

**A**



**KĀRLIS  
RUBINS**



**BRIDŽS**  
**AIZSARDZĪBA**



**V**

Sveiks, jaunais bridzist! Šī ir pēdējā bridža brošūra, kas speciāli veltīta spēlei aizsardzībā. Aizsardzība ir daudz grūtāka par izspēli, jo abiem aizsargiem ir mazāk pieejama informācija, pirmais gājiens ir jāizdara „daļējā tumsā”, aizsargiem nepieciešama rūpīga abpusēja sadarbība. Pastāvīgu pāru aizsardzības savstarpējo komunikāciju vislabāk stiprināt treniņos, pildot testus, spēlējot sadalījumus. Brošūrā Tu trenējies viens, Tavš partneris izmanto tās norunas, kuras Tu iemācījies 1. brošūrā.

Līdzīgi kā trešā brošūra šī brošūra ir sastādīta uzdevumu veidā. Nepāra lapās atradīs 3 uzdevumus – 2 uzdevumi veltīti pirmajam gājienam, bet 1 uzdevums veltīts aizsardzības trenēšanai. Uzdevumos, kas veltīti pirmajam gājienam, Tavš kartis dotas uzdevuma sākumā, tālāk seko solišana un solišanas paskaidrojumi. Uzdevumos, kas veltīti aizsardzības treniņam, Tu sēdi *East* vai *West* pozīcijā, galda kartis ir dotas *Nord* spēlētājam, zemāk ir solišana, paskaidrojumi un pirmais gājiens. Svarīgākie padomi no pirmās brošūras ir atkārtoti zem uzdevumiem.

Pāra lapās ir uzdevumu atrisinājumi un norādes, kas jāņem vērā aizsargājoties. Nepāršķir lapu, pirms neesi izdomājis risinājumu!

Lai veicas!

## 1. \_\_\_\_\_

Tavas (West) kārtis:

♠ 82, ♥ A10642, ♦ 987, ♣ KQJ

Solišana:

N	E	S	W
		1NT	pass
2♥*	pass	2♠	pass
4♠	Visi P		

\* transfērs uz pikiem

Kur uzbrūc?

## 2. \_\_\_\_\_

Tavas (West) kārtis:

♠ QJ97, ♥ Q10543, ♦ 4, ♣ Q62

Solišana:

N	E	S	W
		1♠	pass
2♣	pass	2♦	pass
4♠	Visi P		

Kur uzbrūc?

## 3. \_\_\_\_\_

North

♠ 106

♥ 954

♦ 865

♣ KQJ106

East

♠ Q853

♥ 10632

♦ 432

♣ A54

Solišana:

N	E	S	W
pass	pass	2NT*	pass
3NT	Visi P		

\* 20-21 figūrpunkti, vienmērīgs sadalījums

Pirmais gājiens: ♠2 – 6 – Q – A

Otrais gājiens: ♣7 – 9 – 10 – ?

Sastādi aizsardzības plānu!

Pirms izdari pirmo gājienu, atceries solišanu! Solišana parādis pretinieka vājās un stiprās vietas, orientējošo sadalījumu un spēku. Padomā par partnera solījumiem (arī pasiem), parasti vajag izdarīt pirmo gājienu partnera mastā, ja nav labākas alternatīvas.

# ATRISINĀJUMI

1.

♣K

Gājieni no stiprām sekvencēm ir ļoti efektīvi, jo tie atstrādā potenciālos stīķus (šīnī gadījumā ♣Q un ♣J), vienlaicīgi neuzdāvinot pretiniekam stīķus.

Gājieni no nepiesegtiem dūžiem ir ļoti bistami, biežāk tie vai nu atdos tempu izspēlētājam un / vai dos liekus stīķus.

Izspēlētāja kārtis:

♠ Q75, ♥ K95, ♦ KQJ, ♣ A1052

Partnera kārtis:

♠ 43, ♥ J73, ♦ A10532, ♣ 643

2.

