

Lekcija br.11 – Igra u obrani

Igra u obrani je najzahtjevniji dio Bridge-a. U ovo ćemo lekciji pojasniti osnovna pravila kod atakiranja te signalizaciju s partnerom prilikom protivničkog izigravanja kontrakta.

Atakiranje

Prva misao koja nam dolazi je : Koju boju?

Kontrakti u boji :

Obično želite izvesti 'siguran' atak koji će stvoriti štih za vas bez davanja izvođaču dodatnog štih. Slijedi prioriteta lista za atakiranje koja može izgledati ovako :

1. singl (nadajući da partner može igrati natrag tu boju da bi vi posjekli adutom)
2. licitirana boja partnera, igrajte nisko uz +3-karte, visoko uz dvije karte
3. boja koja nudi dobru kombinaciju za atak – dva od tri povezana honera (KQ10x, QJ10, AKxx, J109)
4. vaša najduža boja. Igrajte nisko ako nemate povezane honere.
5. boju koju protivnici nisu licitirali.
6. ako nema nelicitiranih boja, atakirajte boju dummy-a.
7. atakirajte adut ako nemate drugi siguran atak ili je izvođač pokazao dvobojan list, što će onemogućiti izvođača da iskoristi dummy-eve adute odvojeno.

Kad atakirate u kontraktima u boji, izbjegavajte :

- atak nepodržanog Asa ako imate drugi sigurniji atak
- atakiranje ispod Asa (ne atakirajte malu kartu u boji u kojoj imate Asa)
- atakiranje ispod slomljene honerske kombinacije (KJxx,Q10x) osim ako je to partnerova boja
- atakiranje boje koju je izvođač licitirao (izuzev boje aduta)

Kontrakti u boji obično traže agresivnije atake nego kontrakti u bezadutu

Kontrakti u bezadutu :

Obično želite sigurno atakirati da bi ostvarili štihove u vašoj dugoj boji. Licitirajte 4-tu kartu po snazi iz vaše najduže i najjače boje osim u slučajevima kad :

1. partner licitirao boju, tada atakirajte partnerovu boju
2. vašu dugu boju su protivnici licitirali. Trebate odabrati vašu najdužu nelicitiranu boju ili boju koju je licitirao dummy.
3. ako vaša boja ima tri ili više povezanih honera (KQJx, QJ10x, AQJ10x, J109x, itd.) već u tom slučaju atakirajte honera čime prisiljavate izvođača da uzme štih svojom najvećom kartom u toj boji

Kad atakirate u kontraktima u bezadutu, izbjegavajte :

- atakiranje kratke boje, čak i ako ju je partner licitirao
- atakiranje Asa ili nezaštićenu visoku kartu, posebno iz kraće boje
- atakiranje izvođačeve boje

Ako želimo održati dobar partnership (odnos s partnerom) trebamo imati dovoljno dobar razlog da ne atakiramo boju koju je partner intervenirao, jer partner želi tu boju kao atak

Koju kartu?

- iz svih AK kombinacija, atakirajte A
- iz svih kombinacija povezanih honera, atakirajte najvećeg honera
- iz +4-karatne boje bez povezanih honera, atakirajte 4-tu kartu s vrha
- iz 3-karatne boje bez povezanih honera, atakirajte najmanju kartu
- iz 2-karatne boje, atakirajte visoku kartu

Pravilo 11

Gore smo spomenuli da atakiramo 4-tu kartu po snazi ukoliko nemamo boju sa sekvencom (povezani honeri). Zašto 4-tu kartu po snazi? Atak 4-te karte po snazi zato jer partner koristi Pravilo 11 pri ispravnom igranju svoje karte nakon atake 4-te karte po snazi. Recimo da je partner atakirao 6, *pravilo 11* nam govori da je preostalo $11 - 6 = 5$ preostalih karata većih od 6 u ostala 3 lista (isključujući atakera – našeg partnera). Ta nam informacija može biti vrlo korisna jer kad izbrojimo koliko karata u ruci imamo većih od 6 te koliko karata ima kod dummy-a većih od dolazimo do zaključka koliko karata većih od 6 ima izvođač.

Uvijek koristimo pravilo 11 nakon partnerove atake male karte ako pretpostavljamo da ataka nije bila iz kratkoće. Naravno ovo pravilo možete koristiti i kao izvođač prilikom protivničke atake

Ne moraju svi igrači koristiti ove metode atakiranja i signaliziranja. Ovo su samo preporučene metode. Dosta je interesantan način dužinskog atakiranja tzv. treća-peta, te se pri tom načinu atakiranja koriste slična pravila : *pravilo 10* i *pravilo 12*. No, ostali načini atakiranja ili signaliziranja nisu tema ovog početnog tečaja.

Primjeri :

Protivnici su licitirali 1 pik – 3 pik – 4 pik. Što je vaš atak?

