

BRIDGE

NAJBOLJŠI MISELNI ŠPORT



OSNOVNI TEČAJ

Minibridž

OSNOVNI TEČAJ

Minibridž

© 2018 by the World Bridge Federation

Slovensko izdajo založila Bridge zveza Slovenije, Šmartinska 106, Ljubljana, marca 2022.
Kataložni zapis o publikaciji (CIP) pripravili v Narodni in univerzitetni knjižnici v Ljubljani
COBISS.SI-ID 100087811
ISBN 978-961-95709-1-3 (PDF)

All rights reserved. Published by the World Bridge Federation.
It is illegal to reproduce any portion of this material without permission.

Avtorja: Micke Melander & Janne Malmström
Prevod v angleščino: Jan Eric Larsson
Prevod v slovenščino: Ksenija Čare
Ilustracije: Dick Holst

www.worldbridge.org

1. Uvod v bridž

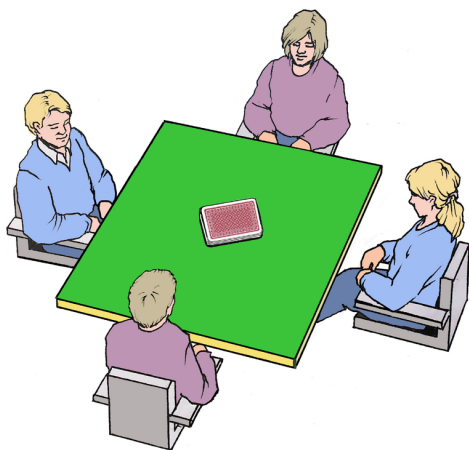
O bridžu

Turnirski bridž igra več kot milijon ljudi po svetu. Vsi igrajo po enakih pravilih. Pred vami je deset lekcij, ki vam bodo tako v zabavo kot izziv.

Bridž je igra s kartami, pri kateri je treba osvojiti čim več točk. Večina igralcev kart si predstavlja, da je tudi pri bridžu – podobno kot pri drugih igrah s kartami – treba imeti srečo. Pri turnirskem bridžu dejavnik sreče ni pomemben, zakaj je tako, pa bomo spoznali v nadaljevanju.

Osnove

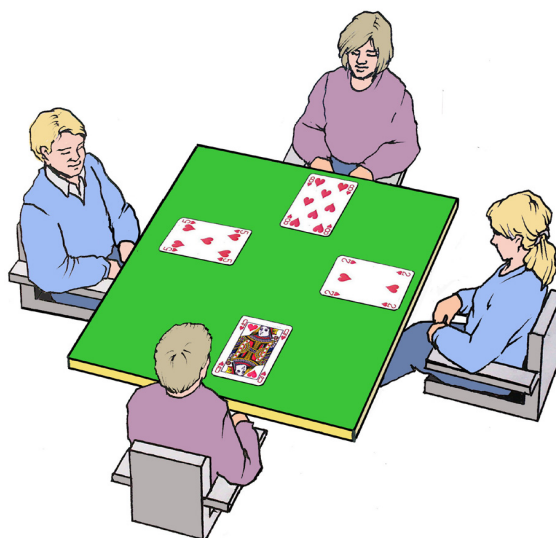
Bridž je igra s kartami za štiri igralce, ki si sedijo nasproti v dveh parih. Para igraata drug proti drugemu. Bridž igramo z običajnim kompletom kart brez jokerjev.



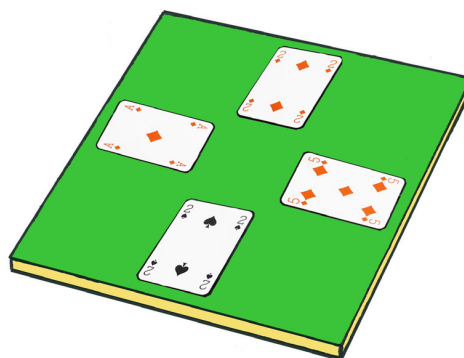
V kompletu je 52 kart v štirih igralnih barvah: pik (♠), srce (♥), karo (♦) in križ (♣). Najprej razdelite vseh 52 kart; ko so razdeljene, mora imeti vsak igralec 13 kart. Za boljši pregled in lažje načrtovanje igre jih razvrstite po barvah in vrednostih. Vsako bravo sestavljajo as, kralj, dama, fant, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 in 2, pri čemer je as najvišja, dvojka pa najnižja karta. Igralca NORTH (sever) in SOUTH (jug) igraata proti igralcema EAST (vzhod) in WEST (zahod).

Igra se začne

Cilj bridža je osvajanje točk. Ko so razdeljene vse karte, igralec levo od tistega, ki je delil (DELIČKA), odigra prvo karto. Nato vsak naslednji igralec v smeri urnega kazalca odigra karto v isti barvi. Ko vsi štirje igralci odigrajo po eno karto, je odigran en vzetek.



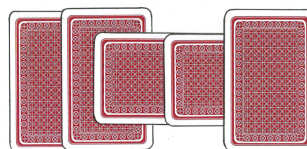
Točke dobimo z osvajanjem vzetrov skupaj s partnerjem. Kdor odigra najvišjo karto, osvoji vzetek (skupaj s partnerjem) in odigra prvo karto naslednjega vzetrov. Igralci morajo slediti barvi, dokler lahko. Ko nimajo več kart v odigrani barvi, lahko odigrajo katero koli drugo karto – temu pravimo odmet oziroma odmetavanje.



Vsak igralec ima 13 kart, torej je na voljo 13 vzetrov, za katere tekmuje. En par bo vedno zmagal, najmanjša zmaga pa je razlika enega vzetrov (en par vzame sedem, drug pa šest vzetrov).

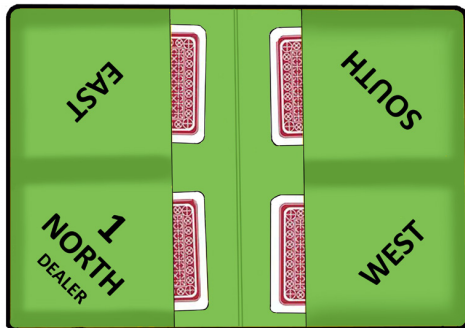
Označevanje osvojenih in izgubljenih vzetrov

Pri drugih igrah s kartami, kjer se potegujemo za vzetrov, te običajno poberemo in damo predse. Pri bridžu je drugače – tu obdržimo svoje karte in jih polagamo predse s sliko navzdol: pri osvojenem vzetrov postavimo karto pokonci (kot ena), pri izgubljenem pa počez (kot minus).



Ko so odigrani vsi vzetki, ima vsak igralec pred seboj vrsto 13 kart. Vsak lahko prešteje, koliko vzetkov je osvojil oziroma izgubil. Razlog za to je turnirski bridž, kjer isto razdelitev kot mi odigrajo na več mizah. S takim označevanjem vzetkov lahko rezultate medsebojno primerjamo. To pomeni, da so naši pravi nasprotniki igralci pri drugih mizah, ki igrajo z istimi kartami kot mi. Če uspemo s partnerjem narediti osem vzetkov, igralca pri drugi mizi pa naredita sedem vzetkov, smo boljši od njiju! Pri turnirskem bridžu se lahko igra na poljubnem številu miz.

To je lahko eden od razlogov, zakaj so karte že razdeljene, ko pridejo na našo mizo. Karte so shranjene v tako imenovanem bordu.



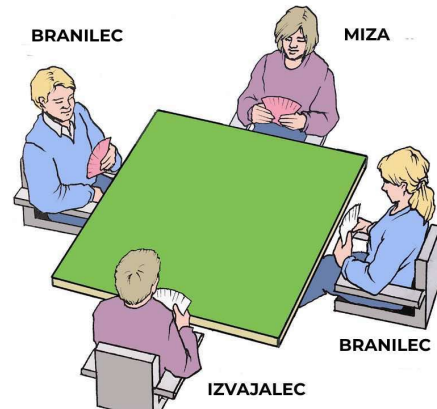
Seznam rezultatov

Ko igralci odigrajo vseh 13 kart, zabeležijo rezultat v seznam, ki je na vsaki mizi. Ker imajo vsi igralci svoje karte pred seboj, lahko preverijo vzetke, ki so jih morda obrnili drugače od drugih, in ugotovijo morebitne napake. Preverimo lahko tudi, ali je kdo kaj odmetal, namesto da bi sledil barvi. Ko se strinjamo glede rezultata, pospravimo karte nazaj v bord. Nato vzamemo karte iz naslednjega borda, jih razporedimo in začnemo igrati, da vidimo, kdo bo zmagal pri tej razdelitvi. Na 'pravem' tekmovanju običajno igramo od 24 do 28 razdelitev, pri čemer po vsakih dveh ali treh bordih zamenjamo nasprotnike.

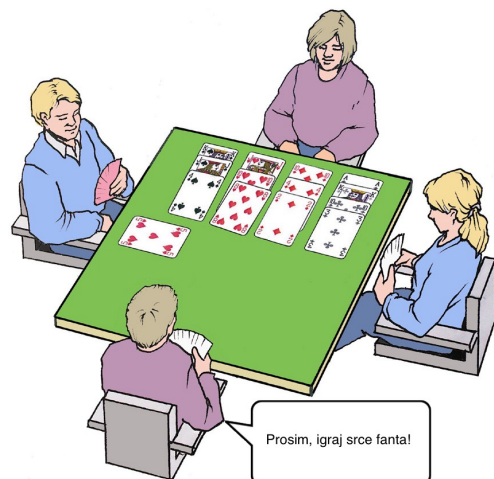
Minibridge Score Sheet				
North				
South				
East				
West				
<small>Fill in the names of the players in the table</small>				
Dealer	Declarer	Trump	Tricks Won	
			North-South	East-West
Example 1	North	♠	10	7
Example 2	West	No Trump	6	7
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
			Total:	

Dodatne razsežnosti

Igranje bridža poteka v dveh fazah. Najprej je na vrsti faza licitacije, v kateri določimo, kateri kontrakt bomo igrali. Sledi ji faza igranja, ki odloča o tem, kako dobro se bomo odrezali. V tej prvi lekciji bomo preskočili licitacijo in preprosto določili, da je v njej zmagal delivec. Igralcu, ki je zmagal v licitaciji, pravimo IZVAJALEC.



Igralca levo od izvajalca, ki odigra prvo karto, imenujemo NAPADALEC. Izvajalčev partner, ki mu pravimo MIZA, takoj po odigrani prvi karti položi svoje karte na mizo s sliko navzgor. Vsaka barva tvori svoj stolpec, karte v stolpcih pa so razporejeni po vrednosti.