♥3

Sadalījumos, kur Tev ir opozīcija trumpjos, vajag apsvērt aktīvu uzbrukumu savā garākajā mastā. Gājiens ercenos un turpmākie gājieni liks pazaudēt trumpja kontroli izspēlētājam. Gājiens ar ♦4 ir slikts, jo, Tev ir stipri trumpji un Tu negribi kārava sitienu, Tu ej pretinieka mastā, atdodot tempu, Tev ir diezgan daudz punktu – tātad pie partnera daudz punktus neatradīsi.

Izspēlētāja kārtis:

♠ A10865, ♥ A5; ♦ KQ95, ♣ 87

Partnera kārtis:

♠ 2, ♥ K872; ♦ J1082, ♣ J543

Šīnī piemērā pēc gājiena kāravos vai krustos izspēlētājam nebūs problēmu realizēt kontraktu, bet pēc ercena uzbrukuma izspēlētājs ticamākais nevinnēs.

3.

*North*

♠ 106

♥ 954

♦ 865

♣ KQJ106

*West*

♠ J9742

♥ Q8

♦ KJ7

♣ 983

*East*

♠ Q85

♥ 10762

♦ 432

♣ A54

*South*

♠ AK3

♥ AKJ3

♦ AQ109

♣ 72

Ja partneris ir uzbrucis no pietkā piķa kunga un kalpa, tad paņemot ar ♣A un atejot piķos uzreiz iegāzīsi kontraktu. Bet vai tādā gadījumā izspēlētājs nepalaistu garām pirmo un otro stīķi, lai sarautu mūsu – aizsargu – komunikācijas? Ticamākais, ka izspēlētājam ir piķa kungs un viņš mēģina atspēlēt krusta mastu. Nesteidzies ar dūža ņemšanu – izspēlētājs nevar vinnēt kontraktu bez krustiem un svarīgi ir zināt partnera krusta skaitu. Ja partnerim ir 2 krusti, tad Tu nedrīksti ņemt ne pirmo, ne otro krustu, ja partnerim ir trīs krusti, tad Tu vari ņemt jau otro krustu. Tā kā partneris uzlika vecāko krustu pirmajā stīķī, tad viņam ir nepāra skaits krustu un Tev jācer, ka tie ir trīs. Paņem otro krusta stīķi un turpini spēlēt piķus – tādā veidā izspēlētājs nevarēs vinnēt savu kontraktu!

4. \_\_\_\_\_

Tavas (West) kārtis:

♠ QJ94, ♥ 874, ♦ 85, ♣ J984

Solišana:

N	E	S	W
1♣	1♦	1♥	pass
2♥	pass	4♥	Visi P

Kur uzbrūc?

5. \_\_\_\_\_

Tavas (West) kārtis:

♠ A52, ♥ 843, ♦ 4, ♣ 1086542

Solišana:

N	E	S	W
1♦	1♥	1♠	pass
2♠	pass	4♠	Visi P

Kur uzbrūc?

6. \_\_\_\_\_

North

♠ J1054

♥ 109

♦ AK105

♣ KQ7

East

♠ KQ6

♥ A632

♦ 2

♣ 109865

Solišana:

N	E	S	W
1♦	pass	1♠	pass
2♠	pass	4♠	Visi P

Pirmais gājiens: ♥K

Sastādi aizsardzības plānu!

Pirmais gājiens ir svarīgākais aizsardzības elements, jo izdara pirmo triecienu, nosaka tālāko aizsardzības plānu, izlaiž vai iegāž kontraktus. Apkopojot solišanas laikā iegūto informāciju, pirms pirmā gājiena jāatbild uz sekojošiem jautājumiem:

1. Vai nepieciešams agresīvs vai pasīvs gājiens?
2. Kur un kā pretinieks ņems stiķus? Kur stiķus ņemsim mēs?
3. Kurā mastā un ar kuru kārti uzbrukt?

