

NAVODILA ZA IGRANJE BRIDŽA

PRIPRAVIL: JANEZ ČERNILEC

APRIL 2026

VIRA: ZADEL, MARJAN. 2023/24. PREDAVANJA. LJUBLJANA: BRIDGE AKADEMIJA.
KIT, G. 2022-2026. PREDAVANJA & NADZOROVANO IGRANJE. LJUBLJANA: LJUBLJANSKI BRIDGE KLUB.



KAZALO VSEBINE

Napad (ataka), točkovanje pri bridžu, semafor pri icitaciji.....	1
Tehnika odigravanja v brezadutni igri.....	2
Tehnika odigravanja v adutni igri.....	3
Odložitev adutiranja.....	4
Odigravanje v brezadutu.....	5
Določitev kontrakta pri bridžu (minibridžu) -> skupne točke s parnterjem.....	6
Adutna igra, razredi, skupne točke (ST).....	7
Brezadutna igra, razredi, skupne točke (ST).....	8
Odprtja in pogoji za odprtja.....	9
Odprtje 1 v majorjih & minorjih.....	10
Obrnjeni minorji.....	11
1 čez 1 & 1NT čez 1.....	12
Rever.....	13
Splinter.....	17
2 čez 1.....	19
Odprtje 1NT.....	20
Supper accept & Long suit trail bids (Preizkusna licitacija).....	21
Sprejem transfera v minorjih.....	22
Značilnosti nadklicev.....	23
Značilnosti odzivov na nadklic.....	24
Odprtje uravnoteženih rok.....	25
Kontre.....	26
Močne roke.....	27
Suport (podporna) kontra.....	28
Zapiralni govori.....	29
Odprtja weak two (šibko dva).....	30
Baražiranje.....	31
Spraševanje po asih & adutskem kralju (RKCB) & spraševanje po kraljih & odgovori na blackwood.....	33
Kvantitativna licitacija za igranje slema (brezadut).....	34
Bergen, Jacoby & dopolnila.....	35
Cuebid odpiralca & odzivalca.....	36
Michaels cuebid.....	37
Landy.....	38
Drury.....	39
Vse možne razporeditve kart znotraj barve.....	40
Osnovno signaliziranje.....	41
Signaliziranje (hočem/nočem, count).....	42
Signaliziranje (direktna in barvna preferenca).....	43
Ataka v brezadutu.....	44
Ataka v adutu.....	46

A. NAPAD (ATAKA) PRI BRIDŽU

NAPAD (ATAKA) PRI BREZADUTNI IGRI

NAPADEMO IZ NAJDALJŠE BARVE (S KRALJEM)
 IZ SEKVENCE (KRALJ, KRALJICA, JACK) NAPADEMO NAJVIŠJO KARTO (AS)
 IZ ŠTIRIH KART NAPADEMO 3. PO VRSTI
 IZ PETIH KART NAPADEMO 5. PO VRSTI

NAPAD (ATAKA) PRI ADUTNI IGRI

NAPADEMO IZ KRATKOSTI (ENOJEC), REZANJE Z ADUTI (NPR. SRCE)
 NAJVIŠJA IZ SEKVENCE (NPR. KRALJ, AS IPD.)
 3. PO VRSTI
 5. PO VRSTI

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	OTVORITVE; NEVTRALNO

C. TOČKOVANJE PRI BRIDŽU

TABELA REZULTATOV	NT		♥ / ♠		♦ / ♣	
	Neranljiva	Ranljiva	Neranljiva	Ranljiva	Neranljiva	Ranljiva
7 Veliki slam	1520	2220	1510	2210	1440	2140
6 Mali slam	990	1440	980	1430	920	1370
5 Manša v ♠ / ♣	460	660	450	650	400	600
4 Manša v ♥ / ♠	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:
 - neranljivi 50 točk;
 - ranljivi 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	Neranljivi	Ranljivi
- 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

PRI EKIPNEM TEKMOVANJU TEKMUJETA, NPR. RDEČA IN MODRA EKIPA



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

| IMP TOČKE NPR. 480 TOČK = 10 IMP GLEJ TABELO! |
 TOČKOVANJE: PODŠTIH, KONTRA, REKONTRA

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

-10 → 10

RAZLIKA V TOČKAH

RDEČA EKIPA : MODRA EKIPA



0:10 → ŠTEJEJO SE SAMO POZITIVNE TOČKE!

TEHNIKE ODIGRAVANJA V BREZADUTNI IGRI

- 1.) V brezadutu **atakiraj** tam, kjer imaš **najdaljšo barvo**.
- 2.) Štih (vzete) dajmo **takoj (prepuščanje štihov)**, ker vseh štihov ne moremo narediti. S tem bomo pridobili ostale štihe. 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 štih 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 igrjmo prekoštihov, če ugotovimo dovolj hitrih štihov za manšo.
- 9.) Ugotovimo skupne točke. Analiziramo atako. Preštejemo **hitre štihe**. Na podlagi hitrih štihov ugotovimo **dodatne štihe** (določimo jih). V tisti barvi, v kateri imamo **največ dodatnih štihov**, jo **najprej igramo** itd. Na koncu odigramo **hitre štihe**. 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

4

V 20 % primerov je treba **odložiti adutiranje**. Moramo prehiteti nasprotnike v neki **akciji** t.j. npr. odmet z gubitkov ... 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 z gubitkov 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 z gubitke. 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 z gubitke** v drugih barvah.

C1. primer: ♠AT8 -> ♠KQJ962 & ♥J754 -> ♥AK & ♣72 -> ♣AJ (razvijamo ♥ barvo [na srce ♥A vržemo z gubitek 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 z gubitka 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).

- 1a.) $A^{2A}Q^{1B}3^{3A}2-J^{3B}6^{5B}4^{1A}$ (kralj v dvojcu pred AQ, 4 štih, nimamo T) $AQ32-J654$
- 1b.) $A^{3A}Q^{2B}3^{4A}2^{1B}-J^{1A}T^{4B}5^{3B}4^{2A}$ (kralj v trojcu pred AQ, imamo JT, 4 štih) $AQ32-JT54$
- 2a.) $A^{1A}K^{2A}3^{3A}2-J^{3B}6^{5B}4^{1B}$ (dama v 2 kartah, 4 štih, nimamo T) $AK32-J654$
- 2b.) $A^{1A}K^{3B}3^{2B}2-J^{2A}T^{3A}5^{4B}$ (odigr. asa, če je dama v enojcu, nadalj. s J, T je) $AK32-JT54$
- 3.) $A^{3A}J^{2B}T^{1B}32-5^{2A}4^{1A}$ (1. štih nasp. vzam. s Q ali K, 4 štih, KQ razdeli. [75 %]) $AJT32-54$
- 4a.) $A^{2A}Q^{1B}T^{3A}32-76^{3B}5^{2B}4^{1A}$ (kralj pred asom, 5 štihov, 2. igramo A (K dv.) $AQT32-7654$
- 4b.) $A^{3A}Q^{1B}T^{2B}32-76^{3B}5^{2A}4^{1A}$ (fant je v enojcu za AQ, K v 3 kartah, nizka) $AQT32-7654$
- 4c.) $A^{3A}Q^{1B}T^{2B}32-76^{3B}5^{2A}4^{1A}$ (vzamejo Q s K, lovimo J -> KJ skupaj [25 %]) $AQT32-7654$
- 5.) $A^{2B}3^{2A}-K765^{2A}4^{1B}$ (niz. iz ob l. -> zad. kon. 32, 4 štih, 4-1 5-0) $A32-K7654$
- 6a.) $A^{1A}3^{2A}2^{3B}-K^{3A}T^{2B}98^{2A}7^{1B}$ (z. A, T9 lo. figure, QJ loč.-> Q ali J -> 5. štihov) $A32-KT987$
- 6b.) $A^{1A}3^{2A}2-K^{2B}T^{1B}987^{1B}$ (pred asom imamo QJ64, ne naredimo 4 š., dr. ba.) $A32-KT987$
- 7.) $3^{2A}2^{1B}-A^{2B}K^{3A}65^{4A}$ (niz. obeh l.(adut rež.), n. raz. 3-3 (42% [68%])-> 4 š.) $32-AK654$
- 8.) $A^{1A}2^{2A}-Q^{2B}JT^{1B}98^{1B}$ (zač. A, 2 do Q, 5 štihov, kralj v dvojcu p. A2) $A2-QJT98$
- 9.) $A^{3B}3^{2B}2^{1B}-J^{1A}T^{2A}9^{3A}87$ (z. J, nizka -> vza. z Q, nazaj T niz-, niz., 4. š. [KQ A]) $A32-JT987$
- 10a.) $A^{1A}3^{2A}2^{3B}-Q^{2B}J^{3A}4^{1B}$ (K v enojcu igramo A (3 š.), 2 štih) $A32-QJ4$
- 10b.) $A^{3B}3^{2B}2^{1B}-Q^{1A}J^{2A}T^{3A}4$ (impas, ker imamo T [d. igramo A], 2 štih) $A32-QJT4$
- 11.) $A^{2B}3^{2A}-Q^{1B}5^{2A}4$ (K pred Q, nizka proti dami [A kontrola, 2 štih]) $A32-Q54$
- 12.) $A^{3A}4^{3B}2^{1A}-Q^{1B}6^{3B}5^{2A}$ (n. p. Q, K p. Q, v 2 igr. niz. (k), 3 štih, 3-3 13 š.) $A432-Q65$
- 13.) $A^{1A}3^{2A}2^{3B}-Q^{3A}T^{2B}54^{1B}$ (zaradi T odigramo A, sledi nizka, niz. vz. T, lov. J) $A32-QT54$
- 14.) $Q^{1A}T^{2A}7-A98^{2B}6^{1B}$ (z. Q, 1 štih nasprotnik K, 2 T, figure ločene 75%) $QT7-A986$
- 15.) $K^{3A}4^{3B}2^{1A}-Q^{1B}6^{3A}5^{2A}$ (niz. p. Q, 2 n.n., spr. A dv. ali 3-3, 2 št.) $K432-Q65$
- 16.) $K^{1B}3^{2A}-QT^{2B}54^{1A}$ (n. do K, 2 n. do T, fanta lovili [profit: J spredaj]) $K32-QT54$
- 17.) $54^{3A}3^{2A}2^{1A}-K^{2B}Q^{1B}T^{3B}$ (n. do Q vzame A, n. proti T, lovimo J, 75% ni. AJ) $5432-KQT$
- 18.) $5432^{1A}-QT^{1B}6$ (n. p. T, igramo J spredaj, izgubimo AK spredaj, 1 štih) $5432-QT6$
- 19.) $K^{2B}J^{1B}-A^{1A}T^{1A}43^{2A}$ (igramo A [Q v enojcu], nizka KJ) $KJ2-AT43$

ODIGRAVANJE V BREZADUTU, DA BI NAREDILI DODATNE ŠTIHE

ZAČNEMO IGRATI S
KARTO, KI JE V SHEMI
PODČRTANA.

DOLOČITEV KONTRAKTA PRI BRIDŽU (MINIBRIDŽU)

TOČKE ZA FIGURE: AS = 4 TOČKE, KRALJ = 3 TOČKE; KRALJICA = 2 TOČKI; POBA (JACK) = 1

SKUPAJ TOČKE S PARTNERJEM	IGRA BRE ADUTA 4333-4432-5332 ODPRTJE 15+ TOČK	SKUPAJ 8+ ♠ (KART)	SKUPAJ 8+ ♥ (KART)	SKUPAJ 8+ ♦ (KART)	SKUPAJ 8+ ♣ (KART)	ŠTEVILO DOBLJENIH ŠTIHOV	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 3NT
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! NPR. 4♠

BREZADUTNA IGRA (NT) (* **SKUPNE TOČKE:** 5 KART V DOLOČENI BARVI = +1 TOČKA, 6 KART = + 2 TOČKI, 7 KART V DOLOČENI BARVI = +3 TOČKE ITD.)