Od zdaj dalje izvajalec igra s svojimi kartami in kartami na mizi, tako da jih imenuje, ko pridejo na vrsto. Četrtega igralca imenujemo BRANILEC; ko napadalec odigra prvo karto, tudi on postane branilec.

Namig za boljšo igro

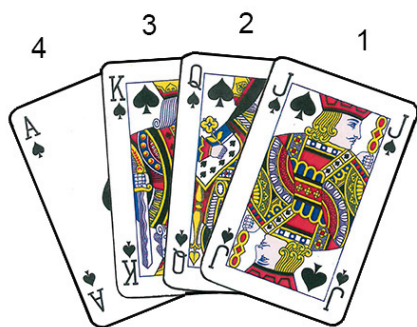
Ko smo izvajalec, vedno preštejemo, koliko gotovih vzetkov imamo na voljo, preden začnemo igrati. Da bomo lahko osvojili kar največ vzetkov, skušamo tudi načrtovati, v kakšnem zaporedju jih bomo naredili.

2. Točke in aduti

Bridž je igra, ki poteka v dveh fazah. Najprej je na vrsti licitacija, s katero določimo, kdo bo igral in kaj bomo igrali. Sledi faza igre, v kateri se trudimo osvojiti čim več vzetrov. Poglejmo, kako poteka licitacija.

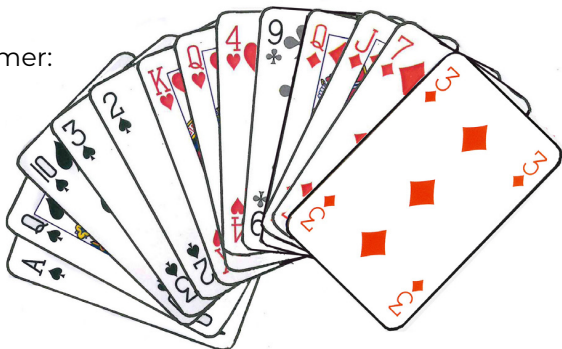
Točke (HCP – High-Card Points)

Pri licitaciji si pomagamo z vrednotenjem kart. To storimo s seštevanjem točk najvišjih kart, ki jim pravimo FIGURE: asa (A – Ace), kralja (K – King), dame (Q – Queen) in fanta (J – Jack). Vsaka od njih ima svojo točkovno vrednost.



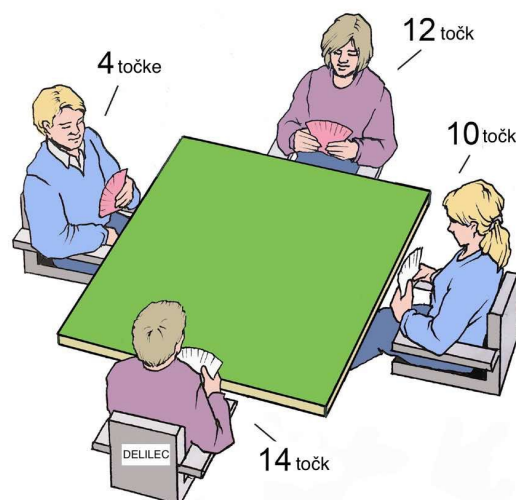
Najvišja figura je as, najnižja pa fant; figure dobijo vrednost štirih, treh, dveh in ene točke. Ostale karte nimajo točkovne vrednosti.

Primer:



Če držimo v roki zgornjih 13 kart, imamo šest točk v pik (4 + 2), pet točk v srcu (3 + 2), tri točke v kari (2 + 1) in nič točk v križu. Skupna vrednost naše ROKE (kart, ki jih držimo v roki) je torej 14 točk, kar je boljše od povprečja – seštevek točk vseh figur v igralnem kompletu je 40 in če jih enakomerno razdelimo, dobimo povprečno vrednost 10 točk za vsakega igralca.

Pri minibridžu vsak igralec pove, koliko točk ima, licitacija pa poteka v smeri urnega kazalca od delivca, ki prvi pove svoje točke. Igralca v paru, ki ima skupaj več točk, postaneta izvajalec oziroma miza, igralca drugega para pa postaneta branilca.

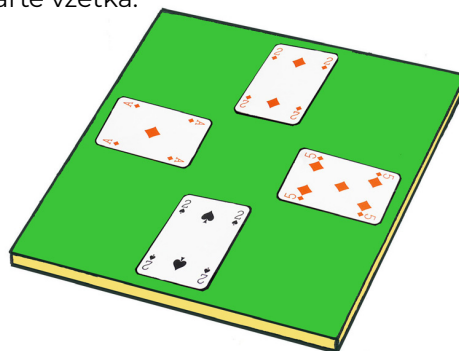


V zgornjem primeru igralci rečejo 14, 4, 12 in 10. Vsota mora biti vedno 40.

Par North-South s 26 točkami zmagava v licitaciji. South ima več točk, zato postane izvajalec, North postane miza, West pa napade (odigra prvo karto).

Igranje z adutno barvo ali brez nje

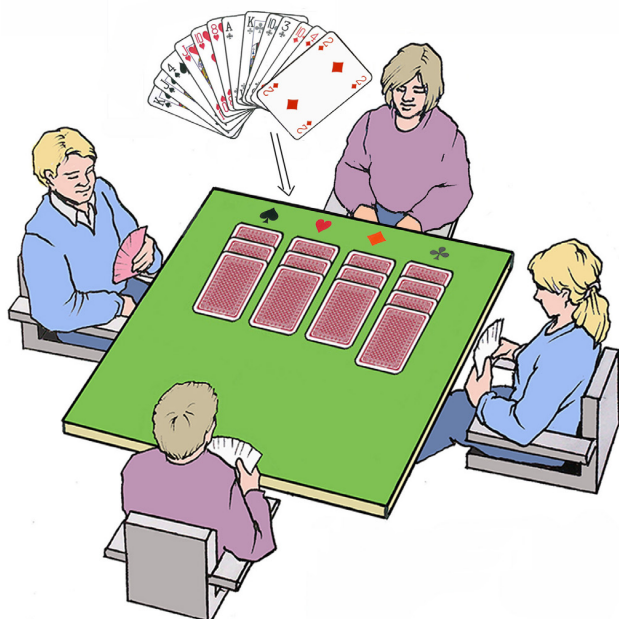
Do zdaj smo igrali izključno brez adutne barve (NT – notrump), lahko pa igramo tudi z aduti. Igrati z aduti pomeni, da lahko osvojimo vzetek, tudi kadar ne moremo slediti barvi. Če imamo v roki (najmanj) eno adutno karto (aduta), prva karta vzetka pa je igrana v barvi, kjer nimamo nobene karte, lahko odigramo svojega aduta in naredimo vzetek, a le če vsi ostali odigrajo karto v barvi prve karte vzetka. Pozor! Adut lahko igramo, samo kadar ne moremo slediti barvi. Adutna dvojka, na primer, je višja od asa v barvi prve karte vzetka.



Naslednji koraki v licitaciji

Do zdaj smo licitali in ugotovili, kdo bo postal izvajalec, miza ali branilec. Stran, ki je zmagala v licitaciji, nadaljuje z naslednjim korakom.

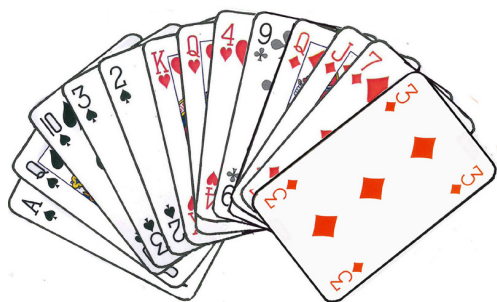
Miza položi svoje karte predse s sliko navzdol, tako da so urejene po barvah, pik pa je na levi.



V zgornjem primeru ima miza tri pike, tri srca, tri kare in štiri križe.

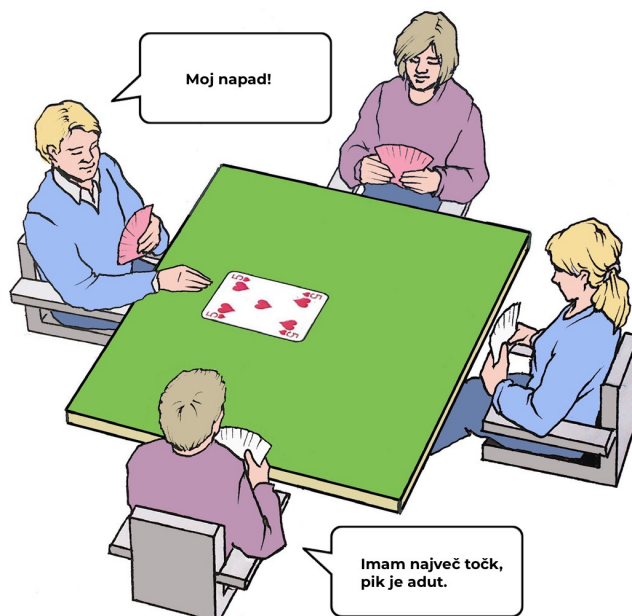
Izvajalec pogleda svojo roko in za vsako bravo preveri, koliko kart ima skupaj z mizo. Za adutno igro mora imeti par skupaj vsaj osem kart v kateri koli barvi.

Primer:



Vidimo, da ima partner tri pike, tri srca, tri kare in štiri križe. Za adut v tej igri torej izberemo pik, saj ima naša stran v piku osem kart.

Izvajalec objavi, da je pik adut. Igra se nato nadaljuje kot prej.



Razlika je v tem, da lahko zdaj odigramo adut, kadar ne moremo slediti barvi, in osvojimo vzetek. To imenujemo REZANJE. Rezati pa nam ni treba, namesto rezanja lahko odmečemo katero koli drugo karto.

Namig!

Izvajalec želi običajno čim prej odstraniti adutne karte branilcev ('povleči' adute), saj jim ne želi dati možnosti, da porežejo njegove gotove vzetke.

Upoštevajte

Če se zgodi, da ima vsak par natančno 20 točk, karte ponovno premešajte in razdelite.

3. Parsko tekmovanje

V prejšnjih dveh lekcijah smo se naučili osnove igranja bridža. Licitacija je osnovana na poenostavljeni različici prave igre, minibridžu.