## ATRISINĀJUMI

4.

♦8

Partneris ir solijis mastu. Tavi stiķi un partnera stiķi tiek skaitīti kopā, abi Jūs spēlējat ar vienotu mērķi! Šajā piemērā nevajag lieki izgudrot – partneris ir pateicis priekšā kur uzbrukt. ♦K, ♦A un kārava sitiens būs 3 stiķi aizsargiem, ♣K būs ceturtais un kontrakts tiks iegāzts. Pēc jebkura cita gājiena kontrakts tiks realizēts!

Izspēlētāja kārtis:

♠ K5, ♥ AQJ106, ♦ QJ3, ♣ 532

Partnera kārtis:

♠ 7632, ♥ 9, ♦ AK976, ♣ K76

5.

♦4.

Šis ir viens no gadījumiem, kad pareizi ir neuzbrukt partnera mastā, bet uzbrukt ar *singletu*. Tavs mērķis ir dabūt kārava sitienus. Tu paņemsi pretinieka gājienu trumpjos, pāriesi pa ercenu pie partnera un dabūsi vienu vai divus kārava sitienus, iegāžot kontraktu. Atšķirībā no otrā piemēra, Tev ir vāji trumpji, bet ir trumpja dūzis, Tev ir maz punktu un partneris ir solijis – Tu varēsi pāriet pie partnera, lai dabūtu sitienus. Ja Tev nebūtu trumpja dūža, tad būtu grūtāk izdarīt pirmo gājienu.

Izspēlētāja kārtis:

♠ KQ764, ♥ 1076, ♦ K107, ♣ A9

Partnera kārtis:

♠ 8, ♥ AKQ52, ♦ J652; ♣ Q103

6.

♥A un ♦2

*North*

♠ J1054

♥ 109

♦ AK105

♣ KQ7

*West*

♠ 2

♥ KQ874

♦ 87643

♣ J3

*East*

♠ KQ6

♥ A632

♦ 2

♣ 109865

*South*

♠ A9873

♥ J5

♦ QJ9

♣ A42

Saskaiti savus augšējos stiķus, saskaiti savus punktus, galda punktus un atceries solišanu. Pēc partnera gājiena Tu vari rēķināties ar 2 stiķiem ercenos un vienu stiķi trumpjos. Ir ļoti maza cerība, ka bez ♥Q kaut kas vērtīgs vēl atradīsies pie partnera. Ceturto stiķi Tu vari iegūt trumpjos! Viens no variantiem ir, ka izspēlētājs nepareizi spēlēs pīķa mastu, cerot, ka tas ir sadalījies 2-2 vai kādam no aizsargiem ir *singlā* pīķa bilde. Tomēr ir labāks aizsardzības plāns – paņem pirmo ercenu ar dūzi un izej kāravos. Pēc Tavas dīvainās spēles (Tu pārsit partnera stiķi), partneris saprātis, ka Tev ir viens kāravas. Uz pirmo pīķi Tu uzliksi ♠Q, paņemsi stiķi uz ♠K un iziesi ercenos. Kārava sitiens iegāzīs kontraktu!

**7.** \_\_\_\_\_

Tavas kārtis:

♠ 108, ♥ 874, ♦ AK864, ♣ J98

Kur uzbrūc, ja solišana ir bijusi:

- a) 1♠ - 4♣;
- b) 1NT – 3NT?

**8.** \_\_\_\_\_

Tavas kārtis:

♠ 108, ♥ 874, ♦ A10864, ♣ KQ5

Kur uzbrūc, ja solišana ir bijusi:

- a) 1NT – 3NT;
- b) 1NT – 6NT?

**9.** \_\_\_\_\_

*North*

♠ AQJ65

♥ Q3

♦ 64

♣ KJ104

*East*

♠ 104

♥ AK

♦ J87

♣ Q96532

Solišana:

N	E	S	W
		1NT*	pass
2♥**	pass	2♠	pass
3♣	pass	4♠	Visi P

\* 15-17 figūrpunkti, vienmērīgs sadalījums

\*\* *transfērs* uz pikiem

Pirmais gājiens: ♥2

Sastādi aizsardzības plānu!