♠ **632** ♥ **942** ♦ **KQJ7** ♣ **A43** - Kralj karoa. Najveća karta u sekvenci. Čak i ako izvođač ima Asa, vi ćete ostvariti vaše štihove kasnije. Ne atakirajte Asa trefa, to će vjerojatno donijeti štihove izvođaču.

♠ **Q6** ♥ **Q92** ♦ **K104** ♣ **J6543** - 4 trefa. kad niti jedan drugi atak ne izgleda siguran, atakirajte iz druge boje (4-ta karta od vrha). Izvođač može biti kratak u toj boji, tako mu taj atak sigurno ne odgovara.

Protivnik je otvorio 1 tref, partner intervenirao 1 pik, drugi protivnik licitirao 2 herc, te 4 herc od otvarača. Što je vaš atak?

♠ **1072** ♥ **642** ♦ **9843** ♣ **KQ8** - 2 pika. Trebali bi gotovo uvijek licitirati partnerovu boju intervencije (uz 3 ili više karata, atakirajte nisko). Iako je KQ ponekad dobra kombinacija za atak, ovdje nije jer znate da je to protivnička boja.

♠ **K4** ♥ **943** ♦ **AJ8** ♣ **87532** - Kralj pika. Pošto je partner pokazao snagu u piku, atak nezaštićenog honera je siguran. Ako Kralj zadrži štih, nastavit ćete 4 pik za partnerovog Asa i imat ćete mogućnost sjeći adutom slijedeći pik. Partner zna da imate samo dvije karte u piku, kad ste atakirali visoko

♠ **5432** ♥ **A74** ♦ **4** ♣ **108543** - 4 karo. Ovo je izuzetak pravila o atakiranju partnerove boje. Partner će znati da imate dobre razloge ne atakirati njegovu boju. Ako ima Asa karo, vratit će karo koji ćete moći sjeći adutom. Ako partner nema Asa karoa imat ćete šansu za sječju kasnije, kad se uhvatite s Asom aduta, trebate pronaći ulaz u partnerovu ruku za sječju karoa.

Protivnici su licitirali 1NT-3NT. Što je vaš atak?

♠ **QJ1082** ♥ **K43** ♦ **A5** ♣ **10543** – Dama pika. Trebati planirati nastaviti atakirati pik kad god ste na potezu. Čak i ako izvođač ima AK u boji, postoje dobre šanse da razvijete svoju pik boju kasnije

♠ **AK8** ♥ **854** ♦ **75** ♣ **KJ542** - 4 trefa. Nemate sekvencu, tako atakirajte 4-tu kartu i nadajte se da partner popunjava praznine. Oduprite se kušnji da odigrate pikove. Trebaju vam kao ulazi u ruku da bi odigrali vaš tref.

♠ **95** ♥ **43** ♦ **K10976** ♣ **AQ102** – 10 karoa. Atakirajte vašu najdužu boju, čak i ako su trefovi jači. Da bi forsirali izbijanje honera, igrajte najveću kartu u unutarnjoj sekvenci.

Partner otvori 1 tref, protivnici interveniraju 1 herc, vi licitirate 1 pik, drugi protivnik licitira 2 herc i svi pasiraju. Što je vaš atak?

♠ **KJ43** ♥ **843** ♦ **AJ2** ♣ **854** - 3 herc. Možete atakirati tref (partnerovu boju), ali adut je bolji iz dva razloga :

1. sigurno je (partner nije obećao honersku snagu u trefu, dok pik i karo mogu pokloniti štih)
2. vaša strana ima većinu poena u visokim kartama, tako izvođač mora sjeći gubitke adutom kod dummy-a za realizaciju kontrakta. Atak aduta će uzeti jednog aduta od dummy-a odmah.

♠ **AK743** ♥ **86** ♦ **J532** ♣ **102** - As pika. Ovo je obično dobar atak jer dozvoljava pogled na dummy-evu ruku i zadržava atak, da se vidi što dalje. Ovdje, nadamo se da je partner kratak u piku (nije dao podršku), tako može sjeći pik. Ovisno o dummy-evom piku i partnerovom signalu (visoka karta ako je dubl, niska karta ako ih ima tri), odlučit ćete nastaviti pik Kralja ili promijeniti boju. Ako odlučite promijeniti u partnerovu boju (tref), atakirajte 10 (pokažite dubl). Ako partner ima AK trefa, možete uzeti treći tref sjećom.

Obrana

Kao što smo napomenuli prilikom atakiranja iz sekvence QJ109 atakiramo najvećeg honera. Ako nam partner atakira recimo 4 pika, a mi imamo QJ109 u piku, kao treći igramo obratno, dakle najmanje povezanog honera. Tako ako atakiramo Q partner nam zna da nemamo K, dok ako kao treći igramo Q, ataker zna da nemamo J. U obrani je jako bitno pogledati karte kod dummy-ja ako igramo iza njega, jer pogledajmo slijedeći slučaj : dummy ima J75 u boji, a mi imamo Q109 i partner ili izvođač igraju malu kartu te izvođač sa stola stavi 5. Mi nikako nećemo igrati Q u tom slučaju, već 9 jer su nam u tom slučaju Q i 10 i 9 jednake snage, jer izvođač 9 ne može uzeti s J jer je J na stolu (kod dummy-ja). Ovo vrijedi za slučaj kad igramo iza dummy-ja, ako smo ispred dummy-ja to ne vrijedi.