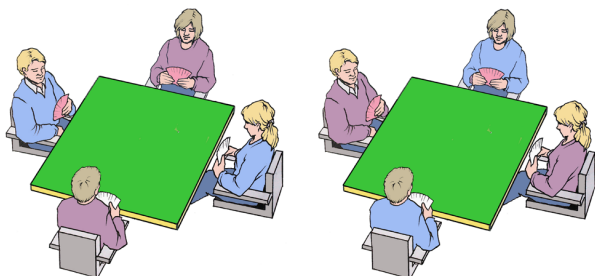
Prišli smo dovolj daleč, da lahko pojasnimo, kaj je turnirski bridž. Ljudje se pogosto čudijo, kako je mogoče pošteno tekmovati v igri s kartami. Odgovor je, da bodo naši nasprotniki igrali s popolnoma enakimi kartami kot mi. Rezultate (število osvojenih vzetkov) bomo torej lahko medsebojno primerjali in podelili točke.

Pari ali ekipe

Tekmujemo lahko na dva načina. Pri prvem načinu igramo v ekipi, ki se pomeri z drugo ekipo oziroma ekipami; v tem primeru igrajo skupaj štirje igralci. Drugi način je igra v parih, pri kateri lahko sodeluje poljubno število parov.

Pomembna državna tekmovanja so običajno ekipna, na klubski ravni pa večinoma igramo parsko.

Ekipno



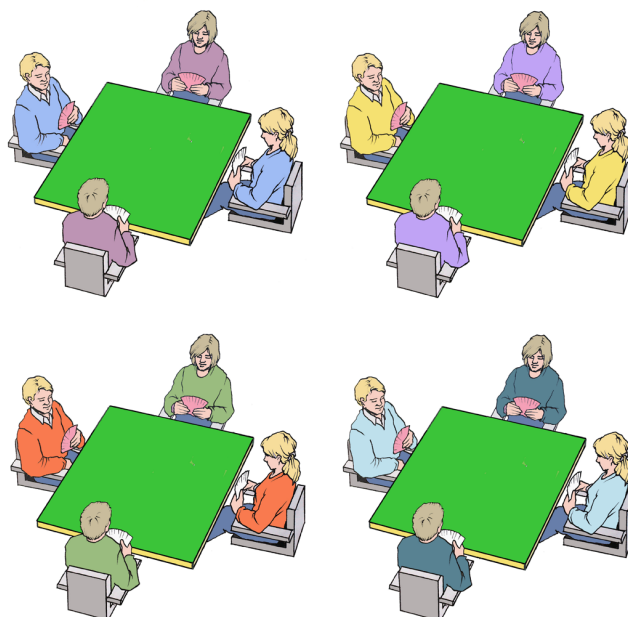
Par North-South pri mizi 1 igra skupaj s parom East-West pri mizi 2 kot ena ekipa. Igramo dva kompleta po 10 do 14 razdelitev.

Ekipne rezultate računamo po posebnih tabelah, najvišja možna zmagata pa je 20 : 0. Ko odigramo vse razdelitve, rezultat preračunamo v točke, zmagata pa ekipa z večjim številom točk.

Parsko

Igralca North in South pri eni mizi igrata kot par. Med tekmovanjem se bosta srečala z drugimi pari, z vsakim pa bosta običajno odigrala dve ali tri razdelitve. Vsak naš rezultat se primerja z ostalimi pari, ki so igrali iste razdelitve.

'Pravi' nasprotniki para North-South niso pari, ki sedijo za isto mizo, temveč drugi pari North-South, ki igrajo iste razdelitve.



Čas za prvo tekmovanje

Zdaj je čas za naše prvo tekmovanje. Odigrali bomo po dve razdelitve proti vsem ostalim parom. V tem tekmovanju bomo odigrali 12 razdelitev, kar pomeni, da bomo igrali proti šestim drugim parom. Podobno kot prej si tudi zdaj prizadevamo, da osvojimo čim več vzetkov.

Srečno!



4. Prva karta v vzetku in igranje

V današnji lekciji se bomo naučili več metod in tehnik, s katerimi bomo postali boljši igralci bridža. Ena najpomembnejših stvari pri bridžu je sodelovanje s partnerjem med igro, za to pa potrebujemo določene metode. Partnerju lahko posredujemo informacije s tem, katero karto odigramo v določenem trenutku.

Napad

Začnimo z napadom. Kadar igramo v brezadutu (NT), je običajno dobro, da napademo iz svoje najdaljše barve. Kadar imamo veliko kart v neki barvi, je zelo verjetno, da jih bo v izvajalčevi roki in na mizi malo. Če se izkaže, da je res tako, bomo lahko v svoji dolgi barvi naredili veliko vzetkov.

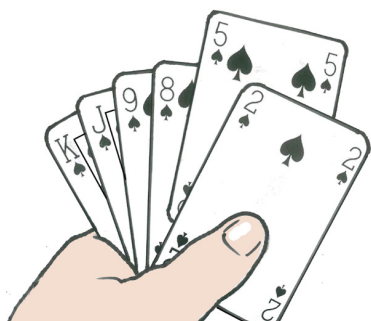
Kadar napade naš partner, ne moremo natančno vedeti, katere karte ima v tej barvi, zelo verjetno pa jih ima vsaj pet, če napade nizko karto. Ko pogledamo karte na mizi in v svoji roki, lahko pogosto dokaj natančno ugotovimo, kje so preostale karte.

Drugo osnovno pravilo je, da napademo prvo, tretjo ali peto karto v barvi, ki smo jo izbrali, odvisno pač od tega, kako dolga je. Temu pravimo napad prva-tretja-peta.



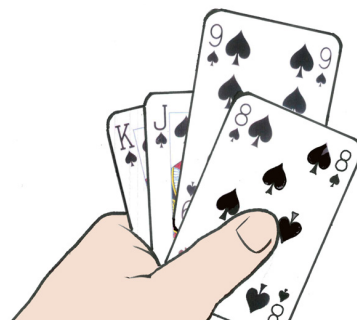
Če so se nasprotniki odločili, da igrajo v brezadutu, je iz te roke smiselno napasti pik.

S šestimi ali več kartami v barvi napademo peto najvišjo karto, v tem primeru je to petica.



Tudi s petimi kartami v barvi napademo peto po vrsti, torej petico.

Iz štirih kart napademo tretjo najvišjo, torej devetko.



S tremi kartami v barvi napademo tretjo najvišjo, torej devetko.

Izjema – SEKVENCA

Če imamo vsaj tri zaporedne visoke karte v barvi, ne napademo nizke karte, temveč najvišjo iz t. i. sekvence.

Iz treh zaporednih kart izberemo najvišjo. V tem primeru napademo kralja.



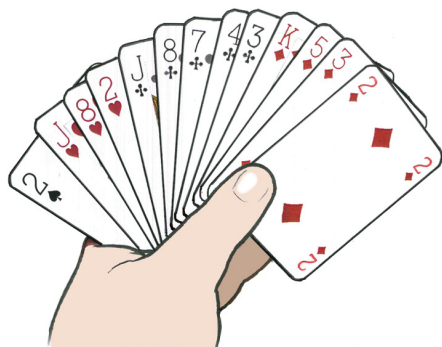
Naš partner še vedno ve, da smo napadli iz svoje najdaljše barve, zdaj pa ve še to, da imamo v tej barvi vsaj kralja, damo in fanta.

Tri zaporedne visoke karte v barvi imenujemo sekvenca in iz sekvence napademo najvišjo karto. To je tretje pravilo napadanja.

Napad proti adutni igri

Če se izvajalec odloči, da igra adutno igro, je pogosto dobro napasti iz kratke barve (vendar ne adutne). Imamo, na primer, enojec v pik, adut pa je srce.

Srce je adut in mi moramo napasti. Izberemo pik in upamo, da bomo rezali, ko bo spet igran pik.

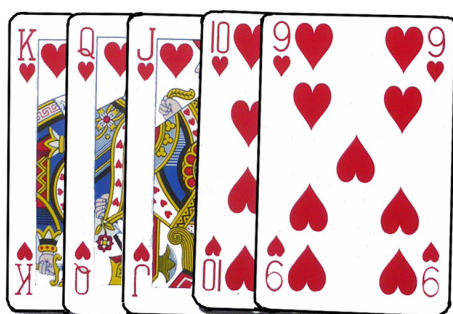


Napademo pika in upamo, da bomo naslednjič, ko bo igran pik, rezali. To se lahko zgodi takoj (če partner vzame z asom in nadaljuje s pikom) ali kasneje v igri.

Naše četrto in zadnje pravilo napadanja je napad z enojcem, kadar nasprotniki igrajo adutno igro.

Izvajalčeva strategija v brezadutu

Da bi kot izvajalec naredili čim več zvetkov, moramo čim prej poskusiti ustvariti dodatne zvetke. Izvajalec se mora prizadevati doseči isto kot branilca, ko napadeta, na primer, kralja iz sekvence.



Če imamo K-Q-J-T-9 na mizi in 4-3-2 v roki, še nimamo gotovih zvetkov, vendar smo ustvarili štiri zvetke v tej barvi, če prisilimo branilca, da naredita zetek z asom. Temu pravimo VZPOSTAVLJANJE BARVE.

Kot izvajalec najprej preštejemo svoje gotove zvetke. Naša naslednja naloga je ugotoviti, kako lahko ustvarimo še več zvetkov. Ne pozabimo, da moramo dodatne zvetke ustvariti, preden potegnemo svoje gotove zvetke.

Izvajalčeva strategija v adutni igri

Ko smo izvajalec v adutni igri, je pogosto dober prvi korak, da igramo adute, dokler jih branilcema ne zmanjka. Tako se izognemo rezanju svojih gotovih zvetkov. Da ne bi po nepotrebem prevečkrat igrali adut, moramo šteti adute branilcev in prenehati, ko jim jih zmanjka. Torej: preden se lotimo drugih stvari, potegnemo (povlečemo) adute.

Namig!

Tako pri izvajanju kot v obrambi je dobro ustvariti dodatne zvetke.

Če imamo v določeni barvi K-Q-J-T, hočemo, da nasprotna stran vzame asa, s čimer postanejo preostale karte naši gotovi zvetki. Temu rečemo vzpostavljanje barve. Pri načrtovanju igre je to ena prvih stvari, o kateri moramo razmisliti.

5. Točkovanje pri bridžu

Do zdaj smo tekmovali za vzetke in zmagal je tisti, ki jih je osvojil več. V nadaljevanju bomo videli, kako vzetke prevedemo v točke. Število točk je odvisno od tega, koliko vzetkov smo napovedali v licitaciji in koliko smo jih dejansko naredili. Če napovemo dovolj vzetkov in jih potem uspemo osvojiti, dobimo nagrado. Če par, ki je zmagal v licitaciji, ne naredi dovolj vzetkov, dobi točke branilski par.

Če par East-West dobi 120 točk, pomeni, da par North-South dobi -120 točk.

Kot smo si zapomnili, se ne primerjamo z drugim parom za mizo, temveč z vsemi drugimi pari, ki so igrali z 'našimi' kartami.