Atceries savstarpējās norunas! Ar kuru kārti Jūs ejat no bildēm un gariem mastiem, ar kuru kārti ejat no dupleta. Ar kādām kārtīm Jūs pamudināt vai noliedzat partnera gājienu. Savstarpējās norunas ir kā tilts uz savstarpēju saprašanos!

## ATRISINĀJUMI

7.

a) ♦A

Spēlējot trumpju kontraktu, Tev ir svarīgi ne tikai paņemt stiķus uz bildēm, bet neuzdāvināt stiķus izspēlētājam un iespējams iedot partnerim sitienu. Tāpēc pret kontraktu 4♣ Tu uzbrūc ar ♦A, lai, pirmkārt, paņemtu savus stiķus, otrkārt, neatdotu izspēlētājam tempu un neuzspēlētu viņam stiķus.

b) ♦4

Spēlējot beztrumpju kontraktu situācija ir savādāka. Šeit svarīgi ir atstrādāt garo mastu. Labāk ir sākumā uzreiz atdot pretiniekam vienu stiķi cerībā iegūt divus citus uz ♦6 un ♦8. Svarīgi ir iet ar mazo, lai partnerim, paņemot stiķi blakus mastā, būtu vēl kāravi un viņš varētu iziet – savādāk Tu netiksi pie saviem atstrādātajiem stiķiem!

8.

a) ♦4

Līdzīgi kā 7b piemērā, Tavs mērķis ir atstrādāt vairākus stiķus savā labākajā un garākajā mastā – kāravos. Tāpēc Tu uzbrūc ar mazo kāravu, cerībā, ka krusta bildes un partnera bildes vēlāk palīdzēs Tev atstrādāt stiķus kāravos un iegāzt kontraktu.

b) ♣K

Šeit situācija ir savādāka. Tev vajag tikai divus stiķus, lai iegāztu kontraktu. Izejot ar ♣K, Tu atstrādāsi stiķi uz ♣Q. Kopā ar ♦A kontrakts tiks iegāzts!

9.

♣9

*North*

♠ AQJ65

♥ Q3

♦ 64

♣ KJ104

*West*

♠ 873

♥ 1076542

♦ 10953

♣ -

*East*

♠ 104

♥ AK

♦ J87

♣ Q96532

*South*

♠ K92

♥ J98

♦ AKQ2

♣ A87

Saskaitot savus un North punktus iegūsti 23 punktus. Ņemot vērā, ka izspēlētājam ir vismaz 15, tad cerēt uz kādu bildi pie partnera ir bezcerīgi. Bet, ja izspēlētājam ir 3 krusti, tad partnerim krustu nav un Tu vari iedot viņam sitienu! Paņem pirmo stiķi ar ♥K, bet neņem ♥A. Izej ar krustu, lai partneris var nosist. Tad, kad Tu paņemsi otru stiķi uz ♥A, Tu iedosi partnerim vēl vienu sitienu un iegāzisi kontraktu.

Partnera izgājiens ar ♥2 bija novirze no Jūsu savstarpējām norunām. Šādā veidā partneris mēģināja Tev parādīt, ka viņam nav krustu!

**10.**

Tavas (*West*) kārtis:

♠ A2, ♥ A63, ♦ 65432, ♣ A85

Solišana:

N	E	S	W
		1NT	pass
3NT	Visi P		

Kur uzbrūc?

**11.**

Tavas (*West*) kārtis:

♠ 1075, ♥ 109, ♦ J8542, ♣ 643

Solišana:

N	E	S	W
		1NT	pass
3NT	Visi P		

Kur uzbrūc?