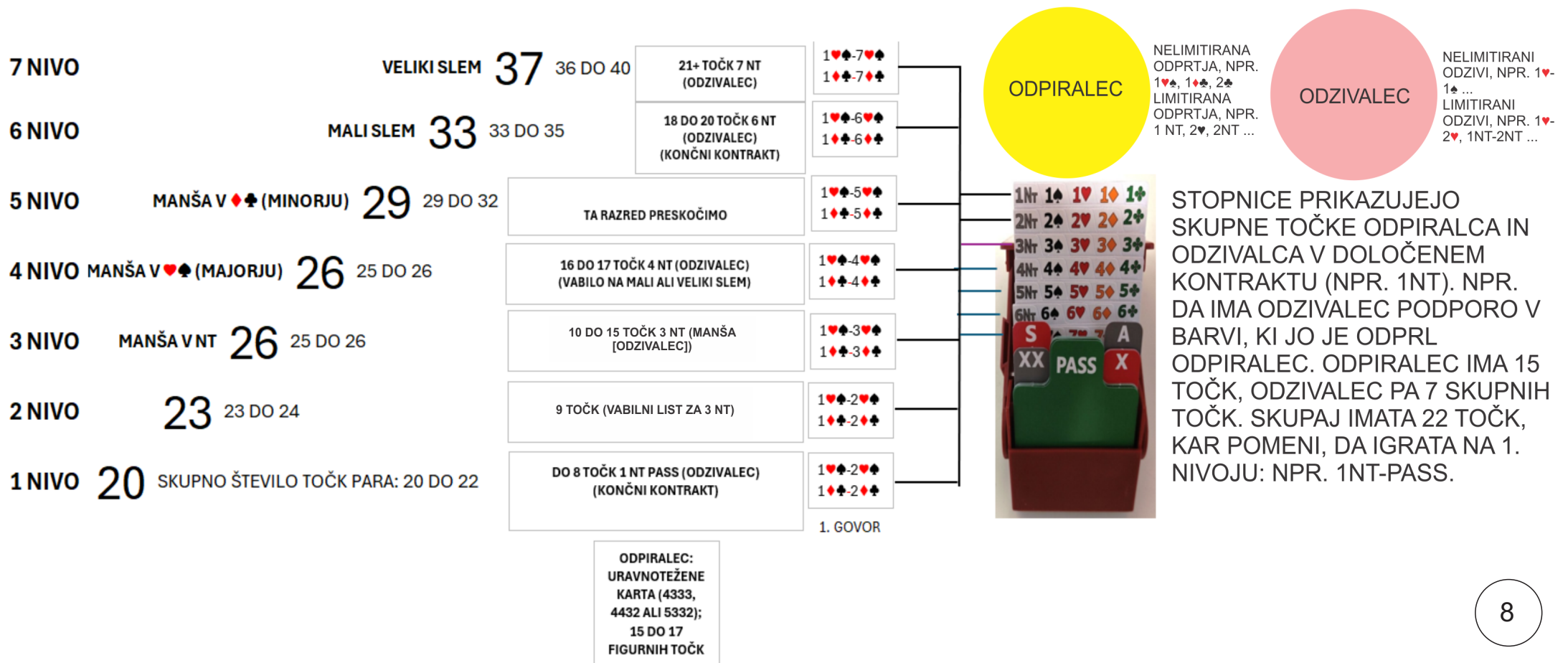
ODPIRALEC V 1. GOVORU LICITIRA 1 NT (15 DO 17 TOČK, URAVNOTEŽEN LIST 4333, 4432, 5332) ALI 2 NT (20 DO 21 TOČK, URAVNOTEŽEN LIST).

- 1.) 12 DO 14 TOČK* (MINIMALNI LIST) -> **POVPREČJE 13 TOČK** (2. GOVOR ODPIRALCA, URAVNOTEŽEN LIST, 1 ČEZ 1)
- 2.) 15 DO 17 TOČK (VABILNI LIST ZA MANŠO) -> **POVPREČJE 16 TOČK** -> **ODPREMO 1NT, Z 20 DO 21 TOČK ODPREMO 2NT**
- 3.) 18 DO 19 TOČK (MAKSIMALNI LIST) (2. GOVOR ODPIRALCA, URAVNOTEŽEN LIST, 1 ČEZ 1)

ODZIVALEC V 1. GOVORU LICITIRA GLEDE NA SPODNJE RAZREDE.

- 1.) **POD 8 TOČK (MINIMALNI LIST)**
- 2.) **8 DO 9 TOČK (VABILNI LIST ZA 3 NT)**
- 3.) **10 DO 15 TOČK (3 NT) -> 16 DO 17 TOČK (VABILO 6 NT) -> 18 DO 20 TOČK -> 6 NT -> 21+ TOČK -> 7 NT**

POMEMBNO JE, KOLIKO IMATA ODPIRALEC IN ODZIVALEC SKUPNIH TOČK, NPR. ČE IMATA 22 SKUPNIH TOČK, JE NAJBOLJŠE IGRATI NA NIVOJU 1. ČE IMATA 25 SKUPNIH TOČK, IGRATA NA 3. NIVOJU (MANŠA V BREZADUTU).



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-širikartnima 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♣

GLEJ TUDI STRAN 12 (IZBIRA PO ŽELJI! TU JE MANJ NATANČNA LICITACIJA!)

OBRNJENI MINORJI

LICITACIJA:

ODPRTJE: 1♣/♦ VSAJ 3 KARTE V ♣/♦; 12+ FIGURNIH TOČK (FT)

ODZIVI: VSAJ 5 KART V ♣/♦

2. NIVO > ODZIVI	MOČNA ROKA -> 2♣/2♦ -> 11-12 SKUPNIH TOČK
3. NIVO > ODZIVI	ŠIBKA ROKA -> 3♣/3♦ -> 6-10 SKUPNIH TOČK
4. NIVO >	VABILO NA MANŠO -> 4♣/4♦ -> 13-14 SKUPNIH TOČK
5. NIVO > ODZIVI	MANŠA V MINORJU -> 5♣/5♦ -> 15 SKUPNIH TOČK
6. NIVO > ODZIVI	MALI SLEM -> 6♣/6♦ -> 16 SKUPNIH TOČK
7. NIVO > ODZIVI	VELIK SLEM -> 7♣/7♦ -> 17+ SKUPNIH TOČK

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 & PODPORO V BARVI ODZIVALCA

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

2. DVOBARVNA ROKA (1♥ -1♠ -2♣)

3. ENOBARVNA ROKA (1♥ -1♠ -2♥)

4. URAVNOTEŽENA ROKA (1♥ -1♠ -1NT)

VSE OSTALO VELJA ZA ODPIRALCA

1

1 ČEZ 1 (PODPORA V ADUTU)

2

1 ČEZ 1 (DVOBARVNA ROKA)

3

1 ČEZ 1 (ENOBARVNA ROKA)

4

1 ČEZ 1 (URAVNOTEŽENA ROKA)

5

1NT ČEZ 1 (URAVNOTEŽENA ROKA)

6

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

REVER

Licitiramo ga tako, da v drugo licitiramo višjo barvo po rangu na višjem nivoju, npr. 1♣-1♦-2♥.

Če moramo na višjem nivoju licitirati nižjo barvo po rangu, skočimo z enojnim skokom v nižjo barvo po rangu, npr. 1♦-1♥-3♣.

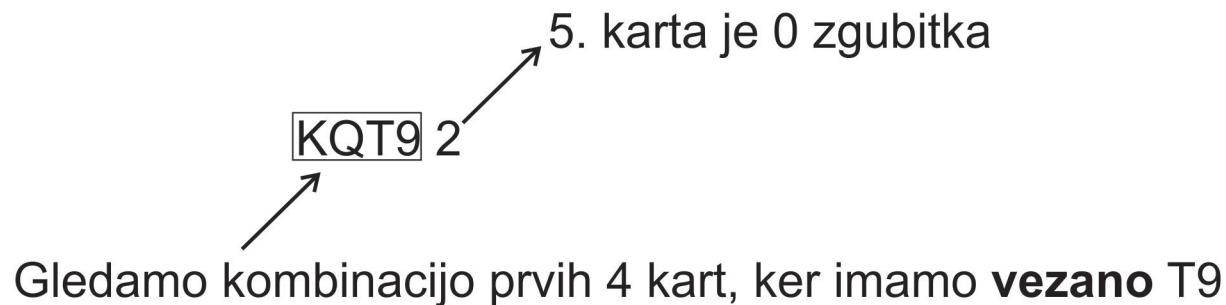
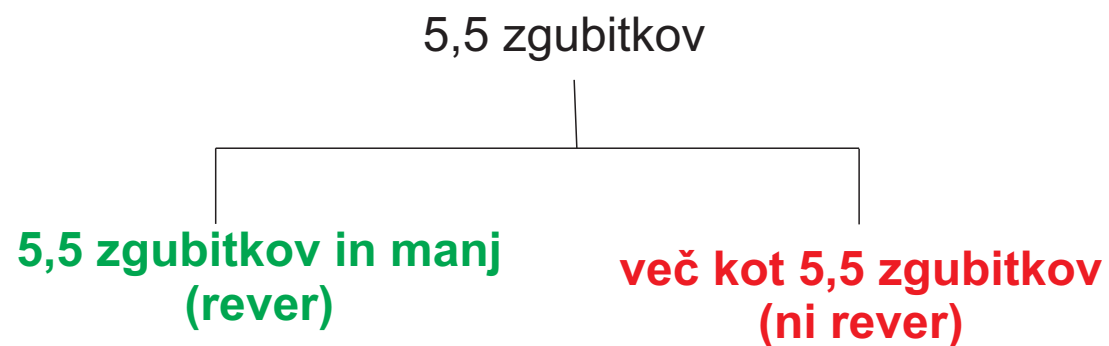
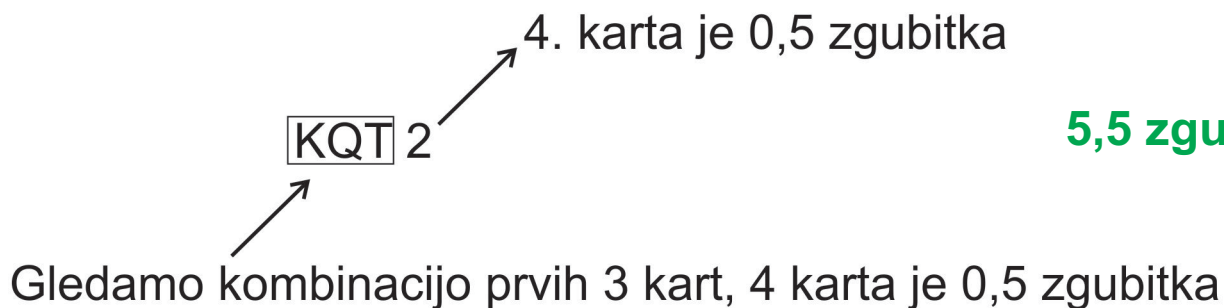
S tem obljubljam maksimalen (močan) neuravnotežen list (vsaj 5-4), ki vsebuje največ pet in pol (5,5) zgubitkov. Točkovno je ta list težko natančno opredeliti, vendar velja pravilo, da je to okvirno 18 + točk (16 točk ali več).

Če s štetjem zgubitkov ugotovimo, da imamo več kot 5,5 zgubitkov ni rever. Če ugotovimo, da imamo 5,5 zgubitkov in manj je rever (glej str. 36).