Igranje v brezadutu prinaša največ točk za posamezni vzetek. Sledijo kontrakti v piku in srcu. Najmanj točk za vzetek dobimo, kadar igramo v kari ali križu.

Primer:

Sedem vzetkov nam prinese:

brezadut	90 točk
adutna igra ♥/♠	80 točk
adutna igra ♣/♦	70 točk

Vsak dodaten vzetek, ki ga osvojimo v brezadutu, srcu ali piku, prinese 30 točk. Kadar je adut kara ali križ, so dodatni vzetki vredni po 20 točk.

Primer:

Osvojimo devet vzetkov:

brezadut	90 + 30 + 30 = 150 točk
adutna igra ♥/♠	80 + 30 + 30 = 140 točk
adutna igra ♣/♦	70 + 20 + 20 = 110 točk

Nagrada za manšo in slam

Kot spodbuda parom, da licitirajo po svoji presoji kar najvišje, prinaša točkovanje pri bridžu nagrado, če licitiramo t. i. MANŠO. Nagrado za manšo dobimo, če licitiramo in osvojimo naslednje število vzetkov:

v brezadutu (NT)	devet vzetkov
pri adutni igri v ♥/♠	deset vzetkov
pri adutni igri v ♣/♦	enajst vzetkov

Posebno nagrado dobimo, kadar licitiramo in osvojimo 12 vzetkov, čemur pravimo MALI SLAM.

Kadar licitiramo in osvojimo vseh 13 vzetkov (VELIKI SLAM), dobimo še večjo nagrado. Točkovalna tabela nam pokaže, koliko točk dobimo za licitiranje določenega števila vzetkov, seveda če jih tudi uspemo osvojiti.

Ranljivost

Koncept ranljivosti vnaša v bridž še dodatno razsežnost. Na vsakem bordu je zapisano, ali smo ranljivi ali ne. Pri beleženju rezultata moramo vedno upoštevati ranljivost. Licitiranje in osvojitve manše prinaša 200 točk več, kadar smo ranljivi, kot takrat, kadar nismo. Tudi nagrade za slam so večje, kadar smo ranljivi.

Točkovalna tabela kaže, kako se nagrade spreminjajo glede na ranljivost.

TABELA REZULTATOV	NT		♥/♠		♣/♦	
	Neranljiva	Ranljiva	Neranljiva	Ranljiva	Neranljiva	Ranljiva
7 Mali slam	1520	2220	1510	2210	1440	2140
6 Veliki 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 NT	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 ravni prinašajo pri igri v brezadutu oziroma srcu ali piku 30 točk, kadar je adut karo ali križ pa 20 točk.

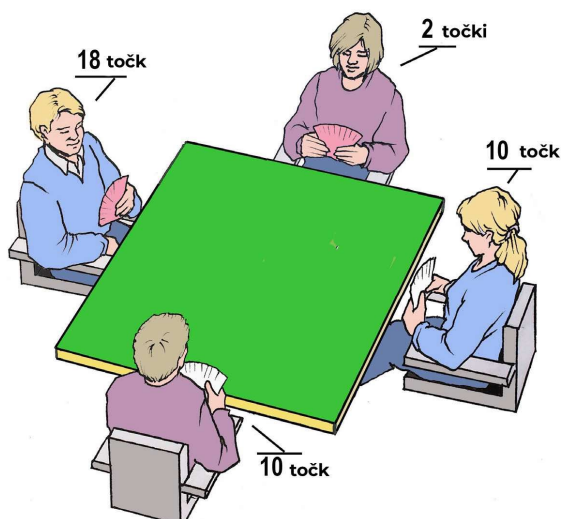
Vsak vzetek v neuspešno izvedenem kontraktu: 50 točk, kadar smo neranljivi in 100 točk, kadar smo ranljivi.

Neuspešni kontrakti

Če nam ne uspe osvojiti (vsaj) toliko vzetrov, kot smo jih obljubili v licitaciji, dobi točke namesto nas braniški par. Temu pravimo, da 'pademo' kontrakt, vsak vzetek, ki nam je zmanjkal do napovedanega števila, pa je PADEC. Kadar je izvajalec neranljiv, dobi braniški par po 50 točk za vsak napovedan, a neosvojen vzetek, ko je ranljiv pa 100 točk.

Širitev licitacije

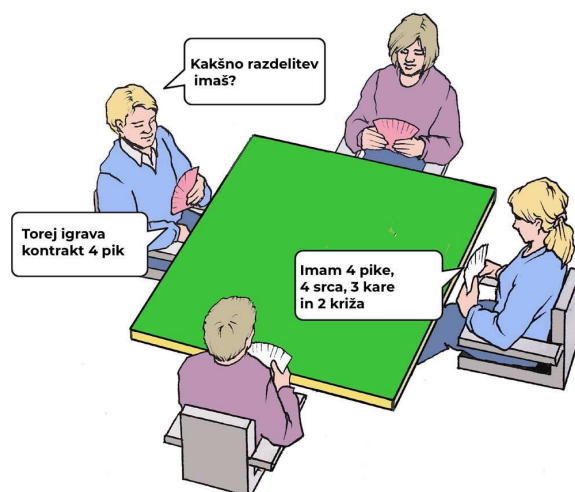
Od tega poglavja dalje bomo v licitacijo dodali tudi licitiranje manš in slamov. Kot rezultat ne bomo več šteli zgolj števila osvojenih vzetrov. Namesto tega bomo uporabljali točke, ki jih vsaka stran dobi za bodisi uspešno bodisi neuspešno izvedene kontrakte. Če imamo 26 točk ali več, bomo licitali manšo v brezadutu, piku ali srcu.



Za manšo v kari ali križu moramo imeti vsaj 29 točk, saj moramo osvojiti kar 11 vzetrov. Za mali slam (12 vzetrov) rabimo 33 točk, za veliki slam (13 vzetrov) pa 37 točk.

Pripomočki

V pomoč pri odločanju za mizo smo naredili 'stopnice', ki enostavno pokažejo, kako visoko lahko licitiramo, in točkovalno tabelo, ki nam pove, koliko točk dobimo za licitiranje in uspešno izvedbo posameznega kontrakta.



Licitiranje po korakih

1. Ugotovite, katera stran je zmagala v licitaciji in koliko točk ima.
2. Izvajalec (močnejša roka zmagovalnega para) ugotovi, ali se bo igralo adutno ali brezadutno igro.
3. Izvajalec napove, kaj in na kateri ravni se bo igralo (najavi kontrakt). Pomaga si lahko s 'stopnicami'.

Namig!

Licitirajte manše in slame, da dobite tudi nagradne točke. Tako se zmaguje na tekmovanjih!

Koliko vzetrov? Preverite na 'stopnicah'!

Če licitiramo 'ena', moramo osvojiti vsaj sedem vzetrov. 'Dva' pomeni osem vzetrov, s 'sedem' pa napovemo, da bomo vzeli vseh 13 vzetrov.

Stopnice			
		Veliki slam →	37 7
		Mali slam →	33 6
	Manša v ♣/♦ →	29	5
	Manša v ♥/♠ →	26	4
	Manša v NT →	26	3
		23	2
		20	1

TOČKE	
As	4 točke
Kralj	3 točke
Dama	2 točki
Fant	1 točka

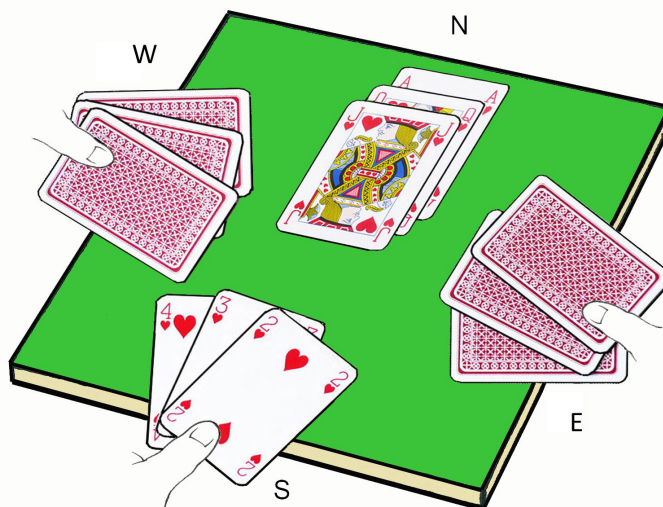
6. Igranje nizke oziroma visoke karte in impasiranje

Do zdaj smo se naučili kar nekaj osnovnih načel. V naslednjih petih lekcijah se bomo osredotočili na to, da postanemo boljši igralci bridža. Na voljo so številni namigi in zvijače, tako za izvajalce kot branilce, ki jih moramo poznati.

Impasiranje

Prvo 'zvijačo' imenujemo IMPAS. Privzemimo, da držimo karte, prikazane na desni.

Imamo samo en gotov vzetek, asa. Ko obramba vzame kralja, dobimo še en vzetek, če ima kralja West, pa lahko naredimo v tej barvi tri vzetke. Igrajte malo srce (na primer dvojko) s Southa proti Northu. Če West ne prispeva kralja, igramo fanta (ali damo), ki osvoji vzetek (predpostavili smo, da ima kralja West). Naredili smo uspešen impas! Impas lahko ponovimo, tako da gremo v roko z drugo bravo, nato pa igramo trojko proti dami na mizi (če West igra kralja, seveda vzamemo z asom). To pomeni, da imamo za tri vzetke v srcu 50 % možnosti.