**12.**

*North*

♠ KQ83

♥ 5

♦ 10872

♣ AQ64

*East*

♠ 104

♥ AK987

♦ AJ9

♣ 532

Solišana:

N	E	S	W
	1♥	1♠	pass
4♠	Visi P		

Pirmais gājiens: ♥2 – 5 – K – 4

Sastādi aizsardzības plānu!

Pēc pirmā gājiena izdarašanas ir jāaskaita galda sadalījums un spēks. Šādi iegūsti 50% no zināmās informācijas. Pamatojoties uz informāciju no solišanas, izrēķini orientējošo partnera un izspēlētāja sadalījumu un spēku.

## ATRISINĀJUMI

10.

♦2

Izdarot pirmo gājienu pret beztrumpju kontraktu, aizsargu mērķis ir atstrādāt savu garāko mastu. Tas nekas, ka šajā mastā Tev nav figūru – Tev ir trīs dūži kā pārtvērieni un temps, lai atstrādātu savus stiķus – pirms izspēlētājs paņems deviņus.

Izspēlētāja kārtis:

♠ Q108, ♥ KQ5, ♦ AQ10, ♣ K643

Partnera kārtis:

♠ 97654, ♥ 8742, ♦ 97; ♣ 72

11.

♥10.

Parasti pret beztrumpju kontraktu pareizi ir uzbrukt savā garākajā mastā, bet šoreiz Tavs masts ir tik vājš un Tev nav bildes ne savā garajā mastā ne citos mastos, tāpēc Tu meklē partnera mastu. Tā kā pretinieks nemēģināja atrast mažora *fitu*, tad ticamākais partnerim ir vismaz 4 erceni. Gājiens ercenos dod lielāko cerību atstrādāt partnerim stiķus viņa garākajā mastā.

Izspēlētāja kārtis:

♠ KQ98, ♥ K53, ♦ AQ10, ♣ J75

Partnera kārtis:

♠ A64, ♥ QJ82, ♦ 97; ♣ AK92

12.

♥K un ♦J

*North*

♠ KQ83

♥ 5

♦ 10872

♣ AQ64

*West*

♠ 52

♥ J62

♦ K54

♣ 109872

*East*

♠ 104

♥ AK9873

♦ AJ9

♣ 53

*South*

♠ AJ976

♥ Q104

♦ Q63

♣ KJ

Cerības ir mazas, taču tās nav zudušas! Tev ir vajadzīgi vēl trīs stiķi un cerības iegūt tos ir tikai kāravos. Ja partnerim ir ♦K un ne vairāk kā 3 kāravī, tad Jūs varat paņemt trīs kārava stiķus. Tikai ir divas svarīgas lietas: pirmkārt, Tu nedrīksti izspēlētājam atdot tempu – Tev kāravos ir jāiziet otrajā stiķī, otrkārt, Tev obligāti ir jāiziet ar ♦J. Ja Tu iziesi ar dūzi un tad ♦9, tad izspēlētājs uzliks mazu un Jūs varēsiet paņemt tikai 2 stiķus. Ja Tu iziesi ar ♦9 sākumā, tad tāpat. Bet, izejot ar ♦J, Jūs sākumā *impasēsiet* ♦Q, bet pēc tam, kad partneris aties ar mazu kāravu, Jūs *impasēsiet* ♦10 un paņemsiet 3 stiķus kāravos.

**13.**

Tavas (West) kārtis:

♠ KQ105, ♥ 97, ♦ AK93, ♣ KJ4

Solišana:

N	E	S	W
	pass	pass	1NT
2♣*	kontra	2♥	pass
pass	kontra	Visi P	

\* vismaz 9 kārtis ercenos un piķos

Kur uzbrūc?

**14.**

Tavas (West) kārtis:

♠ 875, ♥ 753, ♦ AQ105, ♣ Q98

Solišana:

N	E	S	W
		1♠	pass
2♠	pass	3♦	pass
4♠	Visi P		

Kur uzbrūc?

