemo z A. Igramo nazaj karto, partner vzame z Q. Nam da rezat. Naredimo prve tri štihе. Če bi na K dali 4. Bi mislil, da nič nimamo. Obrnil na drugo barvo. Nasprotnik bi odvrigel in imamo zablokirano barvo.



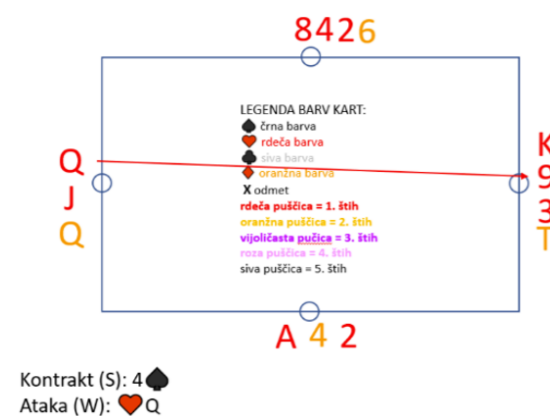
Imamo 8 & 4. Če je partner napadel iz KQ. Če bomo dali **hočem (8)**, bo mislil, da imamo dotikajočo se figuro. Imamo J ali A. Nasprotnik bo vzel z A. Partner bo misli, da imamo J. Naslednjič bo prinesel to barvo. Mi pa J nimamo. V takem primeru moramo dati nočem. Ko partner atakira K, imamo dvojec brez dotikajoče figure, moramo dati nočem (4).



Imamo 3 nizke karte. Ne odgovarja nam, da partner nadaljuje. Damo **najnižjo karto (3 -> nočem)**. Začnimo s kakšno drugo barvo.



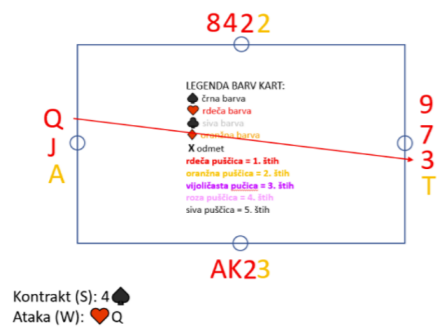
Q43. Ali je Q dotikajoča. Napadel iz AK. Dali bomo 4 (**hočem; upamo, da bo partner razbral, da je 4 v tem primeru visoka karta**). Če vržemo Q (imamo enojec) ali pa imamo še J poleg.



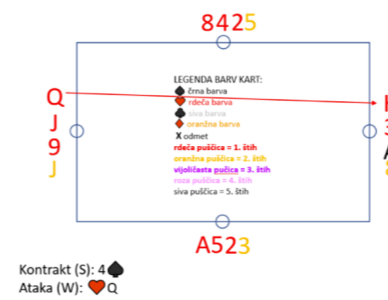
Partner atakira Q (ima QJ). Signaliziramo kot za K. Če imamo dotikajočo se figuro, takrat rečemo nadaljaj (**visoka karta; hočemo**). Če nimamo dotikajoče se figure (QJ [zgoraj, spodaj]), rečemo partner nehaj (nizka karta).



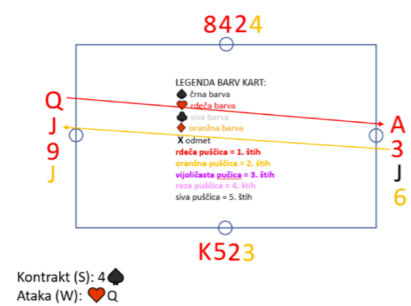
Imamo 9 & 3. Če bi partner atakiral A, bi dali 9. Atakiral Q (QJ). S tako karto damo 3 (**nočemo**). Partner mi nimamo dotikajoče se figure.



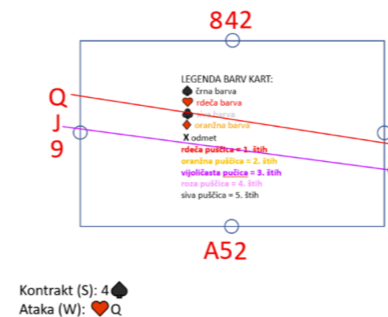
Imamo 3 karte: 973. Partner ima QJ. T & K nimamo, pomeni **nočemo (3)**.



Imamo K3 (nam odgovarja zaradi dotikajoče se figure). **Na Q damo K**. Partner ve, če smo prevzeli njegovo figuro, da ima največ 2 karte v tej barvi. Pokazali smo, da imamo K in imamo največ 2 karte. Naslednjič prišel v štih, **igral J in nam dal rezat**. Če bi dali 3, bi se vse ustavilo (zablokirali barvo, ne bo vedel, da imamo K). Z dvojcem, je treba partnerjevo figuro vedno prevzeti.



Če bomo dali 3, ne bo nobene koristi. **Q vzamemo z A**. Vrniti **nizko nazaj**. Partner razumel. Imel je 2 karte. Vzel prvič. Vrnil nizko (3) nazaj nasprotnik vzel s K. Partner prišel v štih, predno bodo nasprotniki potegnili adute, nam bo dal rezat (3 karte -> visoko -> hočem [prevzemali štih] {partner ve, da imamo dvojca).



K53. Strinjamo se, da hočemo (5 -> upamo partner razbral, da je 5 visoka). Ne smemo dati K (partner mislil, da smo imeli 2 karte). Pomagaj si s svojimi kartami in kartami na mizi. Kaj igra nasprotnik.