Rever ne smemo pasirati, ker je to forsing do manše. Partner mora naprej opisovati list.

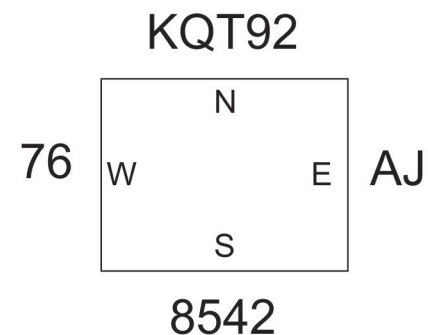
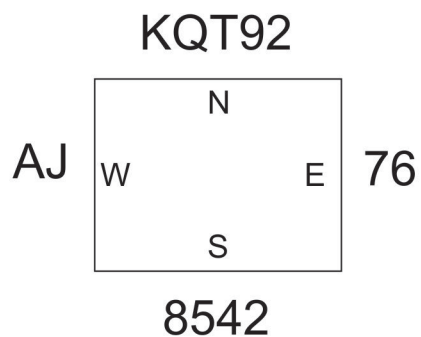
Prva barva je vedno daljša ali enaka drugi barvi.

ŠTETJE ZGUBITKOV PRI BRIDŽU



A IN J STA PRED KQT92, 1 IZGUBLJEN ŠTIH

A IN J STA ZA KQT92, 2 IZGUBLJENA ŠTIHA



A IN J STA PRED KQT92, 1 IZGUBLJEN ŠTIH

A IN J STA ZA KQT92, 2 IZGUBLJENA ŠTIHA

→ $1 + 2 = 3/2 = 1,5$ zgubitka (povprečje)

KOLIKO IMAMO IZGUBLJENIH ŠTIHOV ZA REVER?

Legenda

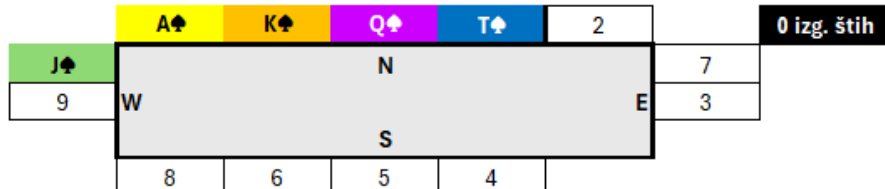
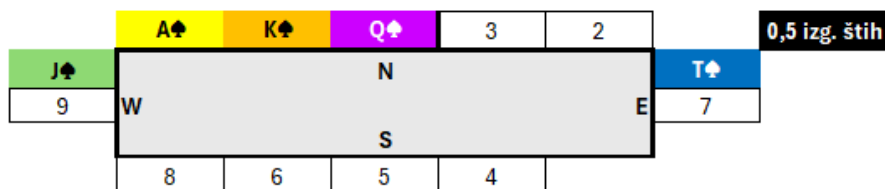
	računamo povprečje (štih ali štihov)
	končni rezultat (štih ali štihov)
	skupni končni rezultat (štih ali štihov)

1. SPLOŠNA NAVODILA

♠	A	K	Q	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXX	XXX	XXXXX	0 izg. štih
♠	K	Q	J	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXX	XXX	XXXXX	1 izg. štih
♠	K	J	2	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	3 izg. štih	1 izg. štih		2 izg. štih
♠	K	J	3	2	XXXXXXXXXX	2 izg. štih	0,5 izg. štih	3 izg. štih
♠	3	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	enojec					1 izg. štih
♠	K	Q	T	9	2	5. karta ni zgubitek		1 izg. štih
♠	K	2	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	2 izg. štih	1 izg. štih			1,5 izg. štih
♠	A	2	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	dvojec (as ni zgubitek)				1 izg. štih
♠	A	3	2	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	trojec			2 izg. štih
♠	K	3	2	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	2 izg. štih	3 izg. štih		2,5 izg. štih
♠	A	K	J	10	XXXXXXXXXX	0 izg. štih	1 izg. štih	0,5 izg. štih

figure zadaj! figure spredaj!

Pri reverju imamo dvobarvni list vsaj 5-4 ali 5-5 ali 6-5 ...



2. KONKRETNA NAVODILA

1. PRIMER

♠	A	K	3	2	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	1,5 izg. štih	
♥	K	Q	T	9	2	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	1,5 izg. štih
♦	A	Q	2	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	1,5 izg. štih		
♣	3	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	1 izg. štih				
skupaj						5,5 izg. štih	

Licitacija: 1♥-1NT-2♠ (močan list, rever)

2. PRIMER

♠	K	Q	J	2	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	1,5 izg. štih	
♥	A	2	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	1 izg. štih			
♦	K	Q	J	10	2	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	1 izg. štih
♣	K	2	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	1,5 izg. štih			
skupaj						5 izg. štih	

Licitacija: 1♦-1♥-2♠ (močan list, rever)

Licitacija: 1♦-1♠-4♠ (močan list, rever)

3. PRIMER

♠	2	XX			
♥	K	3	2	XX	
♦	A	Q	J	T	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
♣	A	K	J	T	2 XXXXXX

1 izg. štih
 2 izg. štih
 1 izg. štih
 1 izg. štih
skupaj 5 izg. štih

Licitacija: 1♣-1♥-2♦ (močan list, rever)

4. PRIMER

♠	2	XX			
♥	K	Q	J	T	2 XXXXXXXXXXXXXXX
♦	K	Q	J	T	2 XXXXXXXXXXXXXXX
♣	K	2	XX		

1 izg. štih
 1 izg. štih
 1 izg. štih
 1,5 izg. štih
skupaj 4,5 izg. štih

Licitacija: 1♥-1♠-3♦ (močan list, rever)
 Imamo samo 15 točk!

5. PRIMER

♠	A	J	5	3	2	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
♥	A	J	XX			
♦	A	J	5	2	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	
♣	K	3	XX			

2 izg. štih
 1 izg. štih
 2 izg. štih
 1,5 izg. štih
skupaj 6,5 izg. štih

Licitacija: 1♣-1NT-2NT (močan list, ni rever)
 Imamo 18 točk! Ali je to rever, če ima 6,5 zgubitka
Če so figure "razmetane" ni dober list. Figure morajo biti skupaj!

SPLINTER ODPIRALCA

SPLINTER ODPIRALCA (MINOR 4. NIVO): 1♦-1♠-4♣ -> PODPORA 4 KARTE ODZIVALCA, NPR. V ♦; MAKSIMALNI LIST ODPIRALEC, ENOJEC ALI PRAZNINA ♣ ODPIRALEC.

SPLINTER ODPIRALCA (MAJOR 3. NIVO): 1♦-1♠-3♥ -> PODPORA 4 KARTE V ♦ ODZIVALCA; MAKSIMALNI LIST ODPIRALEC, ENOJEC ALI PRAZNINA ♥ ODPIRALEC.

1. SPLINTER ODZIVALCA V MAJORJU

1♠♥-3♠4♣4♦ -> **POGOJI:** IMAMO 4 KARTNO PODPORO V ODPIRALČEVEM MAJORJU -> IMAMO KRATKOST (ENOJEC, PRAZNINO); MOČ ODPRTJA (12 FT)

ODZIVALČEVA BARVA NE SME BITI PREMOČNA, DA NE ZAMUDIMO MALEGA ALI VELIKEGA SLEMA -> LAHKO POVEMO TUDI KAJ KONTROLIRAMO V DRUGIH BARVAH, KI ŠE NIDO BILE LICITIRANE: ASA, KRALJA, ENOJEC, PRAZNINA. LICITIRAMO 2/1, ODZIVALEC IMA 17 TOČK -> KRATKOST POVEMO V NASLEDNJIH GOVORIH -> 1. KONTROLA: AS, PRAZNINA, ENOJEC; 2. KONTROLA: KRALJ V DVOJCU PLATLC.

KO PARTNER SPROŽI SPLINTER, IMAMO NASLEDNJE MOŽNOSTI:

- 1.) Licitiramo manšo, če imamo običajno odprtje.
- 2.) Če je odpiralec zelo močan -> 1♠-4♣ splinter-4♦kontrola-4NT (Blackwood konvencija = spraševanje po asih, RKCB metoda: sprašujemo po 5 asih [adutski kralj je as])-5♣ (3 asi)->5♦ (spraševanje po adutski dami).
- 3.) 1♠-4♣-4NT -> odzivalec ima lahko 18, 19, celo 20, skupne točke: 30 ali 29 točk, sprašujem po asih, vem 5-4 fit super. Odvisno kaj imaš 5. nivo, drugače 6 nivo.

2.) SPLINTER ODZIVALCA V MINORJIH:

Imamo naslednje odgovore na minorsko otvoritev: 1♦♣-3♠♥♦ POGOJI -> Enojec, odprtje, fit v partnerjevi barvi, ki jo je odprl.

Potrebno je v naslednjih govorih govoriti barve, ki so forcing (druga barva: kontrole)

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♥

žrivalc 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

- 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)

C. PONOVI MO BARVO ODPRTJA

1♠-2♣-2♠

♠KJ8632
♥AQ6
♦Q9
♣J7

- 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

GLEJTE TUDI STRAN 5 (RUMENI KROG)

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 |

TRANSFER:
3♦ 3♥ (DOLGA BARVA)
2♣-2♦-2NT-3♥-4♣
MOČNE ROKE 22+,
URAVNOTEŽENA ROKA

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 |

SUPER ACCEPT (MOČAN SPREJEM TRANSFERA)

LEGENDA:
ODZ. = ODZIVALEC
M. = MANŠA

ZAP. ŠT.	ODPIRALEC	ŠT. KART ODPIRALEC	LICITACIJA
1	1 NT (15 TOČK)	4+ KARTE, NPR. ♥	1NT-2♦-3♥ (NE 2♥; 4 K.!) - ODZ. M.?
2	1 NT (16-17 TOČK)	4+ KARTE, NPR. ♥	1NT-2♦-2NT-3♦-3♥- ODZ. M.?

1. LONG SUIT TRAIL BIDS (POSKUSNA LICITACIJA V PRIMERU, ČE JE STRANSKA BARVA PREDOLGA)

↑ KDAJ POSKUSNO LICITACIJO LAHKO SPROŽI ODPIRALEC? -> 15+ FT -> SAMO V MAJORJIH ♠♥
 1♠-PASS-2♠-PASS-3♦-? ŽELJA = MANŠA -> 4♠ -> NI POGOJEV -> 3♠

PARTNER ODZIVALEC: „ALI LAHKO POMAGAŠ V TEJ STRANSKI BARVI, NPR. ♦ (IZOGNEVA 3 IZGUBAM NPR. V ♦ [IMAMO 3

POGOJI ZA POMOČ ODZIVALCA: NE SMEMO IZGUBITI VEČ KOT 2 KARTE (NIMAMO 3 ALI VEČ PLATLCEV V STRANSKI BARVI; IMAMO :) -> A ALI KQ (TUDI V TROJE) + PRAZNINA + ENOJEC +MALI DVOJEC

2. ADUTSKA POSKUSNA LICITACIJA (ADUTSKI TRAIL)

1♠-PASS-2♠-PASS-3♠-? ŽELJA = MANŠA -> 4♠ -> NI POGOJEV -> 3♠

PARTNER ODZIVALEC: „IMAŠ V ADUTU KAJ? JAZ NISEM NAJMOČNEJŠI V ADUTU: KJT87 ALI IMAŠ 1 OD TOP 3 FIGUR V TRETJE?“ -> 4 FIGURE (ODZIVALEC) -> BERGEN

3. VPRAŠAJOČA POSKUSNA LICITACIJA -> MANŠA? -> 3♣ -> NE -> 3♠

1♠-PASS-2♠-PASS-2NT-? V KATERI BARVI SPREJMEŠ PONUDBO V MANŠO, NPR. V 3♣

SPREJEM TRANSFERJA V MINORJIH (ACCEPTING MINOR-SUIT TRANSFER) LEGENDA: t. = transfer

1.) 2 PIK JE TRANSFER NA OBA MINORJA

A.) 1NT-2♠-3♣-PASS (6 kart v križu, 0+ točk)

B.) 1NT-2♠-3♣-3♦ (6 kart v kari, 0+ točk)

2.) IGRAMO 4 TRANSFERE -> 2♠ (t. 3♣); 2♠ (t. 2♥); 2♥ (t. 2♦); 2♦ (t. 2NT)

2.1.) VABILO 1NT-2NT ZAMENJAMO Z STAYMANOM 1NT-2♣

1NT-2NT -> ENAKO 1NT-2♣ (alert = lahko nimamo nobenega 4 kartnega majorja, niti ♠ niti ♥) -> vabilo partnerju 3NT -> transfer 2NT -> 2♦

2.2) TRANSFER NA ♠

1NT-2♠ ... (6 križev; 0+ točk)

1NT-2♠-3♣-PASS ...