**15.**

North

♠ 64

♥ 109

♦ AKQ92

♣ AKJ3

West

♠ KQJ97

♥ A6

♦ J1087

♣ 52

Solišana:

N	E	S	W
1♦	pass	1♥	1♠
2♣	2♠	3♥	pass
4♥	Visi P		

Pirmais gājiens: ♠K – 4 – 2 – 5

Sastādi aizsardzības plānu!

Nesteidzies pirmajā stiķī, padomā! Saskaisti cik stiķus jums vajag lai iegāztu kontraktu, cik stiķus Tu redzi, cik stiķus plāno pie partnera un kur ņemt trūkstošos. Katrā sadalījumā ir vajadzīgs aizsardzības plāns – Tev ir jāizdara secinājumi gan no partnera pirmā gājienu vai viņa signāliem, gan no atspēlētāja izvēlētā spēles plāna.

## ATRISINĀJUMI

13.

♥9

Sadalījumos, kuros Tev un partnerim ir punktu pārsvars un Jūs esat nokontrējuši pretinieku, parasti pareizi ir uzbrukti trumpjos. Izspēlētāja mērķis būs paņemt stīkus uz pārsitieniem. Bet, ja Tu iziesi pirmajā gājienu ar trumpi un vēlāk turpināsiet trumpjos, izspēlētājs nevarēs iegūt stīkus, nositot blakus masta kārtis galdā. Šoreiz trumpja gājiens ir papildus svarīgs, jo Tev ir liela opozīcija izspēlētāja otrajā mastā – piķos. Liec pretiniekam maksāt par šoreiz neapdomīgo solišanu!

Izspēlētāja kārtis:

♠ AJ764, ♥ KQ106, ♦ Q2, ♣ 75

Partnera kārtis:

♠ 982, ♥ A852, ♦ J7; ♣ A983

14.

♠5

Uzmanīgi apskaties solišanu. Izspēlētājs ir parādījis divus mastus, vienā no tiem Tev ir AQ105. Izspēlētāja mērķis būs nosist kārvavus ar galda trumpjiem. Neļauj viņam to darīt – ej trumpjos pirmajā stīki un katru reizi, kad Tu dabūsi stīki.

Izspēlētāja kārtis:

♠ AKJ64, ♥ A3, ♦ KJ92, ♣ 75

Partnera kārtis:

♠ 32, ♥ QJ82, ♦ 876; ♣ KJ105

15.

♥6

*North*

♠ 64

♥ 109

♦ AKQ92

♣ AKJ3

*West*

♠ KQJ97

♥ A6

♦ J1087

♣ 52

*East*

♠ A32

♥ 532

♦ 43

♣ Q10987

*South*

♠ 1085

♥ KQJ876

♦ 65

♣ 64

Partneris atbalstīja pirmo gājienu – viņam ir ♠A. Tas nozīmē, ka varat rēķināties ar diviem stīkiem piķos un ♥A. Kur ņemt ceturto? Tā kā izspēlētājs divas reizes solīja ercenus, tad viņam visticamākais tie ir seši un ļoti stipri. Lielākā cerība ir neļaut viņam nosist piķi. Bet ja Tu nospēlēsi ♥A un ♥6, tad izspēlētājs paņems trumpjus un izmetīs piķi uz ♦Q. Taču, ja Tu sākamā, nepaņemot ♠Q, iziesi ar mazu ercenu, tad izspēlētājs nevarēs ne nosist piķi, ne izmest to uz ♦Q (ja izspēlētājs mēģinās izmest piķi uz ♦Q, tad partneris to nosītis). Padomā par spēles plānu, pirms apsver domu spēlēt ar dūzi!

**16.**

Tavas (West) kārtis:

♠ 1098, ♥ 109843, ♦ Q75, ♣ A8

Solišana:

N	E	S	W
		1♠	pass
2♣	pass	3♣	pass
3♠	pass	4NT	pass
5♥**	pass	6♣	Visi P

\* jautājums par dūžiem

\*\* divi dūži

Kur uzbrūc?