## COUNT (ŠTEVILO KART - SODO/LIHO)

Osnovni count (na K dajemo count) nasprotniki igrali, smo signalizirali count. Čim več barvah, ki jih je igral nasprotnik vsaki barvi povedali ali imamo sodo ali liho število kart. Partner je povedal, koliko jih ima on. Na koncu je ugotovil, kakšno distribucijo ima izvajalec. Če vemo, koliko kart ima v vsaki barvi izvajalec, ko neko barvo vleče, v dveh barvah enako kart, ne vemo katero stran vreči. Če ogibamo, imamo 50 % možnosti, da zgrešimo. Če poznamo njegovo distribucijo, ne moremo zgrešiti. Princip je naslednji: ko odigrate višjo karto, drugič, ko se igra ta barva, nižjo karto pomeni, da ste imeli v tisti barvi sodo število kart (2; 4; 6 ...). Če najprej odigrate nizko karto, potem drugič višjo od tiste, ste imeli liho število kart (3;5; ...). Sledi seštevanje ... Ko igramo v obrambi gledamo, kaj partner meče. Vsaka karta v obrambi je nek signal (ima pomen)..

♠ 9 8 5		♠ 7 6 4 3
♥ 5 4 3		♥ Q J 10 9
♦ K Q J 10 7 3		♦ A 6 4
♣ 2		♣ 4 3
♠ K J 2	W N E	
♥ 8 2	S	
♦ 9 5 2		
♣ 9 8 7 6 5		
♠ A Q 10		
♥ A K 7 6		
♦ 8		
♣ A K Q J 10		

Kontrakt 3NT -> Ataka 8♥ <-A♥ (S) -> 8♦

Nasprotniki igrajo 3NT. Na mizi ima 6 kart v kari (♦KQJT73). Če v napačnem trenutku vzamemo ♦ z A♦, bo naredil 5 štihov. Če v pravem trenutku vzamemo bo naredil 1 ali nobenega. Odvisno, koliko kart ima izvajalec, ki jih mi ne vidimo. Partner nam mora pomagati s signali, da bomo ugotovili, ali je treba ♦ takoj vzeti, ali je treba enkrat oziroma dvakrat spustiti itn. Mi želimo to barvo, ki jo ima nasprotnik na mizi, želimo blokirati v pravem trenutku. Če mu bomo dovolili, da bo naredil več štihov kot jih ima, bo naredil kontrakt in obratno. Če mu bomo preprečili, da ne bo mogel narediti več štihov kot jih ima, bo kontrakt padel. Vprašanje je katero karto bomo odigrali glede na to da imamo A64. Odvisno je, katero karto bo partner prvo vrgel. Izvajalec bo iz zaprtih kart igral proti mizi. Partner bo prvi na vrsti. Če bo dal neko visoko karto, bo nekaj pomenilo. Če bo dal neko nizko karto, bo nekaj pomenilo. Če prvič damo visoko karto, imamo sodo število kart. Če damo nizko karto, imamo liho število kart. Partner odigra 2♦ (najnižja karta). Pričakujemo, da ima partner liho število kart. Mi jih na mizi vidimo 6 pa v roki imamo 3 (skupaj 9). Če ima partner liho število kart (1,3). Če ima 1 karto, ima izvajalec 3. In obratno, če ima partner 3, ima izvajalec 1. Če smo v dilemi ali ima partner 1 karto ali 3 (logično razmišljat, bolj verjetno, da ima 3 kot 1). Partner ima 3 karte na mizi jih je 6, je to 9. Mi imamo 3 karte, jih je 12. Izvajalec je imel samo 1 karto v tej barvi. Če bomo odigrali nekaj drugega kot A♦, bo naredil štih, ki ga nima. Ne more priti na mizo po štih (brezadutna igra). Ko bo partner dal 2♦ damo A♦. Nasprotnik bo naredil 0 štihov v ♦. South je močan v ♠. Ima 5 štihov v ♣, 2 štih v ♥, 1 štih ♠. Skupaj je 8. Če bo naredil v ♦, bo to 9. štih in bo to kontrakt. Ne bo naredil štih v ♦ ne bo kontrakta.

♠ 9 8 5		♠ 7 6 4 3
♥ 5 4 3		♥ Q J 10 9
♦ K Q J 10 7 3		♦ A 6 4
♣ 2		♣ 4 3
♠ K J 2	W N E	
♥ 8 6 2		
♦ 9 2		
♣ 9 8 7 6 5		
♠ A Q 10		
♥ A K 7 6		
♦ 8 5		
♣ A K Q J 10		

Kontrakt 3NT -> Ataka 8♥ <-A♥ (S) -> 8♦

Partner odigra ♦9. Koliko ima partner kart. Na mizi vidimo KQJT72♦. Mi imamo A♦. To je njegova najvišja karta. Zelo verjetno ima 2 karti (4 ne more imeti, ker je preveč kart). Če ima partner dvojca 95♦. Če bomo mi vzeli 1. štih z A♦. Nasprotnik bo prišel v drugi barvi v štih. Vse ♦, ki so na mizi, bodo postale visoke, bo naredil 5 štihov v ♦. Če spustimo enkrat ♦ (ne vzamemo z A). Ko bo naslednjič igral vzamemo z A♦. Ne bo imel kart, da bi prišel po ♦. Naredil bo 1 štih, namesto 5. Če nimamo teh signalov, je težko braniti, ker delamo po občutku, kar ni najboljšo. Partner mora signalizirati sodo ali liho, da vemo, kaj moramo narediti. Če pogledamo celotno partijo: nasprotnik je močan, ker ima South 5 štihov v ♣, 2 v ♥ je 7, pa enega ♠ je 8. Če bo naredil štih v ♦, bo to 9 štih. Naredil bo kontrakt. Ne bo naredil štih v ♦, ne bo naredil kontrakta. Iz roke je odigral 8♦ je partner dal 2♦. Partner ima 3 karte, večja verjetnost kot da ima 1. Smo vzeli 1 štih z A♦. Nasprotnik je ostal na 8 štihih. Ko govorimo o Count, vsaka barva, ki se igra s strani nasprotnika, če mi ne moremo vzeti štih, takrat damo Count. S 3 kart nizko. Z 2 ali 4 višjo.

