

# 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 PAVEDAL 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 (♣) KOT DA ŠE NA ŠTIHU.

♠ 7 6 5      ♠ 3 2  
♥ 10 8 4      ♥ A Q 9 7 6

## 2.A) BARVNA PREFERENCA (REZANJE)

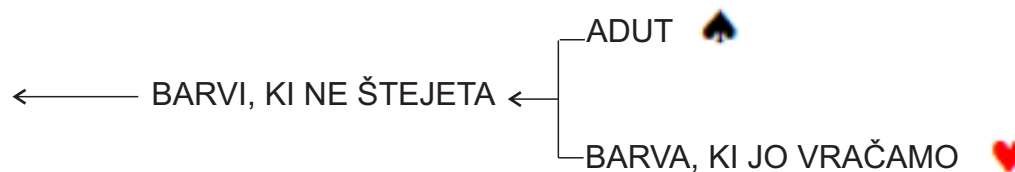
<del>♠ Q 3 2</del>	<del>♠ 5 4</del>	ADUT
<del>♥ A 8</del>	<del>♥ K 9 7 5 2</del>	BARVA, KI JO VRAČAMO
♦ 9 8 7 5	♦ 6 4 3	
♣ 10 8 4 3	♣ A 7 6	

♥2 → ♠3

VRNEMO NIZKO KARTO -> IGRAMO NIŽJO PO RANGU

♥7 → ♦5

VRNEMO VISOKO KARTO -> IGRAMO VIŠJO PO RANGU



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

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

♣2 → ♦5

VRNEMO NIZKO KARTO -> IGRAMO NIŽJO PO RANGU

♣T → ♥5

VRNEMO VISOKO KARTO -> IGRAMO VIŠJO PO RANGU