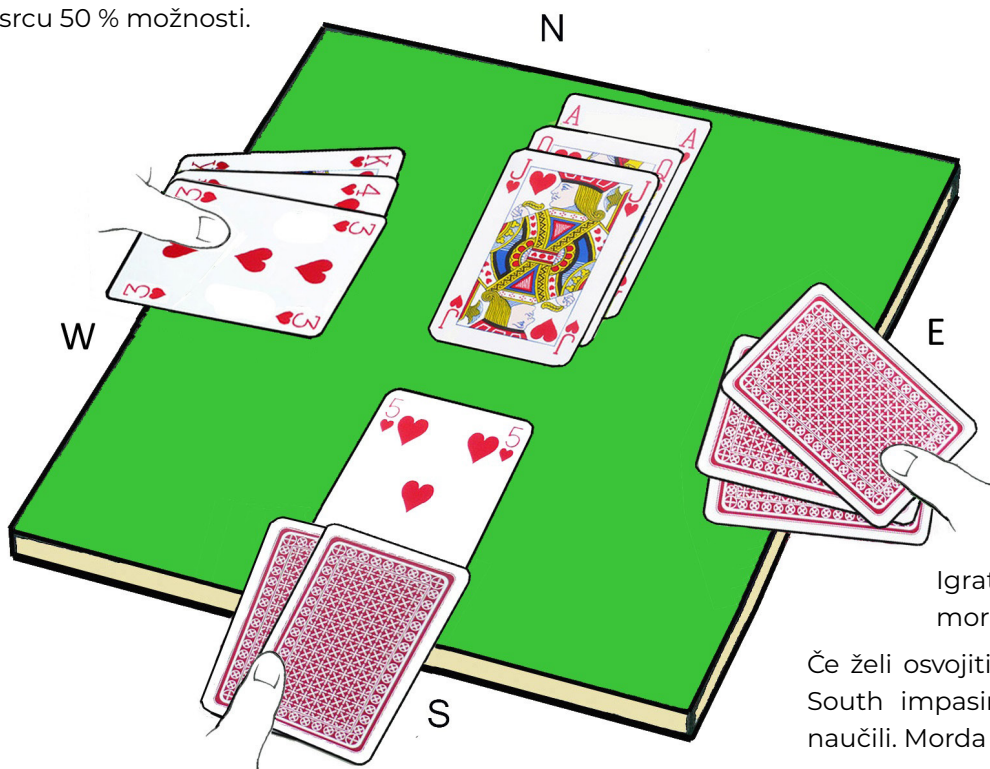


Če ima kralja East in vzame našega fanta, smo še vedno naredili dodaten vzetek v barvi, ker je sedaj poleg asa visoka karta tudi dama. Impasiranje je najpogostejši način ustvarjanja dodatnih vzetkov tako pri izvajanju kot v obrambi.

Druga roka nizko v obrambi

Naslednji namig je, da druga roka (roka, ki odigra drugo karto v vzetku) igra nizko karto. Predpostavimo, da smo West in imamo K-4-3. Izvajalec igra petico proti A-Q-J na mizi in sedaj se moramo odločiti.

Poglejte primer na levi.



Igrati moramo nizko karto, da mora izvajalec ugibati.

Če želi osvojiti tri vzetke v barvi, mora South impasirati, kot smo se pravkar naučili. Morda tega ne bo storil.

Če igramo kralja, izvajalec vzame z asom in nima več težav. Torej je glavno pravilo 'druga roka nizko'.

Tretja roka visoko v obrambi

Vedno domnevajmo, da partner ve, kaj dela, in nam skuša pomagati, da bomo pravilno igrali.

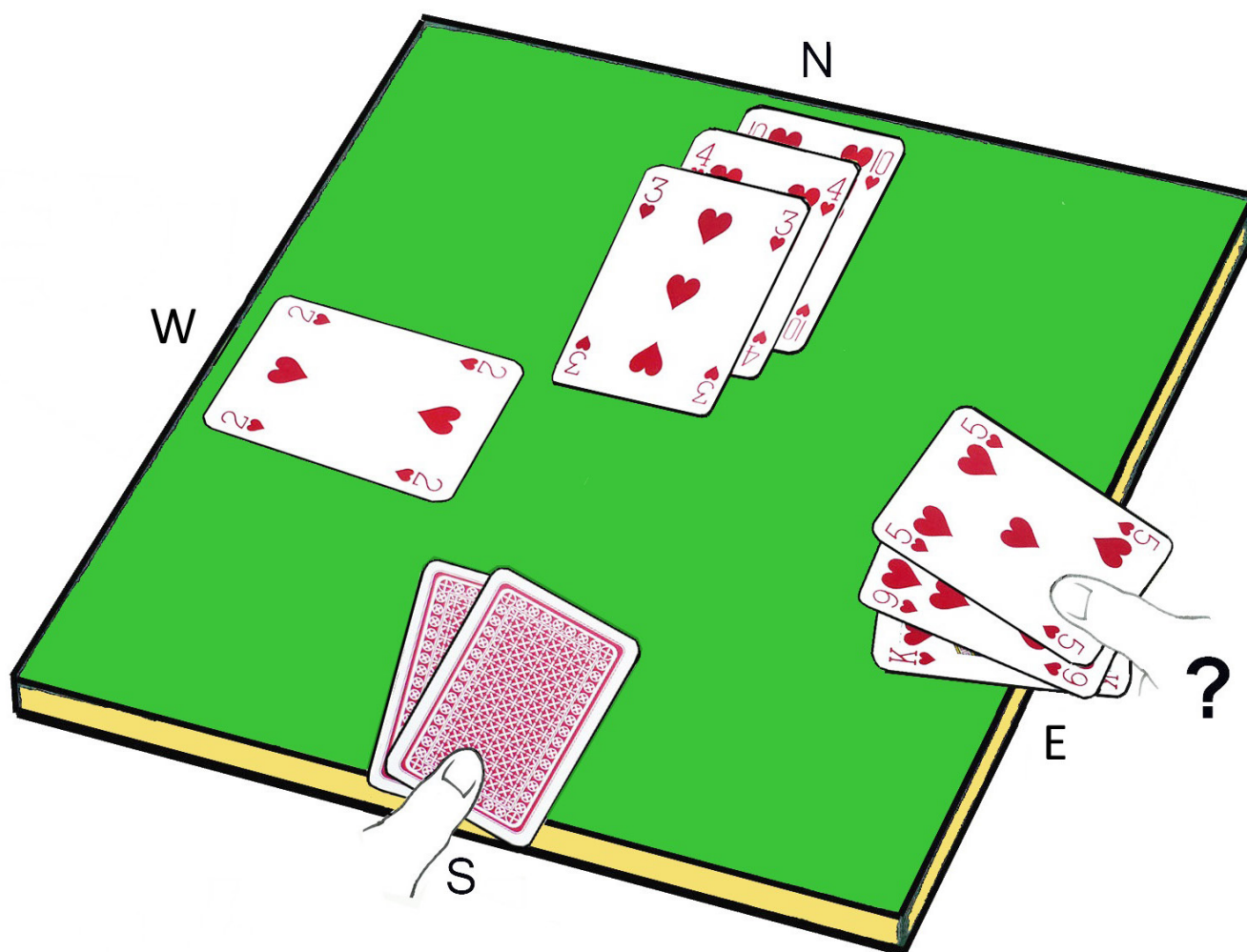
Če partner igra dvojko srce, kot je prikazano na spodnji sliki, vemo, da je najverjetneje igral iz svoje najdaljše barve. Kot East ne smemo igrati nizke karte – glavno pravilo tu je 'tretja roka visoko'. S tem pomagamo partnerju vzpostaviti zsetke v njegovi barvi.

Če ima, na primer, izvajalec Q-6 v barvi, bo naš kralj osvojil zsetek. To bravo lahko VRNEMO (igramo kot prvo karto naslednjega zsetka) in partner bo naredil še štiri zsetke v srcu. Če igramo namesto kralja nizko karto, bo izvajalec vzel z damo, to pa je zsetek, ki ga South ne bi smel narediti. Če ima izvajalec asa, partner pa, recimo, Q-J-8-7-2, bo naš kralj izsilil asa, s čimer smo vzpostavili štiri zsetke v partnerjevi roki.

Razdelite to kartno kombinacijo in pogledjte, kako pomembno je igrati kralja v prvem zsetku (prikazane karte dajte Eastu in Northu, dve karti dajte Southu, preostale pa Westu).

Namig!

Običajno igramo 'druga roka nizko' in 'tretja roka visoko', vendar nikdar ne igramo višje, kot je treba. O tem, kako visoko karto moramo igrati, sklepamo iz kart, ki jih vidimo.



7. Signaliziranje in strategija izvajanja

V obrambi težko vemo, katere karte ima naš partner. Podobno kot v drugih ekipnih igrah, se moramo tudi tu naučiti, kako med seboj sodelujemo. Pri bridžu lahko signaliziramo s tem, katero karto odigramo v določenem trenutku. Vedno se moramo truditi biti pozorni na partnerjeve signale in dajati svoje – dve glavi sta pač pametnejši od ene. Če verjamemo, da nam skuša partner pomagati pri igri, lahko dobimo oziroma razberemo veliko koristnih informacij.

Vračanje partnerjeve barve

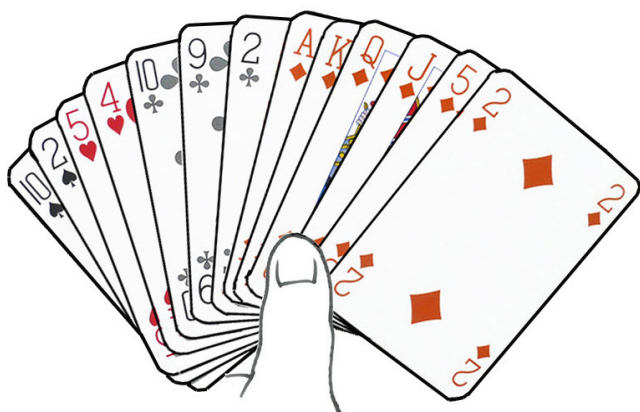
Rekli smo, da je s tretjo roko pogosto pravilno igrati visoko karto. Recimo, da partner napade v barvi, izvajalec vzame in nato igra drugo bravo. To pot mi vzamemo in se moramo odločiti, kaj bomo igrali kot prvo karto naslednjega vzetka. Kaj nam je storiti? Pogosto je najbolje, da vrnemo (igramo nazaj) partnerjevo bravo. Napad nam je povedal, da je to bodisi partnerjeva najdaljša barva (če igramo v brezadutu) bodisi upa, da bo rezal v tej barvi (ko igramo adutno igro).

Če partner napade kralja, vemo, da ima vsaj še damo in fanta v tej barvi. Če napade nizko karto v brezadutu, vemo, da ima dolgo bravo brez sekvence visokih kart oziroma figur.

Signali 'hočem-nočem' (attitude)

Med igro sicer ne smemo govoriti ali uporabljati skrivnih znakov, obstajajo pa dovoljeni načini komuniciranja. Recimo, da partner v brezadutnem kontraktu napade srce dvojko. Izvajalec vzame in igra pik asa, kralja in damo.