Board 171223  
South Deals  
None Vul

♠ 7 2	♠ K 8 3	♠ Q J 10 4	
♥ 10 7 2	♥ A J 4 3	♥ Q 9 8	
♦ 9 8 7 2	♦ Q J 4	♦ A 6 3	
♣ J 10 9 8	♣ Q 7 6	♣ 5 4 3	
	♠ A 9 6 5		
	♥ K 6 5		
	♦ K 10 5		
	♣ A K 2		
West	North	East	South
Joueur	Joueur	Joueur	Joueur
Pass	3 NT	Pass	1 NT
Pass			Pass
3 NT by South			
Lead: ♣ J			
Made 4 — NS +430			

Nas zanima, kaj ima partner. Posledično bomo ugotovili, kaj ima izvajalec. Sredi partije lahko že vemo, koliko kart ima izvajalec v kakšni barvi. Licitacija je šla 1NT - 3NT. Partner je začel s J♣. V brezadutu je prav, da napademo iz najdaljše barve (♣ je najdaljša barva). Če ima dve enako dolgi, potem pričakujemo, da je ♣ boljši kot druga barva, ki jo ima (napadel iz najdaljše in najmočnejše barve). Mi imamo težave, ker ne vemo, če bo nasprotnik neke barve uspel odvreči (prav da vržemo ♠ ali ♥). Partner je začel s J♣, miza 6♣, mi smo dali 3♣ (veliko v tej barvi nimamo). Nasprotnik je vzel z A♣ (skriva ♠K [vemo, da ga ima]). Nasprotnik igra 2. štih. Začne z K♦. Partner odigra 9♦. Zakaj? Koliko ima kart? Liho ali sodo. Če damo visoko, imamo sodo. Če damo nizko, imamo liho. Partner ima v ♦ sodo število kart. Ne vemo, ali ima 2 ali 4. Nasprotnik 4♦. Mi nismo 1. štih vzeli. Hočemo nekaj blokirati, nočemo takoj dati, da bo to barvo potegnil, če ima za potegniti. Pričakovali smo, da bo nasprotnik nadaljeval s ♦. Vrnil je ♠. Naš partner je dal na ♠ 7♠. To je visoka karta (sodo število kart). Nasprotnik je odigral 3♠ (ni igral K♠). Mi smo vzeli z T♠. Kaj je prav, da mi vrnemo? Kaj je prav, da vrnemo. Moramo ugotoviti, kakšno distribucijo ima izvajalec (naš partner -> posledično izvajalec). Nasprotnik je v ♣ vzel z A♣ (K♣). Partner je atakiral iz najdaljše barve. V ♦ nam je dal partner 9♦ (sodo število kart). Če bi imel nasprotnik v ♦ 4 karte. S to ♦ bi nadaljeval, da bi razvil še ostale štih. Zakaj je nasprotnik odigral ♠? Koliko ima izvajalec ♠. Mi imamo 4 pike, na mizi so 3♠. Koliko ima ♠, ker je prvič spustil ♠. Ko moramo 1 štih dati, da dejmo čimprej, zato, da si obdržimo komunikacijo. Izvajalec ima 4 karte v ♠. Če ima izvajalec 4 karte v ♠. Partner je v ♠ dal 7. Partner je imel dvojca. Izvajalec 4, miza 3, mi 4, skupaj 11. Partner ima 2 karti v ♠. V ♣ je napadel, ima vsaj 4 karte. V ♦, ko je vrgel 9, smo rekli, da ima sodo število kart. V ♦ nima dvojca. Nasprotnik ne bi igral s ♠, ampak bi igral ♦ naprej. Ugotovili smo sledeče: partner ima 4♣; 4♦, 2♠ in 3♥. Posledično: če ima partner 4 karte v ♣, ima izvajalec v ♣ 3 karte (AK2). Če ima partner v ♦ 4 karte, potem ima izvajalec v ♦ 3 karte (mi3; na mizi so 3). Zakaj je nasprotnik igral K♦. V kari ima KJ♦. Hotel dodatni štih narediti (razviti). V ♥ ima izvajalec koliko kart. Pik ima partner 2, ima izvajalec 4. Izvajalcu smo dali 4 pike, 3 križe in 3 kare. Ostanejo 3 karte v ♥. Vemo kakšne karte ima nasprotnik, vemo, da je naša perspektiva v ♦. Partner ima 4 karte v ♦. Če bomo uspeli partnerju ♦ razviti, bo naredil 1 dodatni štih. Če znamo vse to prešteti, da odigramo A♦ -> X♦. Nasprotniki damo ♦ štih. Bo partner prišel v štih, bo lahko še eno ♦ potegnil.

## SUITE PREFERENCE (BARVNA PREFERENCA)

Imamo 2 primera, ko dajemo barvno preferenco. Partner začne z neko barvo. Potegne A v neki barvi. Na mizi je enojec. Drugi primer je, ko damo partnerju rezat. Pokažemo mu, katero barvo. Poanta je, da adut, pa tista barva, ki je bila igrana ne štejeta. Ostaneta vedno samo 2 barvi. Ena je po rangu višja. Druga je po rangu nižja. Partnerju moramo pokazati, kje imamo vhod oziroma kaj hočemo, da vrne. Barvna preferenca je zelo enostavna stvar.

Še bolj enostavna je direktna preferenca. Nasprotnik igra aduta (vleče svoje adute). Nam v nekem trenutku zmanjka adutov. Mi vržemo neko karto. Ne vržemo kar eno karto po randomu. Ampak s tisto karto poskušamo partnerju nekaj signalizirati. Princip je naslednji: če imamo v neki barvi potencialno dva štih, takrat vržemo iz tiste barve neko visoko karto. Rečemo, partner, če slučajno pridemo v štih, obvezno prinesi to karto.