1NT-2♠-2NT-3♣-♣? -> imamo 3 križe & 1 od 3 top figur -> ? -> redko igra manša v ♣, pogosteje mali slem v ♣ ali 3NT (manša).

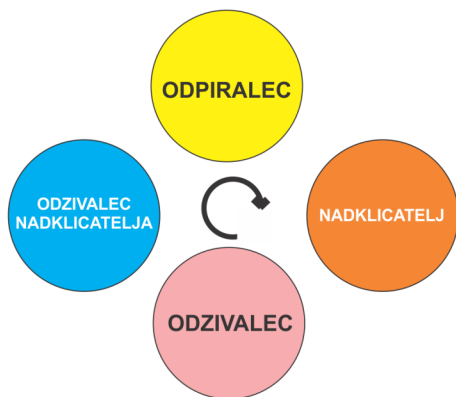
2.3) TRANSFER NA ♦

1NT-2♠ ... (6 kar; 0+ točk)

1NT-2♠-3♦-PASS ...

1NT-2♠-2NT-3♣-♦? -> imamo 3 kare & 1 od 3 top figur -> redko igra manša v ♦, pogosteje mali slem v ♦ ali 3NT (manša).

SUBJEKTI PRI LICITACIJI (BRIDŽ)



LICITACIJA NADKLICATELJA

Odprtje	Moč	Barva
1♣ 1♦	12+ točk	3+ karte v barvi
1♥ 1♠	12+ točk	5+ kart v barvi
1NT	15–17 točk	Uravnotežena roka
2♣	22+ točk	Forsing do manše
2♦ 2♥ 2♠	6–11 točk	6 kart v barvi
2NT	20–21 točk	Uravnotežena roka
3♣ 3♦ 3♥ 4♠	6–11 točk	7 kart v barvi
4♣ 4♦ 4♥ 4♠	6–11 točk	8 kart v barvi

1. BARVNI NADKLIC NA NIVOJU 1 (OVERCALL)

8 DO 15 (16) FT & LEPA PETKARTNA BARVA (2 OD 3 TOP FIGUR ALI 3 OD 5 TOP FIGUR (TUDI DESETKA). **ZAKAJ LEPA?** -> OBIČAJNO TO BARVO ATAKIRAMO -> VERJETNOST 1:4

→ 1♣-1♦

2. BARVNI NADKLIC NA NIVOJU 2

10 DO 15 (16) FT (DRUGA MANŠA 12+ FT) & LEPA PETKARTNA BARVA (2 OD 3 TOP FIGUR ALI 3 OD 5 TOP FIGUR (TUDI DESETKA). **ZAKAJ LEPA?** -> OBIČAJNO TO BARVO ATAKIRAMO -> VERJETNOST 1:4

→ 1♦-2♣

3. INFORMATIVNA KONTRA

12+ FT & NAJVEČ 2 KARTI, KI JIH JE LICITIRAL ODPIRALEC -> IMAMO 11 KART V OSTALIH BARVAH -> RAZPOREDITEV: 2-3-3-5; 2-4-4-3 -> 1-4-3-5; 1-4-4-4; 1-5-4-3; 1-6-3-3

→ 1♣-DBL

4. MOČNA KONTRA (HIGH KONTRA)

17+ FT & NEKO BARVO -> KONTRAKT DOLOČIMO V 2 GOVORU IN NAPREJ

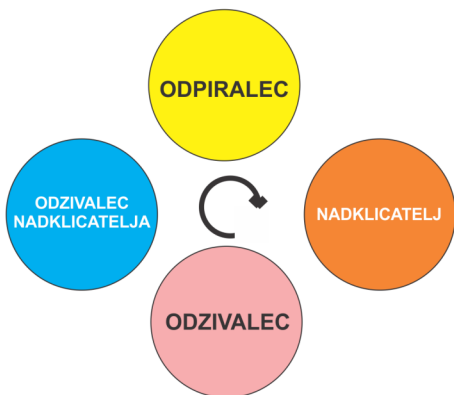
→ 1♣-DBL

5. NADKLIC 1 NT

ENAKO KOT ČE BI ODPRLI 1 NT (15 DO 17 FT) & ZADRŽEK V BARVI ODPIRALCA

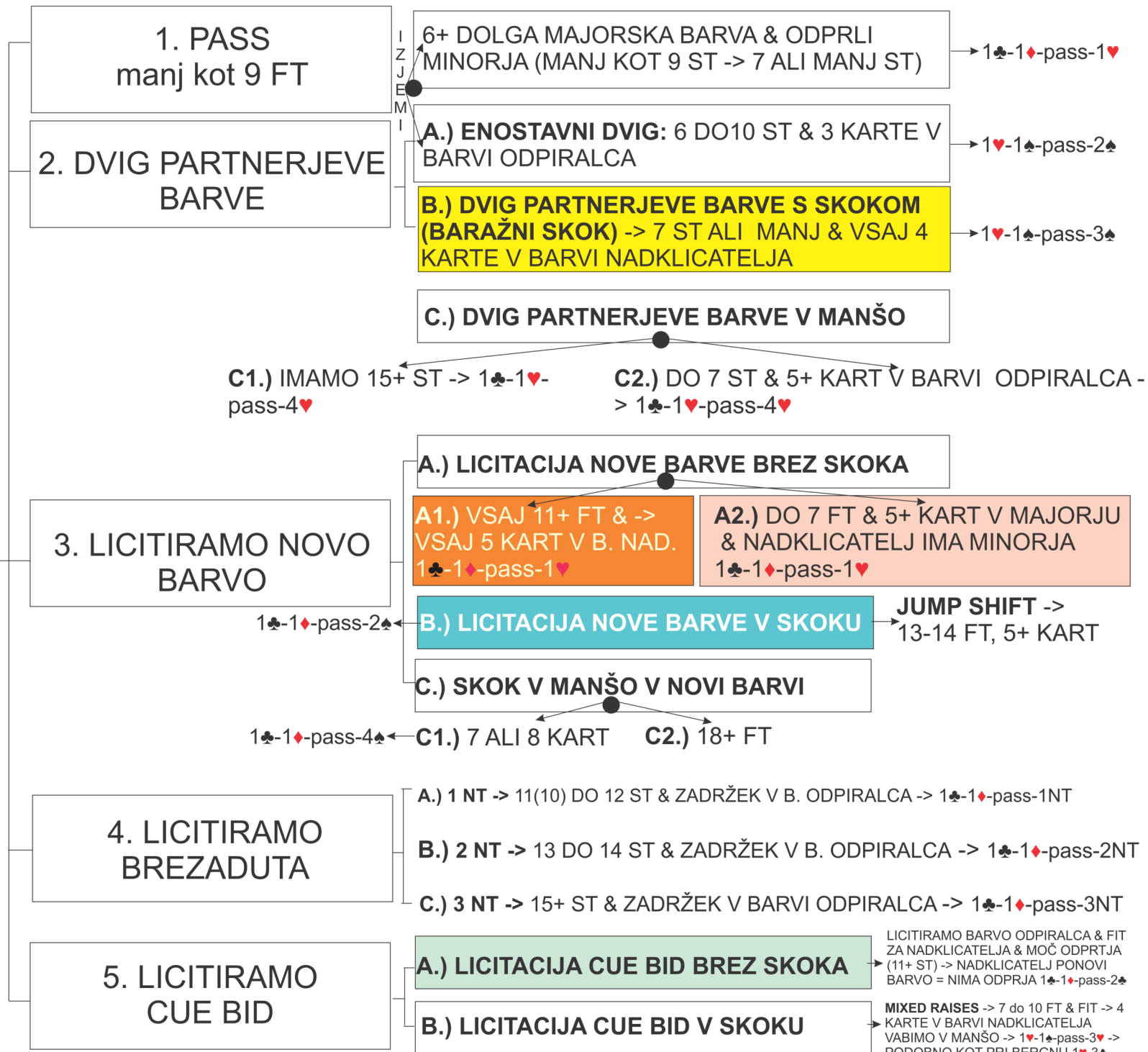
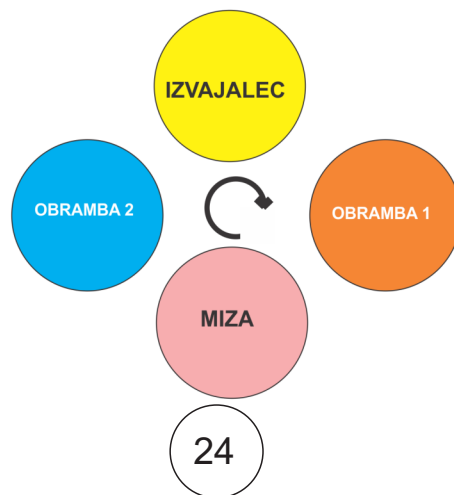
→ 1♣-1NT

SUBJEKTI PRI LICITACIJI (BRIDŽ)



ODZIVI PARTNERJA OD NADKLICATELJA

SUBJEKTI PRI ODIGRAVANJU (BRIDŽ)



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** |

KONTRE

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-?

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

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 KONTRU SPREMENIMO V KAZENSKO KONTRU
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

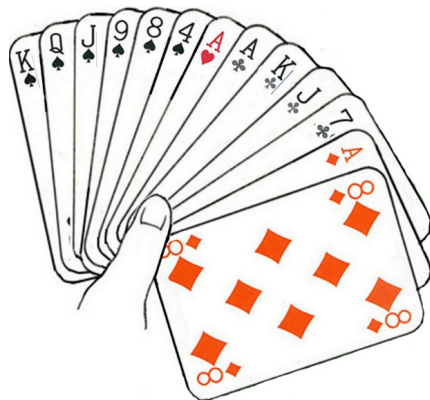
SLEDI NADALJNJE LICITIRANJE!

KAZENSKA KONTRA

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

MOČNE ROKE

MOČNE NEURAVNOTEŽENE ROKE



A.) ODPIRALEC

Odpremo z najmanj 22 figurnimi točkami (FT) z 2♣, npr. 2♣-pass-2♦-pass-2♠

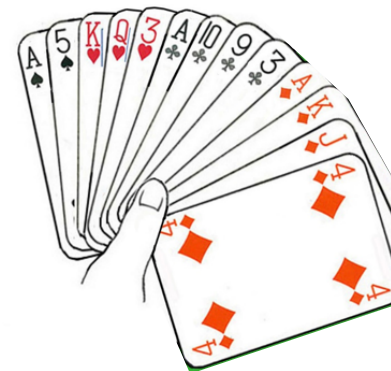
B.) ODZIVALEC

Če smo slabi v točkah kot odzivalec, licitiramo 2♦ t. i. waiting bid (čakam), npr. 2♣-pass-2♦

Če imamo kot odzivalec v majorjih (♠/♥) 4 karte, pri čemer imamo 2 od 3 top figur (as, kralj in dama), licitiramo na odprtje 2♣ -> 2♠/2♥, npr. 2♣-pass-2♥ ipd.