Takole je videti naša roka:



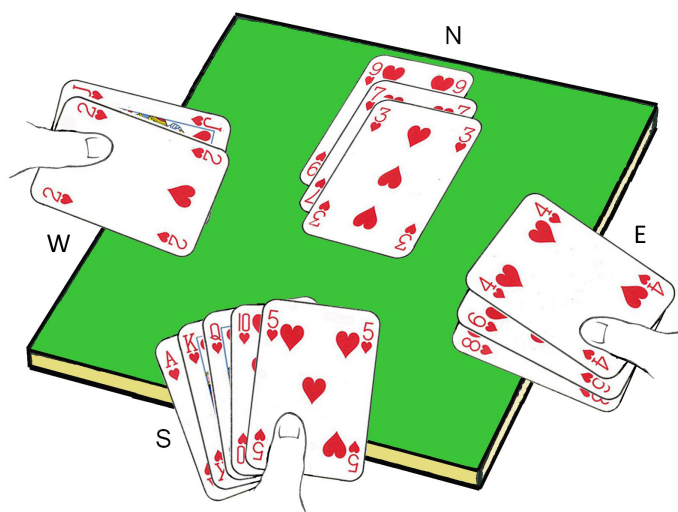
Ko izvajalec igra tretjega pika, moramo nekaj odmetati. Katero karto naj igramo? Pri bridžu lahko uporabljamo signale 'hočem-nočem': če odmečemo nizko karto, nam je barva, v kateri smo odmetali, všeč, če odmečemo visoko karto, pa pokažemo, da nam barva odmeta ne ustreza. V prikazanem primeru je očitno, da bi radi partnerju sporočili, naj igra karo, če osvoji vzetek. Zato odmečemo nizko karo, s čimer sporočimo partnerju, naj čim prej igra to barvo. Lahko bi odmetali tudi križ desetko, s čimer bi mu povedali, da nas križ ne zanima.

Namig!

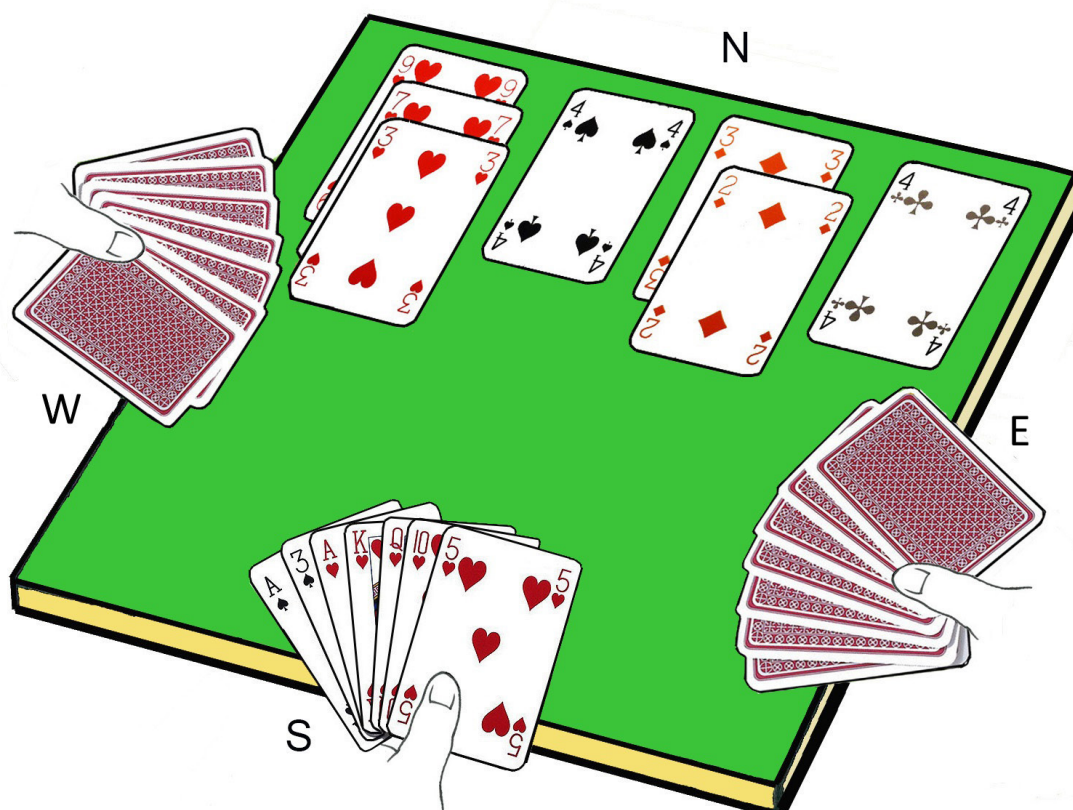
Bodite pozorni, katere karte so igrane. Pričakujte, da partner kart ne meče naključno, temveč ima razlog za svojo izbiro. Tako lahko med seboj komuniciramo in naredimo več vzetkov. Več vzetkov pomeni več točk, več točk pa pri bridžu vodi do zmage.

Rezanje v 'kratki roki'

Igranje adutne igra preprečuje nasprotnikom osvajanje velikega števila vzetkov v barvi, kjer nimamo figur. Ko v kratki barvi porabimo svoje karte, lahko režemo in naredimo dodatne vzetke. Recimo, da imamo tako bravo:



V barvi imamo pet gotovih vzetkov. Predpostavimo, da je to naša adutna barva, situacija v pik u pa je taka:



Izgubili smo prvih pet vzetkov, šestega pa smo osvojili. Smo v roki (South), srce je adut. Naučili smo se, da čim prej povlečemo adute, s čimer branilcema preprečimo rezanje naših visokih kart v drugih barvah. No, tole je izjema: namesto petih lahko naredimo šest adutnih vzetkov, če igramo pik asa in nadaljujemo s trojko. Na mizi jo režemo, nato pa naredimo še pet gotovih adutnih vzetkov v roki. Pozor! Če bomo igrali adutnega asa, kralja in damo, bo miza ostala breza adutov. Šesti vzetek bomo dobili, samo če najprej porežemo pik trojko.

Temu pravimo rezanje v kratki roki. Kot izvajalec moramo tudi na to pomisliti že med načrtovanjem igre. V tem primeru se moramo spomniti, da režemo, preden povlečemo adute.

Izvajalčev PPPP

Pomembno je, da izvajalec načrtuje igro. Po napadu mora:

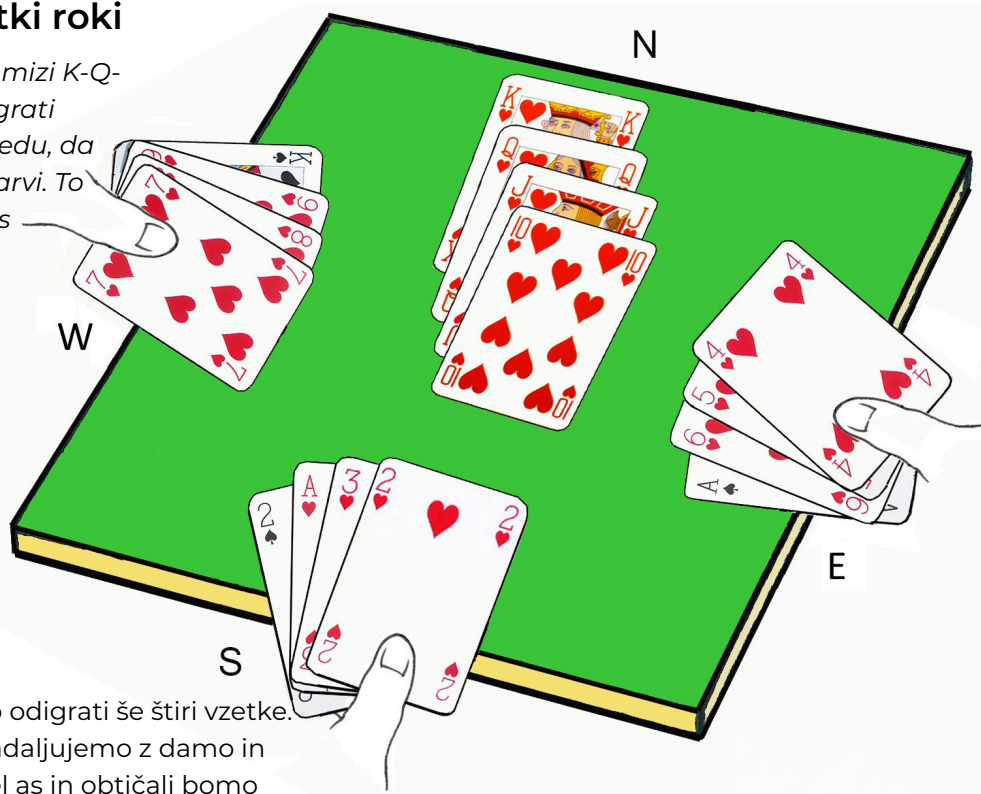
- 1) **ponoviti**, koliko vzetkov mora narediti
- 2) **prešteti**, koliko gotovih vzetkov ima
- 3) **preveriti**, kje lahko dobi dodatne vzetke
- 4) **postoriti**, kar si je zamislil



8. Figure v kratki roki in spuščanje vzetrok

Najprej figure v kratki roki

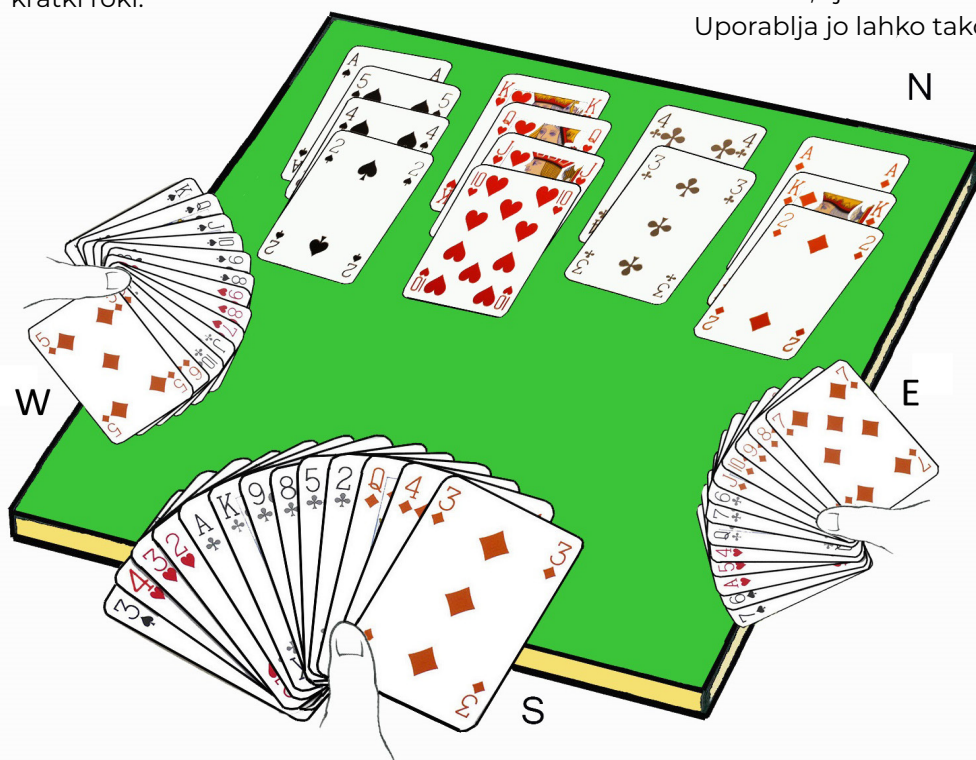
Ko imamo v roki A-3-2 in na mizi K-Q-J-10, se moramo naučiti odigrati karte v pravilnem vrstnem redu, da naredimo štiri vzetroke v tej barvi. To pomeni, da moramo začeti s figurami v kratki roki.