### 3-direktna-preferenca-suit-preferenca

	♠ Q J 4		
	♥ K 3 2		
	♦ A 10 4		
	♣ Q J 8 2		
♠ 7 6 5		♠ 3 2	
♥ 10 8 4		♥ A Q 9 7 6	
♦ Q J 9 7		♦ 8 6 2	
♣ A 6 5		♣ K 7 3	
	♠ A K 10 9 8		
	♥ J 5		
	♦ K 5 3		
	♣ 10 9 4		
West	North	East	South
Pass	4 ♠	Pass	1 ♠
Pass			Pass
4 ♠ by South			
Lead: ♦ Q			

Mizo vidimo, pogledjmo srce: K v treh kartah. Za K imamo AQ (imamo 2 štih). Če bo partner to barvo igral, bomo naredili 2 štih. Če pa bomo mi igrali, pa samo enega. Nasprotnik igra 4♠. Partner je atakiral Q♦. Nasprotnik je to vzel. Igra 3-krat aduta, da je nam zmanjkalo adutov. Nimamo več aduta (3 krogi). Ko imamo za mizo 2 potencialna štih, moramo reči, partner prinesi tisto barvo, če prideš na štih. Vržemo 9♥, ki pomeni, partner obvezno prinesi srca, ko prideš na štih. To je direktna preferenca. Na 3. adut odvržemo 9. Rečemo partner v srcu imamo 2 štih, prinesi to barvo. Nekaterne karte so samo na videz visoke (vršiti moramo najvišjo karto, da očitno pokažemo, da želimo, da partner vrne ♥)

### Signaliziranje-suit-preference-rezanje

	♠ 10 9 8		
	♥ Q J 3		
	♦ K Q J 2		
	♣ K 5 2		
♠ Q 3 2		♠ 5 4	
♥ A 8		♥ K 9 7 5 2	
♦ 9 8 7 5		♦ 6 4 3	
♣ 10 8 4 3		♣ A 7 6	
	♠ A K J 7 6		
	♥ 10 6 4		
	♦ A 10		
	♣ Q J 9		
West	North	East	South
Pass	4 ♠	Pass	1 ♠
Pass			Pass
4 ♠ by South			
Lead: ♥ A			

Smo na rezanju. Nasprotnik ima kontrakt 4♠. Partner bo atakiral A♥. Na mizi je Q♥ v trojcu in J♥. Ali nam je A♥ všeč ali nam ni (želimo da nadaljuje ali ne). Ker imamo K♥, želimo. Dali bomo 9♥ (ne 7♥, ampak največjo). Partner vrne 8♥, nasprotnik igra J♥, mi damo K♥. Sedaj nam ostane 752♥. Partner je atakiral iz dvojca (A8♥ [iz 3 kart ne bi bilo smiselno]). Partnerju moramo pokazati, da želimo, ko bo rezal, prinese ♣ ali ♦. Ko imamo A♣, kateri ♥ bomo vrnili rezat. Križ je nižja barva po rangu. Mi moramo vrniti 2♣. Partner bo vedel, ko bo prišel v štih, prinese nazaj ♣ (zrušili bomo kontrakt). Kaj če bi imeli A♦ (menjamo s ♣). Katero karto bi dali potem rezat? 7♥. Bi rekli, partner ko boš rezal, vrni mi višjo barvo od preostalih dveh. S to pomočjo so stvari v obrambi precej lažje (učinkovite). Vsi znajo signalizirati hočem nočem. Partner atakira A♥. Vsi dajo 9♥. Partner vrne. Ta vzame s K♥. Vrne na hitro neko karto. Pride partner v štih, ki reže. Ne ve, ali mora vrniti ♦ ali ♣. Partnerju je treba pokazati, kaj želite. Imeli bi tri male ♣ in tri male ♦. Kaj bi vrnili nazaj, ko bi dali rezat? Ni pomembno, ali bi dali ♦ ali ♣. Vrnili bi srednjo karto (5♥). Nič nimam niti v ♣ niti v ♦. Ti se odloči, s katero barvo boš nadaljeval. 7♥ bo pomenila višjo karto. 2♥ bo pomenila nižjo barvo. Srednja (5♥) bo pomenila partner ti se odloči, kaj boš naredil.

## POSEBNA SITUACIJA, KO NA ATAKO SIGNALIZIRAMO BARVNO PREFERENCO IN NE ATTITUDE (HOČEM/NOČEM)

Posebna situacija, ko je partner atakiral A♥, na mizi se pokaže enojec 5♥. V takšnem primeru je nesmiselno signalizirati hočem nočem. Na mizi je enojec in bo nasprotnik rezal (ne bomo več štihov vzeli). Takrat imamo barvno preferenco. Če bomo vrnili v tisti barvi, ki jo je partner atakiral nizko karto, vrni nižjo od preostalih dveh (nižja barva po rangu). Če bomo vrgli visoko karto, bo pomenilo vrni višjo od preostalih dveh (višja barva po rangu). Če bomo vrgli srednjo karto, bo pomenilo vseeno nam je, razmisli. Ponavadi, ko damo

Board 191223  
South Deals  
None Vul

Posebna-situacija-suit-preference-1

	♠ K Q 10 5 2		
	♥ Q 10 3 2		
	♦ Q 10 3		
	♣ 3		
♠ 6		♠ 4 3	
♥ J 9 8		♥ 7 5 4	
♦ 7 6 5		♦ A K J 4	
♣ A K J 9 8 5		♣ 10 6 4 2	
	♠ A J 9 8 7		
	♥ A K 6		
	♦ 9 8 2		
	♣ Q 7		
West	North	East	South
Pass	4 ♠	Pass	1 ♠
Pass			Pass
4 ♠ by South			
Lead: ♣ A			