**17.**

Tavas (West) kārtis:

♠ 53, ♥ 1086432, ♦ 954, ♣ 64

Solišana:

N	E	S	W
1♥	pass	1♠	pass
2♠	pass	4NT*	pass
5♦**	pass	6♣	pass
pass	kontra	Visi P	

\* jautājums par dūžiem

\*\* viens dūzis

Kur uzbrūc?

**18.**

North

♠ 765

♥ K95

♦ QJ10

♣ AK32

East

♠ Q2

♥ AQ10

♦ 654

♣ QJ1098

Solišana:

N	E	S	W
		1♠	pass
2♣	pass	2♦	pass
2♠	pass	3♦	pass
4♠	Visi P		

Pirmais gājiens: ♥2 – 5 – Q – 4

Sastādi aizsardzības plānu!

Atceroties solišanu, Tu saskaiti, ka izspēlētājam ir vismaz 5 piķi un pieci kāravi. Tā kā partnerim ir 5 erceņi (partneris izgāja ar mazāko erceņu – viņam ir nepāra skaits erceņu – tātad pieci), ir skaidrs, ka izspēlētājam ir vēl viens erceņš, kas tagad ir jāpaņem, jo savādāk viņš to izmetīs uz krustu. Bet kā spēlēt tālāk?

Aizsardzībā visu laiku ir jāskaita. Gan sadalījums, gan bildes, gan mazās kārtis, jo tās ir primārais instruments informācijas apmaiņā. Katrā sadalījumā ir jāizdara korekcijas, ja ir iegūta jauna un / vai papildus informācija.

## ATRISINĀJUMI

16.

♦5

Sadalījumos, kad pretinieks spēlē šlemtu un galdā būs garš blakus masts, ir jāuzbrūk aktīvi. Tā kā partneris nav piedalījies solišanā, Tev ir jāiet ar cerību atrast palīdzību pie partnera. Gājiens ar mazu kāravu ir cerīgāks, jo Tev vajag tikai ♦K pie partnera, gājiens ercenos varētu iegāzt kontraktu, ja partnerim būtu ♥K, bet tad pārējām ercena bildēm arī vajadzētu atrasties labvēlīgi. Labāk cerēt uz mazu brīnumu nekā lielu!

Izspēlētāja kārtis:

♠ KQJ74, ♥ KQ2, ♦ A2, ♣ K95

Partnera kārtis:

♠ 62, ♥ 76, ♦ K98643; ♣ 432

17.

♥3

Kādēļ partneris kontrēja? Visu solišanas laiku viņš klusēja, bet tagad pamodās – tas nozīmē, ka viņš vai nu var iegāzt kontraktu pie jebkura gājiena vai arī viņš mēģina Tevi pamodināt, lai Tu izietu nedabīgi! Partnerim nav ercenu, un ja Tu iziesi ercenos, tad partneris to nosītis un trumpja dūzis būs otrs aizsargu stiķis!

Izspēlētāja kārtis:

♠ KQJ106, ♥ A5, ♦ K2, ♣ A1075

Partnera kārtis:

♠ A4, ♥ -, ♦ QJ8763; ♣ QJ982

18.