V primeru na desni moramo odigrati še štiri vzetroke. Če začnemo s kraljem ter nadaljujemo z damo in fantom, bo slednjega prevzel as in običajni bomo na napačni strani – prisiljeni smo igrati pik dvojko in obramba bo vzela s pik asom. Začeti moramo torej s srce asom v roki, nato pa igrati proti figuram na mizi in jih potegniti. Tako naredimo štiri vzetroke, obramba pa si lahko pik asa zatakne za klobuk. Zapomnimo si: vedno najprej potegnemo figure v kratki roki.

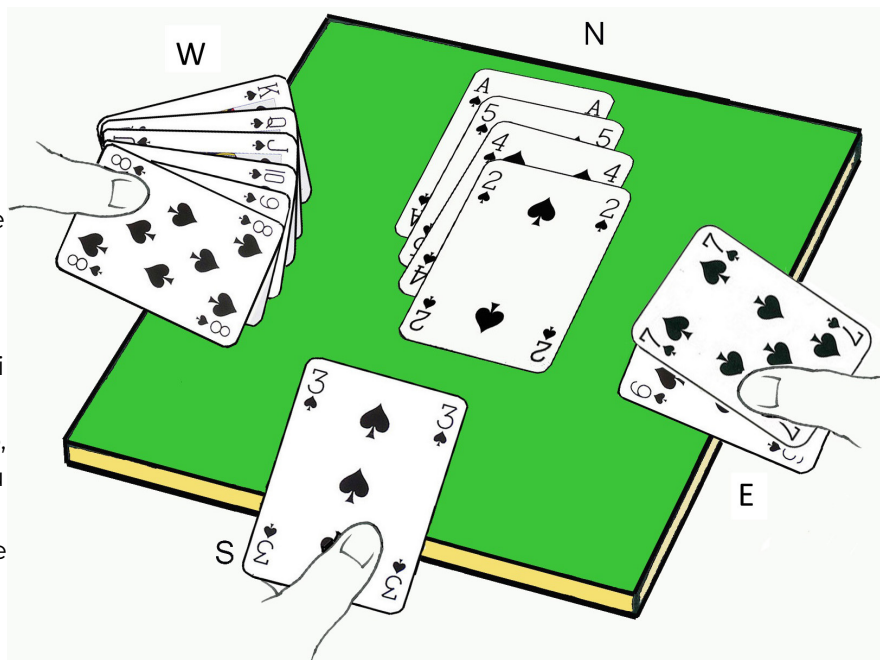
Blokiranje barve – spuščanje vzetrok

Še ena koristna tehnika, s katero si povečamo možnosti, da naredimo (oziroma zrušimo) kontrakt, je blokiranje barve oziroma barv. Uporablja jo lahko tako izvajalec kot obramba.



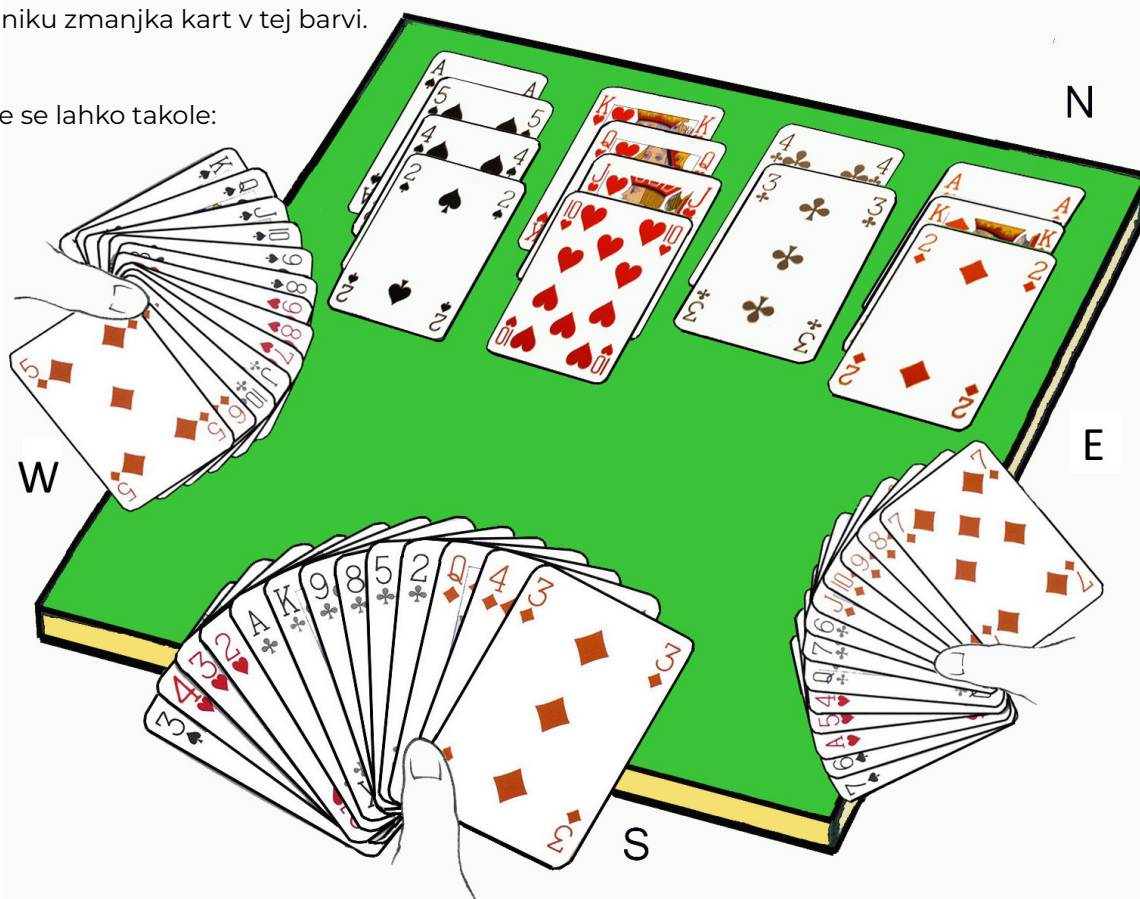
Primer: igramo 3 NT, torej moramo narediti devet vzetrok brez adutne barve. Najprej preštejemo svoje gotove vzetroke: pik, tri kare in dva križa, skupaj šest gotovih vzetrok – neke moramo najti še tri manjkajoče. Ko podrobneje pogledamo, vidimo, da bomo te vzetroke lahko vzpostavili v srcu, ko bodo nasprotniki vzeli asa.

Kljub temu smo v nevarnosti: branilca lahko naredita preveč vzetkov v piku, preden uspemo vzpostaviti svoje vzetke v srcu. Če ima vsak branilec štiri pike, ni težav, saj lahko osvojita le tri pik vzetke. Če ima en branilec pet pikov, drugi pa tri oziroma šest in dva (kot v primeru na desni), moramo biti previdni. Westu dovolimo, da naredi vzetka s kraljem in damo, tretjega pika pa vzamemo z asom in upamo, da ima srce asa East. V tem primeru bo East vzel z asom, vendar ne bo imel več pika, da bi ga vrnil. West ne bo mogel do svojih sicer gotovih vzetkov, saj bomo mi prej osvojili devet vzetkov in naredili kontrakt.



Temu pravimo BLOKIRANJE BARVE oziroma SPUŠČANJE VZETKOV. To pomeni, da počakamo s svojo visoko karto in jo igramo, šele ko enemu nasprotniku zmanjka kart v tej barvi.

Razplete se lahko takole:



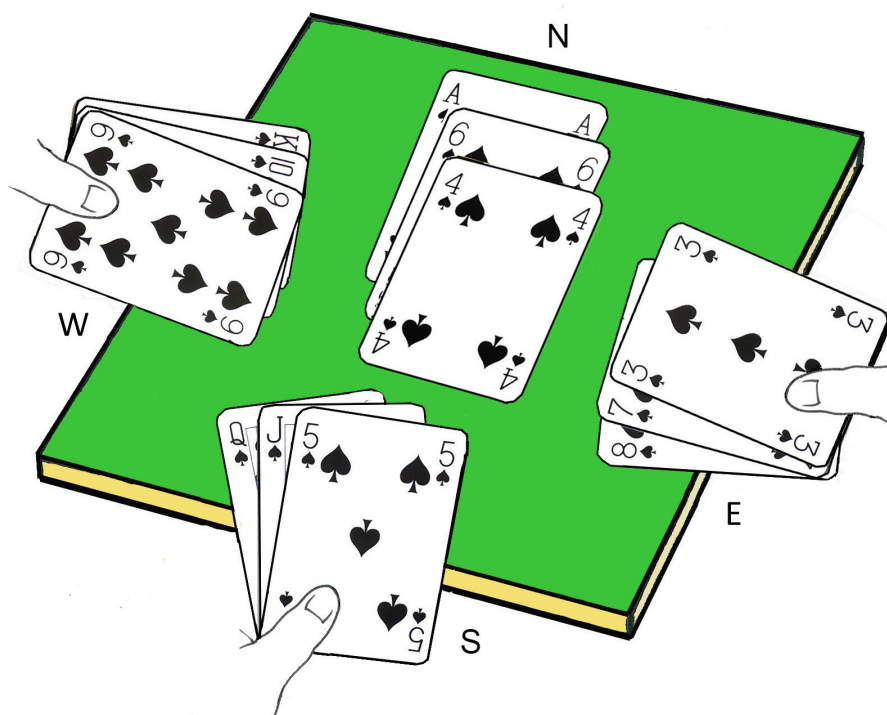
Westu dovolimo, da osvoji prva dva vzetka s pik kraljem in damo. Tretjega pika vzamemo z asom, igramo srce in prisilimo East, da igra asa. Naredili smo tri vzetke v srcu in šest v drugih barvah, skupaj devet vzetkov.

Če bi vzeli prvi vzetek v piku, bi East lahko vrnil pika, ko bi vzel srce asa, in obramba bi tako naredila en vzetek v srcu in pet v piku. Preostale vzetke bi naredili mi, vendar prepozno, da bi lahko naredili 3 NT. Torej dvakrat NE (ali DOL)!