Nasprotnik bo igral kontrakt 4♠. Partner bo atakiral A♣. Na mizi se bo pokazal enojec. Partnerju moramo signalizirati, ali želimo, da vrne ♥ ali ♦. Adut ne šteje! Kaj želimo, da vrne partner? ♦ ali ♥. AKJ4♦, spredaj je ♦Q. Imamo 3 štihove v ♦ (če gre trikrat naokoli!). Katero karto bomo v ♣ dali? 2♣. Bomo rekli partner karo prinesi. Bomo zamenjali. Tisto kar imamo v ♦ bomo dali v ♥. V ♦ bomo imeli 3 nizke. Bomo imeli AKJ♥. Katero karto bomo sedaj vrgli v ♣? Višjo barvo hočemo (najvišja karta, ki je možna, ne predamo štihov -> z destko ne bomo štihov dali [naredili štih], ker je enojec na mizi). Vržemo T♣. Partner bo prinesel nazaj ♥. Nočemo, da partner vrne ♦ (vseeno nam je ali vrne ♥ ali ♦). Če bi imeli točke v ♣ (QJ♣). Katero karto bi morali dati iz ♣, če nam je vseeno. 6♣ je boljša kot 4♣, ki je zelo nizka karta. Partner bo pomislil, da hočemo ♦. 6♣ bo pomenila, partner vseeno mi je, kaj prineseš, ker nimam preference. Ti pogledaj kaj imaš. Če je zate boljše vrni ♦ oziroma ♥. Ko damo, da nimamo barvne preference partner nadaljuje s tisto barvo ali odigra aduta. Ne igra ♦ ali ♥. Ko imamo očiten signal, ga moramo dati. Če je bilo vprašanje: katero karto v ♣ bomo odigrali na atako A♣, smo rekli 2♣, ker hočemo ♦. Če ima 2 karti, vrne višjo. Če ima 3 karte, vrne nizko.

**POMNI:** Attitude je najbolj pogosto (najbolj pomembno). Mi moramo partnerju povedati, ali nam njegova ataka odgovarja ali ne odgovarja. Hočem Nočem (visoka karta je hočem, nizka karta je nočem). Glede Counta: ko nasprotniki igrajo, mi, če imamo liho število kart, damo neko nizko karto najprej in nato višjo. Če imamo sodo število kart damo najprej višjo in nato nižjo. Barvna preference: če imamo pri direktnem odmetu (direktna barvna preference) odvržemo takrat, ko imamo 2 potencialna štihov, v tisti barvi, kjer jih imamo, odvržemo visoko karto. Če imamo situacijo, ko damo partnerju rezat, moramo dati, če imamo nizko karto, želimo, da pride v nižji barvi po rangu. Če damo visoko, želimo da pride v višji barvi. Če damo srednjo, pa nam je vseeno. To je osnova. To morate vaditi, ko igrate. Morate partnerju pomagati.

# ZAPORNA (BARAŽNA) ODPRTJA (2. DEL)

Zaporna (baražna) odprtja so na nivoju več kot 1 (2; 3; 4; 5). Gre za specifične liste (vsebujejo vsaj 6 kart ali več [dolge barve]; točkovno so šibki 6 do 11 točk). Ni vseeno, ali odpremo na nivoju 2, 3, 4 itd. Včasih je s 7 kartno barvo, pravilno odpreti na nivoju 4, včasih pa je prav na 3 nivoju (avstralska teorija: kako si pomagati pri štetju teh štihov -> število štihov). Cilj je odpreti čim višje kot nam omogočajo štihi. Ni prav, da je vsota 10 štihov, odpremo na nivoju 3.

Zakaj so dolge barve dodatne vrednosti? Predstavljajte si, da imate v eni barvi 13 kart (dobljenih 13 štihov; imeli 10 figurnih točk). Dolge barve prinašajo štihe. Če imamo v eni barvi AKQ in 7 kart, je zelo velika verjetnost, da boste naredili 7 štihov. Imeli 15 točk, razmetane karte, ne bomo 7 štihov naredili.

Zakaj odpiramo baražno? Če nas nasprotniki ne ovirajo, bomo prav naredili licitacijo. Baražnimi odprtji zapiramo licitacijski prostor (nasprotniku vzamemo licitacijski prostor). Nasprotniki se ne morejo dogovoriti bolj natančno. Mi odpremo 3♠. Nasprotniki morajo začeti licitacijo na nivoju 4. Držati se moramo pravil za baražna odprtja (Glej spodnjo sliko!)

## KAKO VISOKO BOMO ODPRLI?

1. manša = +3 (pravilo 500)
  2. manša = +2 (pravilo 500)
- AKQ (dolga barva) = 3 štihi + število kart, ki jih imamo več od 3 (1 štih)  
izven te barve = A = 1 štih, K = 1/2 štiha  
3 ali več kartna podpora -> štihi za kratkost: 1/2 štiha za kratkost, 1 štih praznina

## ODZIVI NA ZAPORNA ODPRTJA

Izračunamo, koliko štihov obljublja odpiratelj s svojim odprtjem

1. manša = -3 (pravilo 500)
2. manša = -2 (pravilo 500)

- po 1 za A, K ali Q v odpirateljevi barvi
- v drugih barvah 2 za AK, 1 1/2 za AQ, 1 za A, 1 za KQ, 1/2 za K
- z adutno podporo prištejemo še 1/2 za vsak enojec in 1 za vsako praznino

Seštejemo svoje in odpirateljeve štihe:

- če seštevek ne presega odprtja, pasiramo
- če je seštevek višji, napovemo manšo (če že ni napovedana)
- če je seštevek 12 in nama ne manjkata 2 asa, napovemo mali slem
- po odprtju 3♣ oz. 3♦ lahko z močnim uravnoveženim listom in zadržki v stranskih barvah poskusimo 3 brezaduta

# ODPRTJA „WEAK 2“ (1. VARIANTA)

Weak 2 imamo 6 kart (nimamo 7, 8). Izjemoma bi odprli z listom, kjer bi imeli 7 kart. Odprli 2 bi samo v 2. manši, ko bi jih našteali po štetju za 7. Če imamo 6 kart, imamo odprtje na nivoju 2. Uporablja se 2♦♥♠ (šibka odprtja; 2♣ je močno odprtje).