Ako ste treća ruka (partner je atakirao boju) :

- igray 'visoko u trećoj ruci' pravilo da bi kreirali štih za vašu stranu. Igrajte najveću kartu što forsira izvođača ili dummy-a da štih uzme s visokom kartom.
- uvijek igrajte 'najnižeg povezanog honera' da date partneru više informacija o vašoj snazi (J iz QJx, 9 iz J109)
- ako igrate iza dummy-a, igrajte J iz KJx ako dummy ima Qxx

Ako ste druga ruka (izvođač ili dummy igra boju) :

- ako je honer igran i vi igrate slijedeći, slijedite 'pokrijte honera honerom' pravilo – ako izvođač ili dummy igra honera (od 10 do Asa), igrajte vaš najveći honer na honera ako ga imate. Ovo forsira izvođača da koristi dva honera da uhvati vašeg honera.

- uz mnoga druga držanja, slijedite 'druga ruka nisko' pravilo – ako ste u dvojbi o tome koju ćete kartu igrati, izaberite malu kartu. No, postoje i izuzeci ovog pravila, a oni su :
 1. imate sekvencu honera (KQJx, QJ10xx, itd.) i želite biti sigurni da ćete forsirati izvođača da odigra visoku kartu. U tom slučaju, igrajte najnižeg od vaših povezanih honera.
 2. igranje honera na honera, ili igranje vašeg Asa za osvajanje K ili Q
 3. sigurni ste da će vaš As biti posječen adutom kasnije ako ga ne uzmete odmah.

Treća ruka visoko, dok druga ruka nisko

Ako ste na ataki nakon prvog štih :

- ako je partner atakirao – i ako ste u dvojbi o tome što uraditi kad dođete do atake kasnije u ruci – vratite partnerovu boju. Ovo uputstvo posebno vrijedi kad se branite od kontrakta u bezadutu.
- ako želite promijeniti boju, odaberite atak kroz snagu i na slaboću. Idealno je da želite da protivnik koji ima većinsku snagu u boji bude drugi na ruci u štihu. Želite da ruka sa slaboćom u boji bude četvrta u štihu.
- nemojte se bojati igrati boju koju znate da će izvođač adutirati – možete ponekad oslabiti njegovo držanje u adutu.
- nemojte se bojati igrati adut. Ako svaki drugi mogući atak riskira poklanjanje štih, adut može ponekad servirati jednostavniji izlaz.
- ne igrajte boju ako oba protivnika imaju šiken, a oba protivnika imaju adut za sječu. Ovo je znano 'ruff-and-sluff' i često poklanja štih dozvoljavajući izvođaču da sječe iz jedne ruke, a iz druge odbaci gubitak iz druge ruke.

Count i Attitude signali

Za dobru obranu u bridge-u, potrebno je da budete upozoreni – i biti u mogućnosti riješiti – sve zaključke koje dolaze. Neki zaključci dolaze iz licitacije, koji vam često daju generalnu sliku tko drži boju i snagu u svakoj boji. Vaš najbolji izvor informacija je, stoga, vaš partner, koji vam daje **Attitude i Count signale** za vrijeme igre. Ove signale koriste oba obrambena igrača da bi razmijenili informacije o njihovoj dužini i honerskoj snazi u svakoj boji. Slijedi opis oba signala.

Attitude signali

Možete reći partneru želite ili boju ili ne, pokazujući broj karata kada odbacujete boju ili kad slijedite boju u kojoj ne ubijate štih. Visoka karta je 'come-on' signal, koji kaže partneru da imate mogući štih u boji (imate visokog honera, ili ste u mogućnosti adutirati treću rundu u toj boji) i tada će partner igrati tu boju ponovo. Niska karta kaže partneru da nemate potencijalni štih u boji (bez honera, bez kratkoće) i tada će partner razmisliti o promjeni boje.

Count signali

Kad slijedite boju ili odbacujete, igrajte visoko, pa nisko u istoj boji što partneru pokazuje paran broj karata u toj boji. Igranjem niska karte, zatim visoke pokazujete neparan broj karata u toj boji. Ako se branite od kontrakta u boji, ovaj signal govori partneru možete li ili ne adutirati treću rundu u boji. U kontraktu u boji i bezadutu, vaš Count signal također pomaže partneru da izračuna koliko karata izvođač drži u boji. Ovo je vrlo vrijedna informacija ako partner treba znati koliko dugo treba držati da ne uđe s Asom, naprimjer.

Preciznom signalizacijom igra o obrani ne izgleda kao da smo u mraku