Pokrivanje figur

Impasiranje je tehnika, s katero lahko osvojimo dodatne vzetke. Da bi izvajalcu preprečili osvajanje vzetkov, ki mu sicer ne pripadajo,

moramo 'figuro pokriti s figuro'. Tako moramo ravnati kljub glavnemu pravilu, ki pravi 'druga roka nizko'. Poglejmo primer:



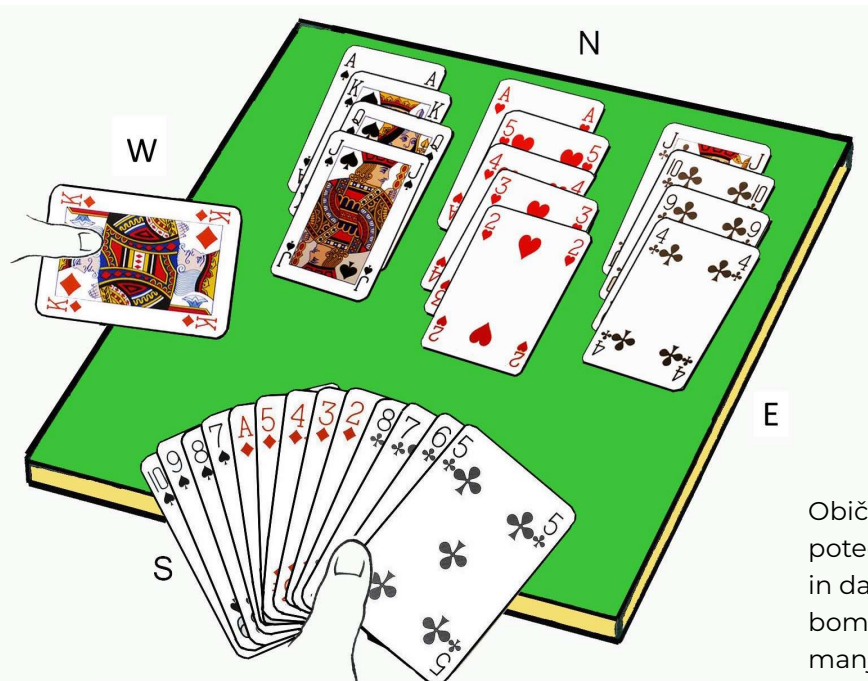
South igra damo, saj želi impasirati kralja na Westu. Če kot West igramo nizko, bo izvajalec igral nizko z mize in njegova dama bo DRŽALA (osvojila vzetek). Izvajalec igra fanta in spet igramo nizko. Fant drži, izvajalec nato vzame z asom in naredi tri vzetke v tej barvi.

Ko igra izvajalec damo, moramo igrati kralja! To pomeni, da so dama, kralj in as porabljeni v prvem vzetku. Izvajalec vzame še s fantom, nato pa je naša desetka visoka karta. Tako lahko izvajalec v barvi naredi le dva vzetka in ne treh.

Naše novo pravilo igre v obrambi je:

Z drugo roko igramo nizko, figuro pa pokrijemo s figuro, če lahko. S tem preprečimo izvajalcu, da osvoji dodatne vzetke, ki mu ne pripadajo.

9. Navzkrižno rezanje, padec figure ali impasiranje?



Koliko vzetrov lahko naredim, če je adut pik?

Če West napade aduta, ne moremo več narediti kontrakta. Če sami potegnemo adute, prav tako ne bomo mogli narediti desetih vzetrov.

Vlečenje adutov

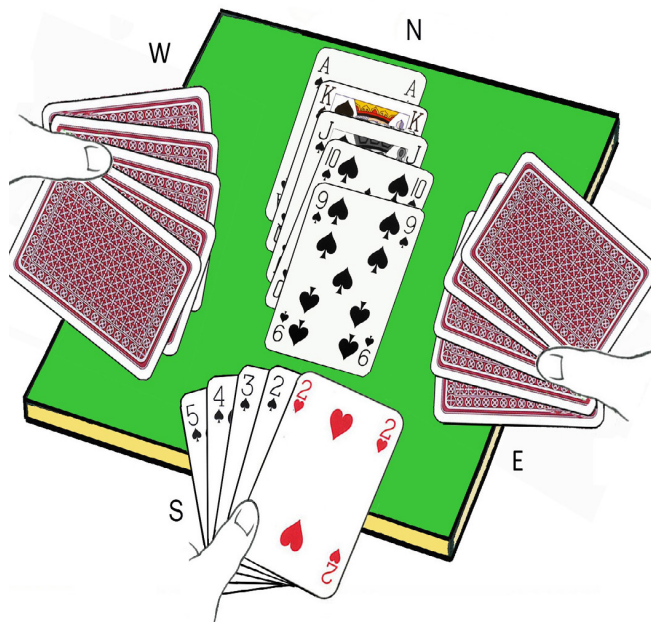
Običajno je pravilno, da najprej potegnemo adute. Če imamo asa, kralja in damo, jih preprosto odigramo, vendar bomo pogosteje v situaciji, ko nam manjka visoka figura – takrat je dobro vedeti, katera igra nam daje največ možnosti za uspeh.

Kadar nam manjka kralj

Naučili smo se, da v adutnem kontraktu zgodaj potegnemo adute, da obrambi preprečimo rezanje naših gotovih vzetrov. Izjema je rezanje v kratki roki, s čimer lahko dobimo dodatne vzetke, kar moramo običajno narediti, preden potegnemo adute. Pred nami je še ena izjema: pik je adut, rabimo pa deset vzetrov. West napade karo kralja.

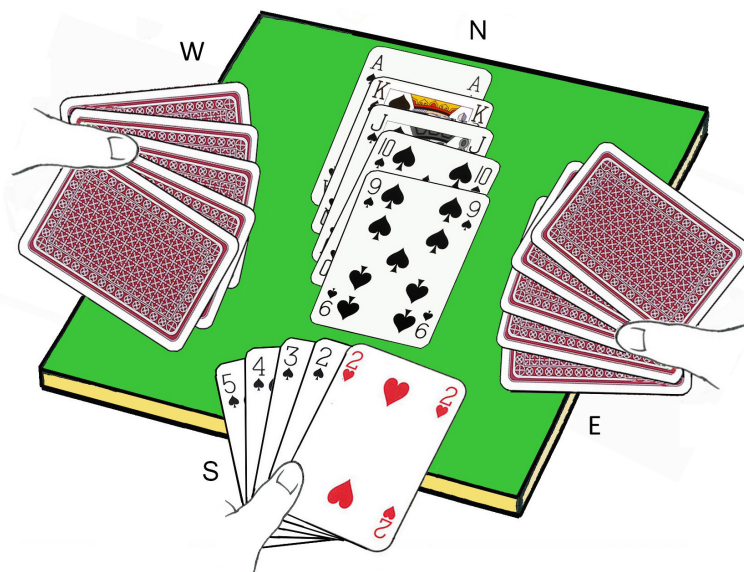
Kot smo se naučili že na začetku, najprej preštejemo gotove vzetke: imamo štiri v pikju ter po enega v srcu in kari, torej šest vzetrov. Težava je, da rabimo deset vzetrov in ne le šest. Ničesar ne moremo impasirati in ne moremo vzpostaviti stranske barve za dodatne vzetke. Tudi v tem primeru obstaja tehnika, ki nam lahko pomaga.

Namesto da potegnemo adute, najprej vzamemo karo asa in porežemo karo na mizi. Nato igramo srce asa in porežemo srce v roki. Nadaljujemo z rezanjem sem in tja, dokler ne porabimo vseh adutov. Tako bomo dobili deset vzetrov: dva rdeča asa in po štiri rezanja v vsaki roki, skupaj torej deset. To tehniko imenujemo NAVZKRIŽNO REZANJE.



Kadar nam manjka kralj, lahko igramo asa in upamo, da bo padel kralj. Taka igra je pravilna le v primeru, da ima kralja v enojcu East. Če ima East kralja in še eno ali dve nizki karti, ne moremo storiti ničesar. Igrati moramo nizko karto proti figuram na mizi in če West sledi barvi, impasiramo. Ta igra je uspešna, če ima kralja East, kar je v približno 50 % primerov.

Manjka nam dama, imamo devet adutov

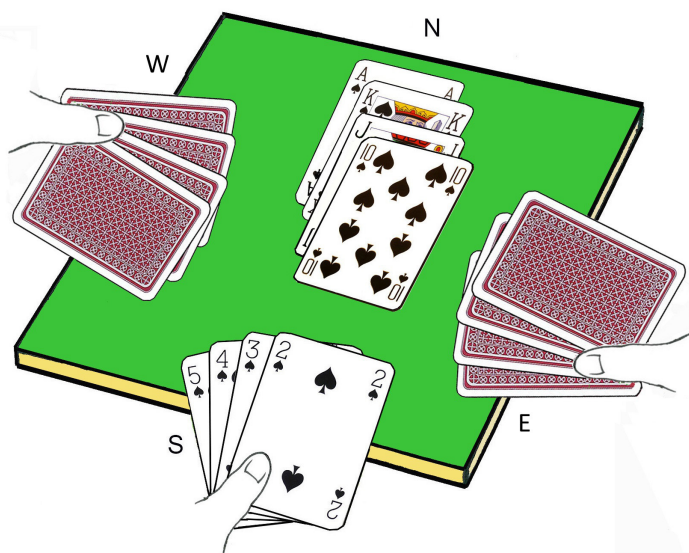


Drugače je, kadar imamo devet adutov, manjka pa nam dama. Če je barva v obrambi razdeljena dva-dva, moramo igrati asa in kralja. Če ima East tretjo damo (damo in dve nizki karti), ne moremo storiti ničesar. Impasiranje je ustrezno, kadar ima tretjo ali četrto damo West. Najboljša igra je, da igramo asa in preverimo, ali sta oba branilca sledila barvi.

Če East odmeče, gremo v roko z drugo bravo in impasiramo damo pri Westu. Nato gremo še enkrat v roko in postopek ponovimo.

Če tudi East sledi barvi, statistika pravi, da moramo igrati še kralja in upati, da bo padla dama.

Manjka nam dama, imamo osem adutov



Situacija je spet drugačna. V tem primeru je pravilno, da igramo asa, nato pa impasiramo in ne igramo na to, da bo padla dama, kot bi naredili z devetimi kartami v barvi.

Namig!

Manjka nam dama – impasiramo z osmimi kartami in igramo na padec figure z devetimi. Da si lažje zapomnimo: 'osem vsekakor, devet nikakor' oziroma, kot pravijo Angleži: 'eight ever, nine never'.



“Bridge for Peace”