Moč za odprtje je 6 do 10 točk. Pričakuje se **6 kartno dobro barvo**. Za dobro barvo se pričakuje, da imamo **2 figuri od 3 ali 3 od 5** (najslabšem primeru QJT). Ko mi odpiramo baražna odprtja. Partner pričakuje, da imamo večino točk v tisti barvi. Če bomo igrali obrambo, bo tisto barvo atakiral. Če bo imel v tisti barvi figuro, bo veliko vredna. Če bi odprli weak 2 s 6 kartami z T. Je partnerjev K vreden nič. Partner ima K. Računa, da bo v tisti barvi štihe naredil. Ne naredi nič. Baražiramo nasprotnike (malo nižje). Ko imamo ♠. Odpremo 2♠. 2 nivoja vzamemo (ni pa 3 ali 4 nivoje). Držati se moramo nekih pravil, da nas partner razume. Ko odprete weak 2 v majorju (**npr. 2♠ ali 2♥**) ali če odprete 2♦ ali 2♣, v nobenem **majorju nimate 4 kart**. Če imate v majorju, zraven v drugi barvi, če imate 4 karte, je to majorska barva, je to nepriporočljivo odprtje. Imamo 6 kart v ♠ pa 4 karte v ♥. Partner ima 5 kart v ♥, pa 1 karto v ♠. Partner bo rekel pass. Srcev ne sme govoriti, ker je prešibek. 2♠ bomo igrali v 6-1 fitu, namesto, da bi igrali srca v 5-4 fitu (ne smemo imeti 4 kartnega majorja). Če **odpremo 2♦, nimamo niti 4♥ niti 4♠. Če odpremo 2♥, nimamo 4♠. Če odpremo 2♠, nimamo 4♥**. 2 od 3, ko se odgovarja na 2♣ (pričakuje, da partner pove barvo 2♦). Tolerira se 3 od 5 (minimum). Razlika med weak 2 in baražnim odprtjem (3 ali 4) je zelo velika. Če bomo imeli za baražirat KJ9 (nimamo 3 od 5). Našteli štihe, da jih je dovolj v 1. manši, bomo odprli. Weak 2 če bomo imeli samo K (slabšo barvo), ne bomo odprli. Pri baražnem odprtju je 7 kart. Vsaka karta od 4 bo štih. 6 je manj kart, nasprotniki jih imajo več. Več bodo nasprotniki imeli v naših barvah, lažje se bo zgodilo, da nas bodo kontrirali. Odprete weak 2 s JTXXXX v šesto. Eden od nasprotnikov ima AKQ. **Daljša je barva, kvaliteta je lahko slabša.**

## ODGOVORI NA ODPRTJE WEAK 2

**Pass (1)** licitiramo večinoma, ko imamo **manj kot 15 točk**. Partner je obljubil 6-10. Če jih nimamo 15, smo že dovolj visoko, nima nobenega smisla, kamorkoli naprej iti.

**Napoved nove barve (2)** je forsing (partner še enkrat licitira). Če licitiramo novo barvo, smo **močni** (15 in več točk). Od partnerja želimo slišati še kaj. Partner odpre 2♠. Mi licitiramo 3♥. Enako 2♥-2♠. Mi mu predlagamo, če imaš vsaj 2 karti v ♥ (zelo dobro 5 ali 6 kartno barvo), reči 4♥. Če nimaš fita, ponovi barvo. Partner reče 3♠. Odločimo za pasiranje ... Mora še enkrat licitirati (ko se napove nova barva, pass ne obstaja, forsing za 1 rundo).

**Dvig na nivo 3 (3)**, če partner odpre 2♠ sledi licitacija 3♠. To mora **partner pasirati** ne glede na to, ali ima 10 točk ali 6. Partner želi igrati 3♠. Če oviramo nasprotnike, imajo veliko večje težave, da pridejo do optimalnih kontraktov kakor, če jih pustimo. Licitiral 3♠ vsakič vsaj **3 karte v ♠** (baražiranje, ki pa ni vabilo). Skupaj jih imava 9. Zaprl prostor. Nasprotniki naj se pogovarjajo na nivoju 4 ali 5. Lahko imam 0 točk.

Če **dvignem v manšo (4)** sta lahko dva različna tipa kart: enkrat imam tako karto, da vem, da smo toliko močni, da bomo naredili (15 ali 14 točk, fit, računamo, da bomo manšo naredili). Drugič imam 5 ali 4 karte v partnerjevi barvi. Sem slab. Partner od 6 do 10 odprl. Imam 6 točk. Oni imajo manšo za igrati. Partner mora pasirati. Če dvignem barvo za 1 ali 2 stopnji. V obeh primerih mora partner pasirati ne glede ima 6 ali 7. Če je **nivo 4, morava s partnerjem imeti skupaj 10 kart, nivo 3 devet** (gre za baražiranje).

Če licitiramo **3NT (5)**, ko partner odpre minorja, se pričakuje, da imamo zadržke v ostalih barvah. Vsaj 2 ali 3 karte v njihovi barvi. NImamo nič kart v tisti barvi, bomo težko štihne tam delali.