Če imamo kot odzivalec v minorjih (♣/♦) 5 kart, pri čemer imamo 2 od 3 top figur (as, kralj in dama), licitiramo na odprtje 2♣ -> 3♣/2♦, npr. 2♣-pass-2♦ ipd.

MOČNE URAVNOTEŽENE ROKE



A.) ODPIRALEC

Z 20-21 figurnih točk in uravnoteženo roko (4333, 4432, 5332) odpremo 2 NT,

B.) Z 22-24 točkami in uravnoteženo roko odpremo 2♣ in v naslednjem krogu napovemo 2NT.

B.) ODZIVALEC

Odzivalec se lahko odzove na 2 NT z licitacijo v:
- brezadutu npr. 2NT-pass-3NT ipd.;
- staymanom npr. 2NT-pass-3♣ ali
- transferom npr. 2NT-pass-3♥

Za staymana je dovolj že cirka 5 točk.

Transfer lahko licitiramo z 0 točkami.

SUPPORT (PODPORNA) KONTRA

KARTE ODPIRATELJA:

♠ J2

♥ AJ9

♦ QJ7

♣ AJ983

ODPIRATELJ	NADKLICATELJ	ODZIVALEC	P. NADKLICATELJA
1♣	PASS	1♥	1♠
DBL (NATANČNO 3 KARTE V MAJORJU -> NADKLIC 2)	3♠	4♥	PASS
PASS	PASS		

ZAPIRALNI GOVORI

BARAŽNE NAPOVEDI!					6–11 <u>točk</u>	6 kart v <u>barvi</u>
					6–11 <u>točk</u>	7 kart v <u>barvi</u>
					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.

ODPRTJA WEAK TWO (ŠIBKO DVA)

1. ODPIRALEC

Imamo od 6 do 10 točk.

Dobra 6 barvna karta (2 od 3 top figur, ali 3 od 5 top figur, izjema: QJ9 (1. manša)

♠	A	K	Q	9	8	8
♥	Q	5	6	2		

Ko odpremo weak too v majorja ali minorja, ne smemo imeti v drugem majorju (majorju na splošno) 4 kart.

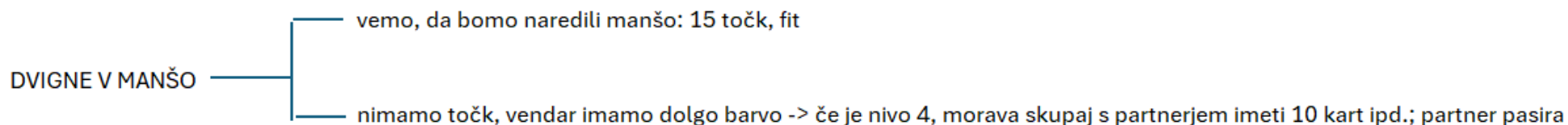
Npr. odpiratelj: 6♠, 4♥, odzivalec 5♥ in 1♠

2. ODZIVALEC

PASS manj kot 15 točk

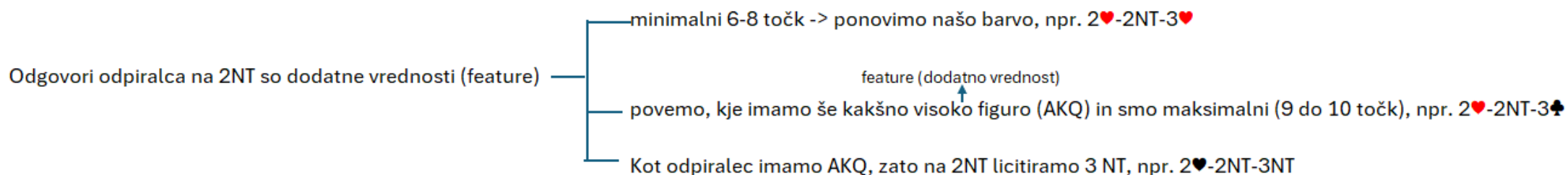
NAPOVED NOVE BARVE minimalno 15 točk (tudi 14 točk), forsing za 1 rundo, npr. 2♠-3♥ (dobra 5 ali 6 kartna barva)-4♥ (fit) ali 3♠ (ni fita v srcu)

LICITACIJA: npr. 2♠-3♠ odzivalec ima vsaj 3 karte v pikju, lahko nič točk, odpiralec mora pasirati



LICITIRAMO 3 NT odpiralec odpre minorja; imamo zadržek v ostalih barvah; vsaj 2 ali 3 karte v njegovi barvi (odpiralec barvo razvil = delal štih)

Ne vemo, ali imamo dovolj za manšo ali nimamo, imamo 15 točk (odprl 6 do 8 ali 9 do 10) -> vprašamo z 2NT (minimalen, maksimalen za odprtje)



BARAŽIRANJE

1. BARAŽIRANJE ODPIRALCA

Pravilo 500: pripravljene smo pasti 500 v kontrii

1. manša je priporočljivo pasti **3-krat** -> 100, 300, 500

2. manša je priporočljivo pasti **2-krat** -> 200, 500, 800

Dodamo : štihе v stranskih barvah

A	XXXXXXX	1 štih
K	XXXXXXX	0,5 štih
K	Q	1 štih
4 ENOJEC	XXXXXXX	0,5 štih
PRAZNINA	XXXXXXX	1 štih

Skupaj štih = skupaj štih baražna barva + 1/2 manša + štih stranska barva

Obljubljeni štih = Skupaj štih - 1/2 manša (2 ali 3 štih)

Imamo 6 do 10 točk. Če imamo 11 točk odpremo na 1. nivoju.

Ne odpremo več kot manšo!

Minor lahko odpremo na 5 nivoju!

♠, ♥, ♦, ♣ (baražna barva)								1./2. manša		♠♥♦♣				
1								Skupaj št. baraž	2	3	4	Skupaj štih	Kontrakt	Obljubljeni štih
A	K	Q	3 štih	J (1. štih)	T (1. štih)	9 (1 štih)	... 2 (1 štih)	7	2 ali 3	štih v stranskih barvah	7, 8, 9, 10, 11	3♠, 4♥, 5♦ ..	5, 6 ...	
A	K	2	2 štih	J (1. štih)	T (1. štih)	9 (1 štih)	... 2 (1 štih)	8	2 ali 3	štih v stranskih barvah	7, 8, 9, 10, 12	3♠, 4♥, 5♦ ..	5, 6 ...	
A	3	2	1 štih	J (1. štih)	T (1. štih)	9 (1 štih)	... 2 (1 štih)	9	2 ali 3	štih v stranskih barvah	7, 8, 9, 10, 13	3♠, 4♥, 5♦ ..	5, 6 ...	

♠, ♥, ♦, ♣ (baražna barva)								Sk. štih baraž	1./2. manša	Stranska barva	Skupaj štih	Kontrakt	Obljubljeni štih
1								2	3	♠♥♦♣	5 (2+3+4)	6	1/2. manša
A	K	Q	J	T	8	5	2	7	2	1	10	4♥ ...	7
A	K	Q	J	T	8	5	2	8	3	2	11	5♦ ...	8

2. BARANŽIRANJE ODZIVALCA

Za licitiranje potrebujemo vsaj 15 točk! Če nimamo 15 točk pasiramo.
 To ne velja, če imamo fit. Ali če partner odpre, pa imamo 3 štihe npr. 3 ase.
 Figure v barvi odpiralca (A, K, Q, J) štejejo 1 štih.

Odzivalec ima naslednje štihe:

♠	A	K	2 štih
♥	K	XXXXX	0,5 štih
♣	A	Q	1,5 štih
	skupaj		4 štih

odpiralec	odzivalec	
6 štihov oblju.	4 štihe	10 štihov
Napovedal 3♠		
Napovedal 9 štih.-> 10>9 ->	10>9	odzivalec dvigne barvo
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	8<9	pasira
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	9=9	pasira

Če je vsota odpiralca & odzivalca več kot je odpiralec napovedal, odzivalec dvigne

Na minorske odprtja, če nimamo dolge minorske barve kot odzivalec, licitiramo NT, če imamo zadržke v preostalih barvah.
 Potrebujemo 15 točk.

SPRAŠEVANJE PO ASIH & 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

BLACK WOOD KONVENCIJA
4NT ODPADE, ČE NIMAMO NOBENEGA ASA!

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!



KVANTITATIVNA LICITACIJA ZA IGRANJE SLEMA

(POGOJ SO URAVNOTEŽENE KARTE: 4432, 4333, 4532)

ČE ŽELIMO IGRATI MALI ALI VELIKI SLEM V BREZADUTU (NT) UPORABIMO KVANTITATIVNO LICITACIJO, KI JE V SPODNJI TABELI. NE UPORABLJAMO BLACKWOOD KONVENCIJE:

ZAP. ŠT.	ODPIRALEC	ODZIVALEC	ODPIRALEC
1	1 NT (17 TOČK)	4 NT (16 DO 17 TOČK)	6 NT (MALI SLEM)
2	1 NT (17 TOČK)	5NT (18 DO 20 TOČK)	7 NT (VELIKI SLEM)
3	1 NT (15 TOČK)	4 NT (16 DO 17 TOČK)	PASS
4	1 NT (16 TOČK)	4 NT (16 DO 17 TOČK)	PASS

PODPORO V PARTNERJEVEM MOJORJU NADOMESTIMO Z BERGNOM, JACOBY-JEM IN LICITACIJAMI V SITUACIJAH, KI JIH BERGEN IN JACOBY NE POKRIVATA