♥10

*North*

♠ 765

♥ K95

♦ QJ10

♣ AK32

*West*

♠ K93

♥ 87632

♦ 98

♣ 765

*East*

♠ Q2

♥ AQ10

♦ 654

♣ QJ1098

*South*

♠ AJ1084

♥ J4

♦ AK732

♣ 4

Turpini ercenā! Jums vajag paņemt vēl divus stiķus. Tu vari rēķināties, ka pie partnera ir viena kārts no četrām lielajām: ♠A, ♠K, ♦A, ♦K, jo izspēlētājs atklājis un viņam jābūt vismaz trīs no lielajām bildēm. Ja partnerim ir ♠J un viena no bildēm vai ♠10 kopā ar ♠K vai ♠A, tad ir vienalga kā Tu tagad spēlēsi – divi stiķi Jums garantēti. Bet ja partnerim ir ♠A9x vai ♠K9x tad svarīgi ir iziet ar ♥10. Pretinieks izmetīs kāravu un izies piķi, lai taisītu *impasu*. Tu uzliksi ♠2, partneris paņems ar ♠K un aties ar vēl vienu ercenu, uz kuru Tu uzliksi ♠Q. Izsitot izspēlētāja ♠A, partneris paņems ceturto aizsardzības stiķi uz ♠9

## AIZSARDZĪBAS SISTĒMA

Aizsardzības sistēma tiek balstīta uz gājiem ar pirmo, trešo un piekto kārti. Šādi gājiem spēj precīzāk parādīt skaitu konkrētajā mastā, vienlaicīgi rādot attieksmi, ja ir garš masts.

Signālu sistēma tiek balstīta uz attieksmes un skaita rādīšanu mastā, kurā ir izdarīts gājiens vai kuru aizsargs spēlē, ja viņam nav prasītā masta. Ja Tev patīk partnera izdarītais gājiens, tad Tu liec mazu kārti, ja nepatīk – liec lielu kārti. Ja Tev ir divas vai četras vai sešas kārtis, tad uz pretinieka vai partnera gājiena Tu liec mazu kārti, ja tev ir trīs vai piecas kārtis, tad pirmo Tu liec lielu kārti.

<b>PIRMIE GĀJIENI</b>	
Kārts, ar kuru iziets	Kombinācija, no kuras iziets
Dūzis	AKx <sup>1</sup> , Axx, Ax <sup>2</sup>
Kungs	Kx, KQx, KQxx, AK <sup>3</sup>
Dāma	Qx, QJx, QJxx, QJ10
Kalps	Jx, J10x, J10xx, J109
10	10x, AJ10x, KJ10x, 1098x
9	9x, A109x, K109x, Q109x, KJ9x
x	<del>xx</del> , <del>xxx</del> <sup>4</sup> , <del>xxxx</del> , <del>xxxxx</del> , Fx <del>x</del> <sup>5</sup> , Fx <del>xx</del> , Fx <del>xxx</del>
<b>SIGNĀLI UZ PARTNERA GĀJIENIEM</b>	
Primāri rāda attieksmi	Maza kārts – patīk partnera gājiens
	Liela kārts – nepatīk partnera gājiens
Sekundāri rāda skaitu	Maza kārts – pāra skaits kāršu
	Liela kārts – nepāra skaits kāršu
<b>SIGNĀLI, LIEKOT CITU MASTU</b>	
Primāri rāda attieksmi	Maza kārts – vērtības šajā mastā
	Liela kārts – nav vērtību šajā mastā
Sekundāri rāda skaitu	Maza kārts – pāra skaits kāršu šajā mastā
	Liela kārts – nepāra skaits kāršu šajā mastā

<sup>1</sup> x = jebkura maza, nenožīmīga kārts;

<sup>2</sup> no „nepiesegtiem” dūžiem cenšas neuzbrukt, jo tas biežāk maksā stiķi vai atdod tempu pretiniekam;

<sup>3</sup> no dūža un kunga iet ar kungu, ja nav citas kārtis šajā mastā;

<sup>4</sup> no trīs vai vairāk mazām kārtīm var uzbrukt arī ar vecāko. Parasti primāri ir uzzināt skaitu konkrētajā mastā, bet ir situācijas, kad partnerim ir svarīgāk zināt attieksmi, proti, vai ir / nav figūras šajā mastā;

<sup>5</sup> F = figūra – dūzis, kungs, dāma vai kalps.



*Vienmēr  
kustībā!*

Latvijas dzelzceļa uzzinās



[www.ldz.lv](http://www.ldz.lv)