**2NT (6)** Velikokrat ne vemo, ali imamo zadosti za manšo ali nimamo. Odvisno od tega, ali je partner odprl 6 do 8 ali 9-10. Partnerja bomo **vprašali**, ali si ti **minimalen** ali si **maksimalen** glede **odprtja**. Minimum je **6 do 8**. Maksimum je **9 do 10**. Imamo **15 točk**. Če ima partner 9,10 bo manša notri, ker ima 6 kartno barvo (več štihov). Če bo vrgel 6 do 8, pa ni manša za igrati. 2NT bo vprašanje. Partner povej ali si minimalen ali maksimalen. **Konvencija feature** (dodatne vrednosti pri nas). Če bomo **minimalni**, bomo **ponovili** našo **barvo**. Če smo odprli 2♥, partner licitiral 2NT. Imamo mi 6 do 8 točk, bomo licitirali 3♥ (partner jaz sem minimalen; nimam več kot 8 točk). Če bomo imeli več točk (9,10) takrat bomo povedali **feature** povedali, **kje imamo še figuro**. Če bomo rekli 3♣, bomo rekli, da imamo figuro v ♣ (QKA [visoke figure]; J ne šteje). Če bomo rekli 3♦. Maksimalni smo, imamo figuro v ♦. Obstaja še 1 maksimum. Imamo **AKQ v šesto**. Imamo maksimum, nimamo feature. Imamo dogovor, da licitiramo **3NT**. Ko imamo 14 točk vprašamo po dodatnih vrednostih (feature).

## DODATNE VREDNOSTI (FEATURE)

Pogledali feature (dodatne vrednosti). Z minimalnim listom ponovimo vajo na nivoju 3. Karkoli drugega licitiramo, povemo, da smo maksimalni in da imamo visoko figuro v tisti barvi. Če licitiramo 3NT, pa smo rekli, da povemo, da imamo AKQ v naši barvi. Partner včasih ima tak list, da nima AKQ, ampak ima **KQJT**.

Taka barva, imamo dvojne skoke. Skoči v svoji barvi v manšo, smo rekli mora imeti tako **barvo**, da bo ***izgubil 1 štih***, če partner nič ne prinese v tisti barvi. Mora imeti zelo dobro barvo. Če bi imel AKQ, bi rekel 3NT. Ima npr. KQJT v 6 kartah, bo rekel 4♠. Takrat bo maksimalen. Z minimumom je odgovor barva na nivoju 3. Ko smo maksimalni, imamo 3 opcije. Lahko povemo, če imamo dodatno figuro. Lahko licitiramo

3NT ali skočimo v barvo na nivoju 4, katero smo odprli. Zgubimo 1 štih, tudi če ima partner singel (praznino). Zgubili 1 štih. Mora biti zelo dobra barva (zelo redek odgovor). Imamo maksimum, potem imamo tam neko figuro. Iz maksimuma povemo featura (povemo figuro, ki jo imamo v drugi barvi). Z minimalnim listom ponovimo barvo. Partner pri šibki 2 ima lahko tudi 20 točk ali več. On bo vprašal nas, ker ga zanima, ali smo minimalni ali maksimalni. Kaj bo naprej naredil, je njegova stvar. Moramo eksaktno odgovoriti, kaj mi imamo. Cela zgodba licitacije v bridžu gre tako, da mi pripovedujemo, kaj imamo mi. Partner pripoveduje, kaj ima on. Tisti, ki ima več informacij, se odloča, kako visoko in kaj se igra. Mi moramo znati svoj list opisati čim bolj natančno. Tako distribucijsko kot točkovno.

## ŠIBKO 2 (WEAK 2) [2. VARIANTA]

Odpremo lahko weak 2 ali nadkličemo weak 2. Če so nasprotniki odprli 1♠-2♥ ali 2♥, to ni nadklic Weak 2. Če nasprotniki odprejo 1♣ ali 1♦, rečete nadklic 2♥ ali 2♠, to je nadklic 2 weak. Če 1 cel nivo preskočite, je to Weak 2 (tudi 1♠-3♥; baražni nadklic [7 srcev]; ne preveč močno karto. Z močno karto, ne smete šibkih nadklicev ali otvoritev uporabljati, ker s tem zavedete partnerja. Če licitirate šibko 2 (Weak 2) imate največ 10 točk. Če imate več, morate licitirati na 1. nivoju. Odprem 1♥-2♠ (šibko 2) [partnerju smo obljubili 6 do 10 točk; 6 pikov]. Imamo določene odgovore na šibko 2. To kar pogosto pride v primerjavi npr. z Michael cue bid.

Ima 5♥, ni nujno, da jih ima partner 3 ali 4 (imata manšo). Šibko 2 se uporablja. Imajo razne izpeljanke na 2. nivoju, ki so pod otvoritvijo, ki so šibke. Hočemo licitirati, nasprotnik odpre na 2. nivoju, npr. 1♥-2♠. Vprašanje, če se bom upal 3♥ (močne karte).

### 3 pomembne stvari za igranje weak 2

- 1.) Konvencija weak 2 obljublja natanko 6 kart v licitirani barvi
- 2.) Če partner odgovori novi barvi, je to obvezen forsing za odpiratelja.
- 3.) Pri odprtju weak 2 licitiramo samo po licitaciji partnerja. Če partner od nas zahteva, da mu kaj odgovorimo. Nikoli mi svojega weak 2 ne višamo (2♠ -> ne moremo v naslednjem krogu reči 3♠ (to lahko licitira naš partner) [baraži so na 3. in 4. nivoju -> so v vseh 4 barvah -> weak 2 v križu ni, ker je rezerviran za močno barvo]. Za weak 2 ne smemo imeti močne stranske barve. Ko odpremo weak 2 (♠♥♦), da nimamo zraven 4-kartnega majorja. Npr. 2. majorja: če smo odprli 2♥, tega ne smete narediti s 4♠. Pasirajte in počakajte, kaj se bo izkazalo, npr. partner ima 5 pikov (super pik fit 4-5, 13 do 14 točk, partner bo pasiral; igrali boste 2 v vaši barvi -> lahko bi igrali v njegovi). Ni priporočljivo, da licitirate weak 2, če imate v stranskem majorju 3-kartno z 1 ali 2 figurama (npra. AQ♥ & KJ♠ [v tretje]. S 4. pikom ne smete odpreti weak 2 (zamudite manšo, npr. v ♠). Boljši igralci imajo te stvari še bolj razdelane (dogovarjajo za spremembe, če se oba strinjata).