<p>1. konvencija Bergen: 4-kartni major ali več pri odzivalcu</p> <table border="0"> <tr> <td>Odpiralec</td> <td></td> <td>Odzivalec</td> </tr> <tr> <td>1♠♥</td> <td>7-9 FT</td> <td>3♣</td> </tr> <tr> <td>1♠♥</td> <td>10-11 FT</td> <td>3♦</td> </tr> <tr> <td>1♠♥</td> <td>0-6 FT (zapiralno)</td> <td>3♠♥</td> </tr> </table> <p>2. konvencija Jacoby 2NT: 4-kartni major ali več pri odzivalcu</p> <table border="0"> <tr> <td>Odpiralec</td> <td>splinter 2 na 1</td> <td>Odzivalec</td> </tr> <tr> <td>1♠♥</td> <td>12+ FT (ne enojca, močne str. bar.)</td> <td>2 NT</td> </tr> </table> <p>3. Licitacije v situacijah, ki jih konvenciji Bergen, Jacoby 2NT ne pokrivata (dopolnilo): 5-kartni major ali več pri odzivalcu</p> <table border="0"> <tr> <td>Odpiralec</td> <td></td> <td>Odzivalec</td> </tr> <tr> <td>1♠♥</td> <td>6-11 FT (manša)</td> <td>4♠♥</td> </tr> </table>	Odpiralec		Odzivalec	1♠♥	7-9 FT	3♣	1♠♥	10-11 FT	3♦	1♠♥	0-6 FT (zapiralno)	3♠♥	Odpiralec	splinter 2 na 1	Odzivalec	1♠♥	12+ FT (ne enojca, močne str. bar.)	2 NT	Odpiralec		Odzivalec	1♠♥	6-11 FT (manša)	4♠♥	<p>4. Licitacije v situacijah, ki jih konvenciji Bergen, Jacoby 2NT ne pokrivata (dopolnilo): 3-kartni major pri odzivalcu</p> <table border="0"> <tr> <td>Odpiralec</td> <td></td> <td>Odzivalec</td> </tr> <tr> <td>1♠♥</td> <td>8-9 FT</td> <td>2♠♥</td> </tr> <tr> <td>1♠♥</td> <td>5-7 FT</td> <td>1NT forsing</td> </tr> <tr> <td>1♠♥</td> <td>10-11 FT</td> <td>1NT forsing</td> </tr> </table> <p>5. Licitacije v situacijah, ki jih konvenciji Bergen, Jacoby 2NT ne pokrivata (dopolnilo): brez 3-kartne podpore pri odzivalcu</p> <table border="0"> <tr> <td>Odpiralec</td> <td></td> <td>Odzivalec</td> </tr> <tr> <td>1♠♥</td> <td>6-11 FT</td> <td>1 NT forsing</td> </tr> </table>	Odpiralec		Odzivalec	1♠♥	8-9 FT	2♠♥	1♠♥	5-7 FT	1NT forsing	1♠♥	10-11 FT	1NT forsing	Odpiralec		Odzivalec	1♠♥	6-11 FT	1 NT forsing	<p>6. Licitacije v primeru 1NT forsing</p> <p>a.) 1♠♥-1NT-2♣ ... Nismo zelo močni kot odpiralec (maksimalno do 15 točk), ni nujno, da imamo 4 križe, lahko imamo samo 3 ali 2 križa.</p> <p>b.) 1♠♥-1NT-3♣ ... Smo močni kot odpiralec (16 točk ali več [rever]). Gre za forsing do manše.</p> <p>c.) 1♠♥-1NT-2♦ ... Nismo zelo močni kot odpiralec (maksimalno do 15 točk), imamo 4+ kare.</p> <p>d.) 1♠♥-1NT-2♠ ... Imamo 6 pikov, minimalni list 12 do 15 točk.</p> <p>e.) 1♠♥-1NT-2♣-3♠ ... Imamo kot odzivalec 10 do 11 točk, 3 pike.</p> <p>f.) 1♠♥-1NT-2♣-3♦ ... Nimamo podpore v pikcu ali srcu (nimamo 3 kart), 6 do 10 točk, zato predlagamo novo 4 kartno barvo, to je kara.</p>
Odpiralec		Odzivalec																																										
1♠♥	7-9 FT	3♣																																										
1♠♥	10-11 FT	3♦																																										
1♠♥	0-6 FT (zapiralno)	3♠♥																																										
Odpiralec	splinter 2 na 1	Odzivalec																																										
1♠♥	12+ FT (ne enojca, močne str. bar.)	2 NT																																										
Odpiralec		Odzivalec																																										
1♠♥	6-11 FT (manša)	4♠♥																																										
Odpiralec		Odzivalec																																										
1♠♥	8-9 FT	2♠♥																																										
1♠♥	5-7 FT	1NT forsing																																										
1♠♥	10-11 FT	1NT forsing																																										
Odpiralec		Odzivalec																																										
1♠♥	6-11 FT	1 NT forsing																																										

Bergen konvencija omogoča, da odzivalec po odprtju 1♥ ali 1♠ partnerju natančno pokaže, da ima 4-kartno podporo v majorju ter svojo točkovno moč – vse to že v drugem koraku licitacije. Lahko pa uporabljamo tudi konvencijo **Jacoby 2NT**, če imamo 4-kartno podporo in +12 figurnih točk (FT). Z ostalimi licitacijami odzivalca, kot so 2♥, 2♠ ali 1NT (forsing), pa lahko pokrijemo tudi druge situacije s podporo v majorju, ki jih Bergen, Jacoby ne zajemata. Če imate 3-kartno podporo kot odzivalec, 12+ točk, boste začeli s sistemom 2 na 1, npr. z 2 križi ali 2 karo. V drugem govoru boste povedali, da imate fit v pikcu (ni dobro igrati, npr. 1♥-4♠, ker lahko zamudite slem).

Imate v barvi enojec, imate 4-kartno ali 5-kartno podporo, imate 12+ figurnih točk, partnerju čim prej povedati, da imate enojec (praznino). Uporabi se konvencija **Splinter**, pri kateri je treba 2 nivoja tiste barve, ki jo licitirate preskočiti, če imate 4-kartno podporo v partnerjevi barvi, npr. partner odpre 1♠-4♠ ali 1♥-3♠. **Splinterja ne smemo pasirati!** Splinter je poskus, da gremo proti slemu! Če nimamo za slem, licitiramo majorja, ki smo ga odprli.

Licitirate npr. 1♠-1NT forsing. Partner odpiralec mora odgovoriti, s svojo minorsko barvo ali povedati, če ima npr. 6♠. V drugem govoru odzivalec pove, ali imate šibko podporo, ali imate močno podporo ali jo sploh nima. Npr. 1♠-1NT forsing-2♣-2♠ (5-7 FT). Če imate npr. 10-11 točk boste rekli 3 pik. Če nimate podpore v pikcu, lahko licitirate svojo barvo. **1NT forsing se uporablja samo pri odprtju 1♠ ali 1♥.** Npr. 1♠-1NT: v tem primeru ni 1NT forsing.

CUE BID

ODPIRALEC	NADKLICATELJ	ODZIVALEC	PARTNER NADKLICATELJA	ODPIRALEC	OPOMBE
1♥	1♠	2♠	pass	3♥	Odzivalec: 4 karte v barvi odpiralca, 11+figurnih točk (vabilni razred) Odpiralec: minimalni list 12 do 15 figurnih točk.
1♥	1♠	2♠	pass	4♥	Odzivalec: 4 karte v barvi odpiralca, 11+figurnih točk (vabilni razred) Odpiralec: srednji list (16 do 18 figurnih točk).
1♥	1♠	2♠	pass	3♦ (3♣)	Odzivalec: 4 karte v barvi odpiralca, 11 + figurnih točk(vabilni razred) Odpiralec lahko sprejme ponudbo, poleg tega ima dobro vsaj 4-kartno dodatno licitirano barvo.
1♥	1♠	3♦	pass	4♥	Odzivalec: 4 karte v barvi odpiralca, od 7 do 10 figurnih točk, ima tudi 4 kartno barvo v minorju; 2 od 3 top figur (konvencija Mixed raises) Odpiralec: Lahko gre v manšo, če ima dovolj močan list.
1♦/1♣	1♥	2♥	pass	5♦/5♣	Odzivalec: 5 kart v barvi odpiralca, 11+ figurnih točk (vabilni razred) Odpiralec: Lahko gre v manšo, če ima dovolj močan list.
1♦/1♣	1♥	3♥	pass	3NT	Odzivalec: 5 kart v barvi odpiralca, 11+ figurnih točk (vabilni razred) & slab je v barvi karte nadklicatelja, zato z enim skokom nadklicateljeve barve sprašuje odpiralca, če ima v tej barvi dober zadržek npr. AJXX. Odpiralec gre proti brezadutni manši, če ima dober zadržek.

MICHAELS CUE BID

Nadklic	Pomen
1♣-2♣	5+ srcev & 5+ pikov
1♦-2♦	5+ srcev & 5+ pikov
1♥-2♥	5+ pikov & 5+ minorjev (ali križev ali kar)
1♠-2♠	5+ srcev & 5+ minorjev (ali križev ali kar)

- 1.) Michaels cue bid zahteva dvobarvni list in najmanj 5 kart v vsaki od obeh barv.
- 2.) To konvencijo lahko uporabljamo tudi ko nimamo dovolj figurinih točk (FT) za odprtje.
- 3.) Ko partner licitira Michaels cue bid gre za forcing (nujno je treba licitirati).
- 4.) Pri uporabi Michaels cue bida moramo biti previdni glede ranljivosti (ali smo v 1. manši (zelena barva) ali smo v 2. manši (rdeča barva). V 2. manši (rdeči) pišemo glede na 1. manšo (zelena), če izgubimo: (200|100; 500|300; 800|500).
- 5.) Michaels cue bid lahko uporabljamo, ko imamo močno roko.

6-10 FT MINIMALNO

10-12 FT SREDNJE

+12 FT MOČNO



4-5
5-5
6-5

6-7 MAJORJEV (ENOBARVNI LIST)
5 MAJORJEV V & VSAJ 4 MINORJE
5 MAJORJEV V & VSAJ 4 MINORJE
DVOBARVNI MINOR 5-5

2♣ -> 2♦ -> 2♥ -> 2♠ -> 2 NT

NIMAMO VEČ KOT 7 IZGUBLJENIH ŠTIHOV OZIROMA 5 DOBLJENIH ŠTIHOV!

2♦
2♥
2♠
3♥
3♠
2NT

ENAKA DOLŽINA V MAJORJIH 5-5 (BOLJŠI ALI DALJŠI MAJOR!)
SRCEV VEČ KOT PIKOV
PIKOV VEČ KOT SRCEV
4+ SRCEV (SREDNJE MOČAN LIST [10-12 FT])
4+ PIKOV (SREDNJE MOČAN LIST [10-12 FT])

ZAPIRALNA LICITACIJA:
1NT -> 3♣♦♥♠ (6-11 FT)
♠52 ♥64 ♦6 ♣KJT9874 (PRIMER)

MAJORJI
9-14 FT
(VEČINA TOČK V BARVAH, KI JIH OBLJUBLJAMO!)

POGOJ (VPRAŠANJE 2 NT):
12+ FT, PODPORA MAJOR (DA ALI NE)

KAKO MOČAN JE LANDY?

SREDNJE M. 5-4 (MAJOR) MOČAN 5-4 (MAJOR) ŠIBEK 5-5 (MAJOR) SREDNJE M. 5-5 (MAJOR) MOČAN 5-5 (MAJOR)

3♣ -> 3♦ -> 3♥ -> 3♠ -> 3 NT

1NT -> 2♣ -> 2♥ -> ... ALI 1NT -> 2♣ -> 2♦ -> ...
1NT -> 2♦ -> ... ZGORNJA ZELENA VRSTICA!
(ČE NE LICITIRAMO 1NT -> 2♣)

MORAMO BITI V 1. MANŠI & ZA ODPIRATELJEM

UMETNA LICITACIJA: DRURY

Navadni Drury je konvencija, ki jo uporabljamo, ko smo že enkrat pasirali, partner pa v 3. poziciji odpre 1♥ ali 1♠. Namenjena je temu, da partnerju pokažemo fit in nekaj več točk (≈9–11), ne da bi skakali na 3. nivo. Licitacija 2♣ je umetna in forsing – odpiralec nato pove, ali je odprl z lahko, minimalno karto ali z normalno/močnejšo otvoritvijo. Tako se izognemo prehitremu igranju previsokih delnih pogodb.

ODPIRATELJ	NADKLICATELJ	ODZIVALEC	PARTNER NADKLICATELJA
PASS	PASS	1♠/1♥	PASS
2♣ (DRURY)	PASS	2♦/2♠ ali ♥	



ODPIRATELJ
SPRAŠUJE, ALI JE
ODZIVALEC
ODPRL Z
MINIMALNIM
LISTOM ALI JE
IMEL PRAVO
ODPRTJE, KAJTI
ODPIRALEC IMA
FIT Z
ODZIVALCEM.



