

TEHNIKA OBRAMBE V BREZADUTNEM KONTRAKTU – 2. DEL

4. Napad iz kombinacij AJ1076 ali KJ1073

Iz omenjenih kombinacij je v obeh primeri smiselno napast z J. V primeru, da ima vaš partner slučajno K potem lahko ujamete Q in naredite za začetek pet štihov in kontrakt 3 NT ne more bit uspešen. Tudi če partner nima v vaši barvi figure, je še vedno opcija, da v tej barvi naredite tri, morda celo 4 štihe, seveda pri predpostavki, da ima izvajalec K Q x, saj bo moral vašega J prevzeti z K ali Q in če bo v nadaljevanju vaš partner prišel v štih in prinesel vašo barvo napada, potem si lahko obetate štiri štihe v barvi napada in izvajalec ponovno ne bo uspešen.

5. Signaliziranje

Pomembno je vedeti, da ima prva izigrana karta v obrambi, ki jo vrže partner, skoraj vedno svoj smisel in namen. Problem za napadalca je vedno ta, da ko se odloča kaj bo napadel, razen svojih kart ne vidi nobenih drugih kart. V bistveno boljšem položaju je partner, saj vidi napadeno karto in tudi celotno roko, ki je položena na mizo. V taki situaciji je lažje vsaj približno določiti razdelitev kart, ki jih ima izvajalec in seveda iz kakšne kombinacije je prišel napad. Poglejmo primer, ko je partner proti kontraktu 3 NT napadel srce Q in se nam pokažejo na mizi karte

♠ A 6 4	Mi pa imamo	♠ J 6 5
♥ 5 3		♥ 9 7 2
♦ K 8 4 3		♦ J 9 6 3
♣ Q 8 7 4		♣ A 8 3

Iz partnerjevega napada je razvidno da je napadel iz sekvence Q J 10 v zelo redkem primeru iz A Q J 6 2. V trenutku opazimo, da bi bila lahko naša 9 kar pomembna, zato moramo partnerja ohrabriti s 7. Napadalec bo v moji 7 skoraj vedno videl ohrabrujočo karto, da lahko, če bo prišel v štih s to barvo nadaljuje, če pa pridemo v štih mi, pa bomo v drugo seveda igrali 9, kar bo partnerju tudi naznanilo, da imamo še dve karti v napadeni barvi. Ne smemo pozabiti pravila, da iz dveh kart vedno odigramo višjo.

Poglejmo še en primer, ko je partner proti kontraktu 3 NT napadel pik J in se nam pokažejo na mizi karte

♠ A 6 4	Mi pa imamo	♠ Q 8 2
♥ 9 5 3		♥ 10 5 2
♦ K 4		♦ J 10 6 4
♣ Q 10 8 7 4		♣ K J 3

Tudi v tem primeru je skoraj gotovo, da je partner napadel iz sekvence J 10 9 5 (4), malo verjetno pa morda tudi iz A J 10 6 4 ali K J 10 8 5. Če bi slučajno imeli Q v dvojcu, bi jo seveda morali odigrati na J, ampak ker pa imamo tri karte Q 8 2, bo pa prava igra, da odigramo 8, ki

mora pomeniti partnerju ohrabritev. Na vsak način lahko v takem primeru, če ugotovimo iz kakšne kombinacije je partner napadel, signaliziramo, ali nam barva ustreza ali ne.

Poglejmo še en primer, ko je partner proti kontraktu 1 NT napadel pik J in se nam pokažejo na mizi karte

♠ A 6 4	Mi pa imamo	♠ Q 8 2
♥ Q J 10 4		♥ 8 5 2
♦ 8 6 4		♦ 6 4
♣ Q 7 4		♣ A K J 5 3

V tem primeru pa nismo zainteresirani za nadaljevanje v pik barvi, zato partnerju s pik 2 pokažemo naj dobro pogleda na mizo in naj prinese drugo barvo in morda mu uspe da prinese prav križa, v katerem pa imamo skoraj gotovo zagotovljenih pet štirov. V primeri, ko partner ni zainteresiran za nobeno drugo barvo, oziroma, če ima celo kakšno svojo figuro v impasu, v takem primeru pa seveda signalizira partnerju naj z napadeno barvo nadaljuje. S signaliziranjem po partnerjevem napadu se s pravilno potezo mnogokrat za obrambo dobro izteče.

Običajno se boste znašli s kartami ki bodo nekje vmes, met tema dvema ekstremnima primeroma in se bo potrebno odločit kaj napasti.

6. Vračanje partnerjeve barve.

Partner v NT kontraktu napade bravo v kateri imate vi tri ali štiri karte. Skoraj vedno je vaša obveza, ko pridete v štiir, vračanje partnerjeve barve. Seveda je vračanje iz treh ali štirih kart v barvi zelo pomembno. Kot sem omenil že prej, če vam od treh kart ostanejo dve in hočete to barvo nadaljevati, potem, morate vedno odigrati višjo karto od dveh. Ko pa imate v osnovi štiri karte v napadeni barvi, pa potem, ko vam ostanejo še tri in vrnete to barvo, morate vedno odigrati najnižjo od treh kart. če

7. Deblokiranje

Pri vračanju partnerjeve barve pri obrambi v NT morate pa občasno biti previdni. Če se po pravilu, da iz treh kart, ki vam še ostanejo, vrnete najnižjo izkaže, da obstaja možnost, da ima partner v tej barvi pet kart, potem obstaja možnost blokiranja barve. Partner napade po vsej verjetnosti najnižjo karti iz petih kart, vi pa imate v roki A J 10 4, odigrate seveda A in potem ne 4, kot je bilo pravilo v prejšnji situaciji, ampak morate odigrati J in potem še 10, če bo potrebno. Vse to zato, da se ne zablokirate.