Druga varianta, ki pa je forsing oziroma licitacija, mi odpremo 2♠, partner reče 2NT. Da lahko reče partner 2NT, mora imeti 16 točk +. Kaj hoče iz tega izvedeti? Želi izvedeti, če imam kot partner v kakšni stranski barvi še kakšnega kralja (ne v enojcu -> vsaj v dvojcu) ali asa. Vpraša me, če imam izven AQT983♠. Zraven imamo še enega kralja ali asa (podpora, ki mu prav pride, bi želel 3NT igrati); močno karto. Jaz povem tisto barvo, ki jo ima slabo (boji, da ne bo preveč štihov dal); odločil se bo za 3NT. Druga možnost je tudi ta: 2♠ -> imamo v piku podporo, npr. 3♠ in imam 18 točk. Tudi rekel 2NT. Nas zanima. V ♠ celo kralja (figuro), kar pomaga partnerju, da v ♠ ne bomo nič zgubili. Ima še dobro stransko figuro, skušamo glede na distributivno karto, lahko skušava še proti slemu iti. Če smo odprli 2♠; ima partner fit 3♠ ali dvojec ♠; močne karte, igramo na 4. nivoju. 2NT je spraševanje, katerega se ne sme pasirati. Za odpiralca je forsing. Ko partner da forsing, morate vi nekaj odgovoriti. Forsing je tudi, odpremo 2♦. Partner reče 2♥. Čim partner pove svojo barvo, je to vedno forsing za partnerja. Tudi če v ♠ nimam nič, ali enega, ne bomo pasirali 2♥. Če nimamo 3 kartne podpore (tudi 2, 4, 4 imamo lahko), samo, da imamo 3 (pomemben je fit); moč ima partner; mi imamo bolj kare. Če imam podporo v tisti barvi; 3 kartno, 3♥. Če nimam, bom rekel 3♦. Če nimam pomoči v partnerjevi novi barvi, ponovim svojo, kar je forsing. Če partner reče mojo barvo, ni forsing (2♦-3♦ -> pasiramo [svoje smo povedali]). Enako kot pri 1NT. Tisti, ki odpre, svoje karte že opiše (15 do 17 točk, uravnotežen list). Tu imamo 6 kar ali 6 pikov (6 do 10 točk). Partner prevzame volan: lahko pasira, forsira, sprašuje imamo še kakšne dodatne vrednosti. Partner odpre 2♦-3♦ ali 2♥ -> 3♥; se pravi v barvi odprtja; če rečem na 2♥-3♥; imamo 3 kartno podporo (še bolj zapremo); ne smemo imeti preveč točk, in sicer 6 do 9; pogledati, kako je z manšami. V 2. manši se ne smemo norca delati. Če v 2. manši kontro dobimo, enkrat pademo je to -200 točk (2. manša proti 1. manši je treba paziti). 2. manša proti 2. manši; 1. manša proti 1. manši; 1. manša proti 2. manši jim je treba nagajat. Če imate 4-kartno podporo; imate 6 do 9 točk (slaba karta), boste rekli 4♦♥♠. V kari je nevarno skočiti v manšo. V srcu pa v piku pa lahko. Če imate 16 točk plus, če imate 2 kartno podporo v partnerjevi barvi, se velikokrat lahko odločimo za manšo (vemo, da imamo fit) (2. varianta). 1. varianta je zapiralna, ki je nevarna v 2. manši, ker vam bodo kontro dali, boste 2-krat padli, bo to že 500. Nasprotniki imajo 4♥ notri. Če so v 1. manši, je to za njih dobro, če vas 2 krat rušijo, ker je to 500. Če imate 1. manša proti 2. manši. Imajo oni manšo 420; vi pa 2 padca, je 300. Se spleča. S 4-kartno podporo je treba v manšo skočiti (ne smete imeti manj kot 6 točk; imate 6 štihov največ). Če imate 5 kartno podporo; nasprotnike, ki se rinejo, greste v 5. S tem jih zaprete (zapiralno). Imate jih 11; nasprotniki imajo 2. Morate dodatno še nekaj štihov z rezanjem narediti. Se bo splečalo. O piku govorimo. Nasprotniki imajo 5♥, ne morejo licitirati (licitirali smo 5♠).

## Odgovori na odprtje Weak Two (Šibko 2)

**Pass** -> nimamo 2-kartne podpore in imamo lahko tudi 16+ FT

**2NT** -> 12+ FT in podpora v barvi odprtja  
ali 16+ FT

(možnost, da bi se igrala brezadutna manša -> sprašujemo odpiratelja, v katerih od stranskih barv ima dodatne vrednosti (A ali K (ne v enojcu)

(odpiratelj ponovi svojo barvo odprtja, če nima dodatnih vrednosti v stranskih barvah)

**Dvig nove barve na 3-nivo** -> vprašanje za odpiratelja: Ali ima podporo v licitirani barvi (to je vedno forsing)  
(Odpiratelj licitira svojo barvo odprtja, če podpore v barvi nima)

3♦, ali 3♥ ali 3♠ -> (barva odprtja) -> 6 do 9 FT -> +3-kartna podpora -> NF (ni forsing)

4♦, ali 4♥ ali 4♠ -> (barva odprtja) -> 6 do 9 FT -> +4-kartna podpora ali 16+ FT -> 2-kartna podpora -> NF (ni forsing)

5♦, ali 5♥ ali 5♠ -> (barva odprtja) -> 6 do 9 FT -> +5-kartna podpora -> NF (ni forsing)