2♦ POMENI IMAM
PRAVO, SOLIDNO
OTVORITEV ->
MANŠA, SLEM

2. NIVO ->2♠/2♥ ->
POVE, DA
ODZIVELEC NI
IMEL PRAVE
OTVORITVE
(NJEHOVO)

VSE MOŽNE RAZPOREDITVE KART ZNOTRAJ BARVE

7	0	7
6	1	7
5	2	7
4	3	7

← 4 4 možnosti -> 7 ali 6 kart skupaj

6	0	6
5	1	6
4	2	6
3	3	6

5	0	5
4	1	5
3	2	5

← 3 3 možnosti -> 5 ali 4 karte skupaj

4	0	4
3	1	4
2	2	4

3	0	3
2	1	3

← 2 2 možnosti -> 3 ali 2 karte skupaj

2	0	2
1	1	2

11	0	11
10	1	11
9	2	11
8	3	11
7	4	11
6	5	11

← 6 6 možnosti -> 11 ali 10 kart skupaj

10	0	10
9	1	10
8	2	10
7	3	10
6	4	10
5	5	10

9	0	9
8	1	9
7	2	9
6	3	9
5	4	9

← 5 5 možnosti -> 9 ali 8 kart skupaj

8	0	8
7	1	8
6	2	8
5	3	8
4	4	8

13	0	13
12	1	13
11	2	13
10	3	13
9	4	13
8	5	13
7	6	13

← 7 7 možnosti -> 13 ali 12 kart skupaj

12	0	12
11	1	12
10	2	12
9	3	12
8	4	12
7	5	12
6	6	12

↑ 10 najpogostejših enobarvnih razporeditev

- 6-3-2-2
- 6-3-3-1
- 6-4-2-1
- 5-4-3-1 (pogosto se šteje kot "mehko" enobarven list)
- 5-4-2-2 (tudi zelo pogost, skoraj dvobarvni)
- 6-4-3-0
- 7-3-2-1
- 7-2-2-2
- 6-5-1-1
- 7-4-1-1

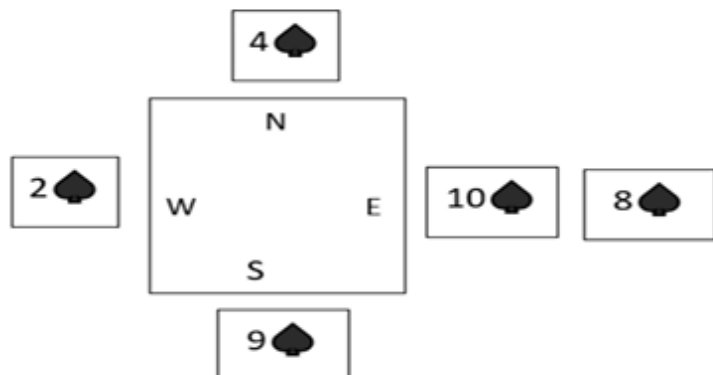
↑ 10 najpogostejših dvobarvnih razporeditev

- 5-4-3-1
- 5-4-2-2
- 6-4-2-1
- 5-5-2-1
- 6-4-3-0
- 5-5-3-0
- 6-5-1-1
- 7-4-1-1
- 6-5-2-0
- 7-4-2-0

SIGNALIZIRANJE

1. VRAČANJE PARTNERJEVE BARVE

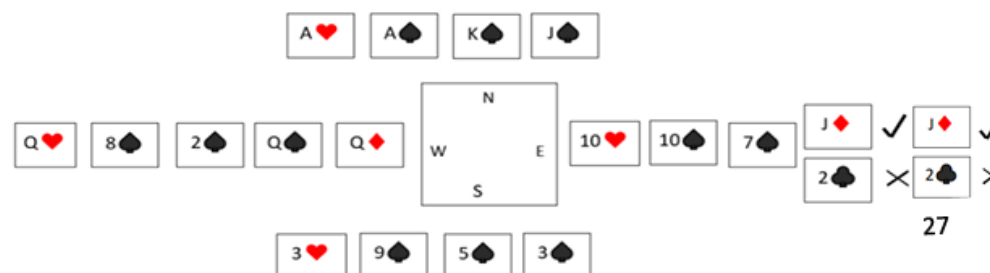
Če je partner **napadel z barvo** kart, za katero sumite, da jih ima vsaj **pet**, ste dolžni v **brezadutni igri**, ko pridete na štih, **nadaljevati s to barvo**.



SIGNALI "HOČEM-NOČEM" (ATTITUDE)

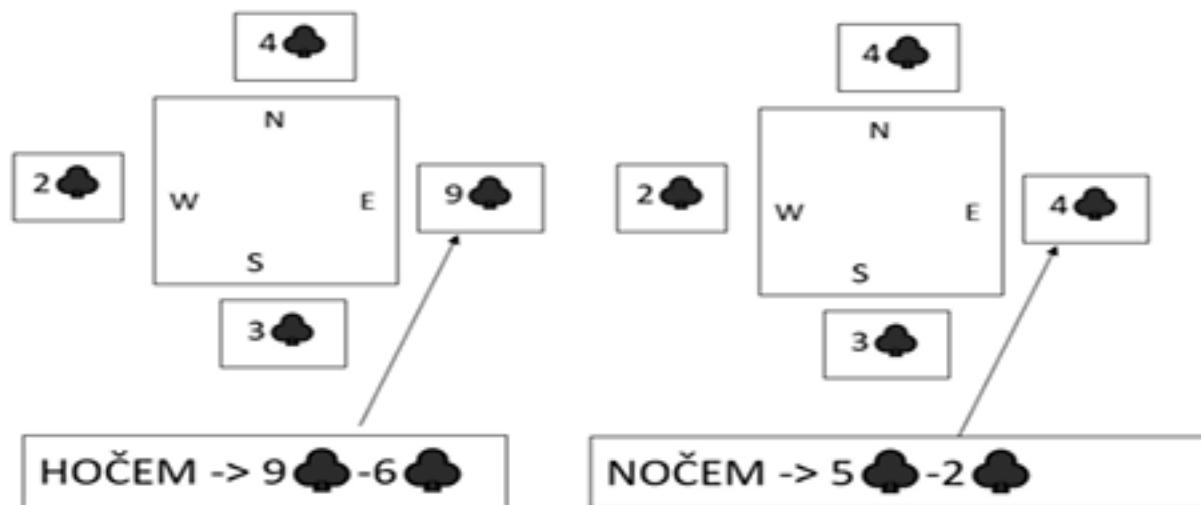
ATTITUDE SIGNALI (ODNOSNI SIGNALI)

Ko odmetavamo, lahko signaliziramo.



SIGNALI "HOČEM-NOČEM" (ATTITUDE)

Hočem ali nočem moramo med samo igro pokazati partnerju, ali hočemo neko barvo, če jo je partner napadel. **Positivno** signaliziramo z **višjo barvo**. **Negativno** pa z **nižjo barvo**.



1.) SIGNALIZIRANJE: HOČEM/NOČEM (ATTITUDE)

SIGNALIZIRANJE: HOČEM/NOČEM (ATTITUDE) SE PREDVSEM UPORABLJA PRI ATAKAH. PRI ODIGRAVANJU PA TAKRAT, KO PARTNER IGRA ASA IPD.

PARTNERJU POKAŽEMO Z VIŠINO KARTE, ALI NAM JE BARVA VŠEČ ALI NAM NI VŠEČ. KO ODIGRAMO VISOKO KARTO, POMENI PARTNER (ATAKER) NADALJUJ (VŠEČ NAM JE [HOČEM]) OZIROMA KO ODIGRAMO NIZKO KARTO, POMENI, DA TAM NIČ NIMAMO OZIROMA PREDLAGAMO PARTNERJU (ATAKERJU), NE NADALJUJ S TO BARVO [NOČEM], KER TAM NIMAMO ŠTIHOV. NPR. 8 NI VEDNO VISOKA KARTA IN 4 NI VEDNO NIZKA KARTA. TO JE ODVISNO, KAJ IMAMO MI V ROKI KOT OBRAMBA IN KAJ JE NA MIZI.

NPR. MI ZAČNEMO Z ASOM (ATAKA), PARTNER OD ATAKERJA IMA Q42. V TEM PRIMERU JE 4 VISOKA KARTA (DEJANSKO JE NIZKA KARTA). V DRUGEM PRIMERU IMAMO T98, BOMO DALI 8 KOT NIZKO KARTO (DEJANSKO JE 8 VISOKA KARTA). ALI BO PARTNER RAZBRAL, ALI JE TO NIZKA KARTA ALI NE, JE PROBLEM. MI VIDIMO KARTE V NAŠI ROKI IN NA MIZI. NPR. UGOTOVIMO, DA SO NA MIZI SAME VISOKE KARTE. POLEG TEGA IMAMO TUDI MI SAME VISOKE KARTE. 4 JE LAHKO V TAKEM PRIMERU VISOKA KARTA IN OBRATNO. **ČE JE KARTA ŠTIH, NE SIGNALIZIRAMO!**

ATAKA: AS	ATAKA: KRALJ	ATAKA: DAMA
1.) $\underline{A}^{1A} K^{2A} 4^{3A} - T^{1B} 3^{2B} J^{3B}$ → 2 KARTI (ODV. VIŠJO=T=HOČEM → 4&Q REŽEMO	1.) $\underline{AK}^{1A} Q4 - J8^{1B} 3$ → 8=HOČEM → K → &A ALI &Q → A ALI J (DOTIKAJOČA)	1.) $\underline{Q}^{1A} JQ - K9^{1B} 3T$ → 9=HOČEM → Q → &J → K (DOTIKAJOČA)
2.) $\underline{A}^{1A} K74 - T43^{1B}$ 3=NOČEM → NA Q NASPR. ODMETAL, IGRALI K	2.) $\underline{JK}^{1A} Q4 - A8^{1B} 3$ → 8=HOČEM → K → &A ALI &Q → A ALI J (DOTIKAJOČA)	2.) $\underline{Q}^{1A} JKJ - 93^{1B} T2$ → 3=NOČEM → K (NI DOTIKAJOČE)
3.) $\underline{A}^{1A} 4^{2A} J - K^{2B} T^{1B} 753$ 5K; ATAKA DV. → T=HOČEM (NI ŠTIH) → 3 REŽEMO	3.) $\underline{K}^{1A} Q^{2B} J4^{3C} - A^{1B} 4^{2A} 2$ → A VZAME (BLOKIRAMO!) → 4 REŽEMO	3.) $\underline{Q}^{1A} JA - 973^{1B} T$ → 3=NOČEM → K (NI DOTIKAJOČE)
4.) $\underline{A}^{1A} K87 - Q9^{1B} 3$ ATAKA=A&K → 9=HOČEM (ŠTIH Q) → 3 ZANIKAMO Q	4.) $\underline{K}^{1A} Q746 - 84^{1B} 2A$ → 4=NOČEM → A ALI J (NI DOTIKAJOČE)	4.) $\underline{Q}^{1A} J9J - K^{1B} 3A$ → K VZAME (DVOJEC) → REŽEMO (V NADALJEVANJU)
5.) $\underline{A}^{1A} K84^{2A} - Q^{1B} J^{2B} 3$ Q (ODVRŽEMO) → ENOJEC ALI &J (PRAVILO) → 4	5.) $\underline{K}^{1A} QT4 - 843^{1B}$ → 3=NOČEM → A ALI J	5.) $\underline{Q}^{1A} J9J - A^{1B} 3J6$ → A VZAME (DVOJEC) → REŽ. (V N. → IMAMO ADUTE)
6.) $\underline{A}^{1A} K43 - T98^{1B}$ 8=NOČEM → AK → Q VISOKA NA MIZI	6.) $\underline{AK}^{1A} T4 - Q4^{1A} 3$ → 4=HOČEM → K → &A → Q (DOTIKAJOČA)	6.) $\underline{Q}^{1A} J9 - K5^{1B} 3$ → 5=HOČEM → Q → &J → K (DOTIKAJOČA)

2.) SIGNALIZIRANJE: COUNT (ŠTEVILO KART: SODO/LIHO)

NASPROTNIKI IGRAJO, MI SIGNALIZIRAMO COUNT. V VSAKI BARVI POVEMO, ALI IMAMO LIHO ALI SODO ŠTEVILO KART. PARTNER POGLEDA, KOLIKO KART IMA V DOLOČENI BARVI. NA KONCU UGOTOVI TOČNO, KAKŠNO DISTRIBUDIJO IMA IZVAJALEC. ČE VEMO, KOLIKO KART IMA V VSAKI BARVI IZVAJALEC. IGRA DOLOČENO BARVO, IMAMO V DVEH BARVAH ENAKO ŠTEVILO KART, NE VEMO KATERO ODMETATI (50% MOŽNOSTI, DA ZGREŠIMO).

NIZKA KARTA → VIŠJA KARTA (DOLOČENA BARVA) POMENI **LIHO ŠTEVILO KART** (1, 3, 5 ...); VIŠJA KARTA → NIŽJA KARTA (DOLOČENA BARVA) POMENI **SODO ŠTEVILO KART** (2, 4, 6 ...), KO BARVAMO IN NIMAMO ŠTIHA. SLEDI SEŠTEVANJE KART V DOLOČENI BARVI. V 6, 7 ŠTIHU VAM BO IZVAJALEC Povedal distribucijo izvajalca, zato bolj učinkovito branimo.

1.) DIREKTNA PREFERENCA

KO SE ODMETAVAMO, NPR. NA ADUTE (♠), ČE ODVRŽEMO VIŠJO KARTO (♥9), POMENI, PARTNER IGRAJ TO BARVO, KO BOŠ NA ŠTIHU.

2.A) BARVNA PREFERENCA (REZANJE)

♠ Q 3 2	♠ 5 4	ADUT
♥ A 8	♥ K 9 7 5 2	BARVA, KI JO VRAČAMO
♦ 9 8 7 5	♦ 6 4 3	
♣ 10 8 4 3	♣ A 7 6	

♥2 → ♠3

VRNEMO NIZKO KARTO -> IGRAMO NIŽJO PO RANGU

♥7 → ♦5

VRNEMO VISOKO KARTO -> IGRAMO VIŠJO PO RANGU

♠ 7 6 5	♠ 3 2
♥ 10 8 4	♥ A Q 9 7 6

← BARVI, KI NE ŠTEJETA ←

- ADUT ♠
- BARVA, KI JO VRAČAMO ♥

2.B) NA ATAKO SIGNALIZIRAMO BARVNO PREFERENCO (NE HOČEM/NOČEM), KER JE NA MIZI ENOJEC

♠ 6	♣ 3	♠ 4 3
ADUT		
♥ J 9 8		♥ 7 5 4
♦ 7 6 5		♦ A K J 4
♠ A K J 9 8 5		♠ 10 6 4 2
		BARVA, KI JO VRAČAMO

♣ 2 → ♦ 5

VRNEMO NIZKO KARTO -> IGRAMO NIŽJO PO RANGU

♣ T → ♥ 5

VRNEMO VISOKO KARTO -> IGRAMO VIŠJO PO RANGU

ATAKE BREZADUT

atakiramo, če imamo več kot tri karte

1. ATAKIRAMO ASA V BREZADUTU

A	K	4	3	2	
A	K	4	3	XXXXXX	
A	XXXXXX	4	3	XXXXXX	
A	K	4	XXXXXX	XXXXXX	

ne atakiraj asa, če ni vhoda
3 karte maksimum za atakiranje asa
 partner ima v tej barvi veliko kart
 signalizira attitud

2. ATAKIRAMO KRALJA V BREZADUTU

XXXXXX	K	Q	J	XXXXXX	2
XXXXXX	K	Q	XXXXXX	T	2
A	K	XXXXXX	J	T	XXXXXX
A	K	Q	XXXXXX	T	XXXXXX
A	K	Q	XXXXXX	XXXXXX	2

partner mora na kralja odigrati **figuro**, če jo ima -> če jo nima, pokazati
count (nizka liho število kart, visoka sodo število kart)

3. ATAKIRAMO DAMO V BREZADUTU

	Q	J	T	XXXXXX	2
	Q	J	XXXXXX	9	2
K	Q	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	2

izjema, imamo 3 karte

4. ATAKIRAMO FANTA V BREZADUTU

J	T	9	XXXXX	2
J	T	XXXXX	8	2

ko atakiramo fanta, zanikamo višjo figuro (jack denise)

5. ATAKIRAMO DESETKO V BREZADUTU

A	XXXXXX	Q	J	T	2
XXXXXX	K	Q	J	T	2
XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	T	9

obvezno imamo fanta (karta nad atako) & višjo karto, ki ni dama (če imamo figuro mi, nima J & še eno figuro)
 desetka je najvišja karta

6. ATAKIRAMO DEVETKO V BREZADUTU

A	XXXXXX	J	T	9	2
XXXXXX	K	J	T	9	2
XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	9	8

obvezno imamo desetko (karta nad atako) & višjo karto, ki ni fant (če imamo figuro mi, nima T & še eno figuro)
 devetka je najvišja karta

KJT85 KO IMAMO SPODNJO SEKVENCO (DVE VEZANI KARTI), NAPADEMO NIŽJO IZ DVEH KART (JT)! ←

KQT2 IMAMO ZGORNJO SEKVENCO, BOMO NAPADLI Z VIŠJO KARTO, TO JE K. ČE IMA PARTNER ASA IN FANTA, GA MORA ODIGRATI NAJPREJ. ČE NIMA ASA IN FANTA, POKAŽE COUNT.

KQ53 KER NIMAMO SEKVENCE (V BREZADUTU SO 3 KARTE, NPR. KQJ), NAPADEMO 3. ALI 5. KARTO PO MOČI.

QJ965 IMAMO ZGORNJO SEKVENCO, ZATO MORAMO ZAČETI Z VIŠJO KARTO (Q). IMAMO ŠE FANTA IN DEVETKO.

AKQT4 IMAMO MOČNO BARVO, ZATO NAPADEMO S KRALJEM. PARTNER MORA ODVREČI FANTA (ČE GA IMA). ČE NIMA FANTA, MORA „DATI“ COUNT (IMA LIHO [NIZKO KARTO], SODO [VISOKO KARTO] ŠTEVILO KART). COUNT POMENI ZANIKANJE FANTA IN DOLOČENO ŠTEVILO KART (3 ALI 5).

KQT93 ATAKIRAMO Q. S TEM „POKRIJEMO“ FANTA (ČE BI GA IMEL NASPROTNIK). NASPROTNIK BI LAHKO VZEL S FANTOM IN KRALJEM. ←

A73 ČE ATAKA NI V PARTNERJEVI BARVI, DAMO 3. ASA BI ATAKIRALI V PARTNERJEVI BARVI.

972 PARTNERJU S SEDEMKO POKAŽEMO, DA VEČ NIMAMO.

6. ATAKIRAMO DEVETKO V BREZADTU

8643 IZ 4 MALIH KART ATAKIRAMO DRUGO NAJVIŠJO.

A	XXXXXX	J	T	9	2		
XXXXXXX	K	J	T	9	2	obvezno imamo desetko (karta nad atako) & višjo karto, ki ni fant (če imamo figuro mi, nima T & še eno figuro)	
XXXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	9	8	7	2

devetka je najvišja karta

7. OSTALE SITUACIJE, KI NISO NAVEDENE ZGORAJ!

A	8	4	3
---	---	---	---

A	8	4	3	2
---	---	---	---	---

J42 ČE ATAKIRAMO 2, JE OBIČAJNO TO PARTNERJEVA BARVA. ATAKIRAMO NIZKO IN 3. KARTO. S TEM PARTNER VE, DA IMAMO VSAJ 1 FIGURO.

atakiramo 3. karto po moči -> pravilo 12

atakiramo 5. karto po moči -> pravilo 10

→ NIMAMO SEKVENCE, NAPADEMO 3. ALI 5. KARTO PO MOČI!

12-7(ataka)-2(miza ima 2 višji karti od 7)-2(mi imamo 2 višji karti od 7)=0

PRAVILO 12 | IZ 3 KART

10-7(ataka)-2(miza ima 2 višji karti od 7)-2(mi imamo 2 višji karti od 7)=0

PRAVILO 10 | IZ 5 KART

973 PARTNERJU S 7 POKAŽEMO, DA VEČ NIMAMO.

ATAKA S 5. KARTO PO MOČI				
PRAVILO	ATAKA	MIZA >	MI >	IZVAJALEC > K. ODATAKE
10	2♣	4	2	2

ATAKA S 3. KARTO PO MOČI				
PRAVILO	ATAKA	MIZA >	MI >	IZVAJALEC > K. ODATAKE
12	5♥	4	3	0



ATAKE ADUTNA IGRA

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

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

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

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

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

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

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

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

♥K ♥Q ♥J ♥T ♥9 ♥8 ♥7 ♥6

♦A ♦5 ♦4
♦3 ♦2 4♣

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

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

3. PREPOVEDANE ATAKE

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

A XXXXXX Q 7

K XXXXXX J 2

A XXXXX XXXXXX J T

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

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

1. NAPADI (ATAKE) IZ VISOKE SEKVENCE

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

2. NAPADI (ATAKE) IZ DVOJCA

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

3. NAPAD (ATAKA) IZ TREH NIZKIH KART

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

D. OSTALE ATAKE (NAPADI)

Ostale atake so podobne kot v brezadutni igri.

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

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

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

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

♣9
♣8
♣7
♣5
♣4

♣J	♣T	♣3
----	----	----

♠A	♠K	♠Q	♠6	♠2
----	----	----	----	----

♥Q (ADUT)

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

G. ČE GRE ZA NAVZKRIŽNO REZANJE, ATAKIRAMO ADUTA

Dealer South

West

East

South

Comments
TRETJI-CUEBID-SLEM
BOARD 3
Quest
Nord
Est
Sud

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

H. ATAKIRAMO ADUTA, ČE JE PARTNER PASIRAL INFORMATIVNO KONTRO

	1♥	
pass		Dbl
	2♥	

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

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

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

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

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

če imamo še enega asa, ni potrebno spuščati štihov

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

♣J
♣2
♥J
♥7

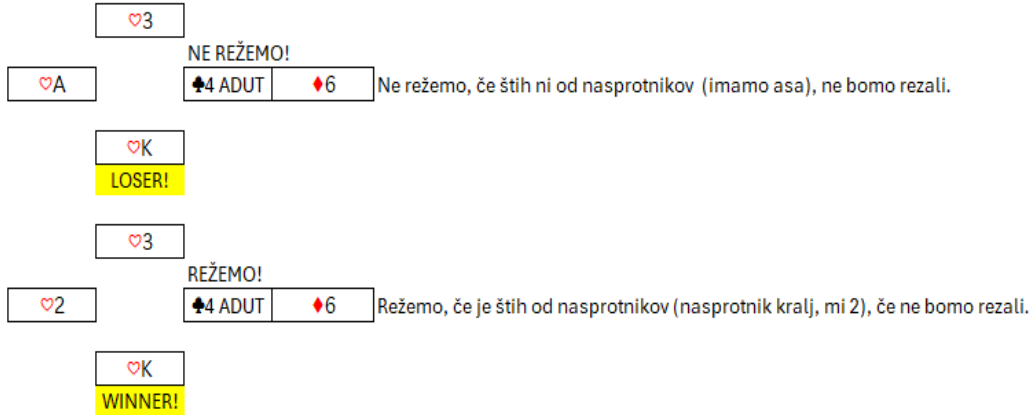
♥Q ADUT
♥2

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

♥A	♥K	♥3
----	----	----

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

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



K. DILEMA: NADREZATI ALI NE NADREZATI

♠ 43	♥ 972	♦ AK5	♠ AQJ74
♠ K97	♥ 83	♦ J8743	♠ 963
♠ AQJ82	♥ 64	♦ Q102	♠ K108

♥2	♣3	♣J
----	----	----

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