

PAR IZSPĒLI

Solīšana šajā sadalījumā ir beigusies un jūs esat kļuvis par izspēlētāju. Pretinieks no kreisās puses izdara pirmo gājienu un partneris liek galdā savas kārtis.

Tikai bez steigas ! Vispirms paldies partnerim, to prasa bridža etiķete, par to, ka uzticējies jums izspēli un reizē ar to atbildību par jūsu kopējo rezultātu šinī sadalījumā, pēc tam domājam par to, kā uzvarēt nosolīto kontraktu. Vēl PIRMS spēlējam pirmo kārti no galda.

Pēc galda apskates sastādiat izspēles plānu. Labāk vidēju vai sliktu, nekā spēlēt vispār bez plāna. Lai saprastu konkrēto sadalījumu un izstrādātu izspēles plānu, jāatrod atbildes uz sekojošiem jautājumiem:

1. Cik stiķu uzreiz var paņemt pretinieks? Ja pārāk daudz, kā mēģināt šo skaitu samazināt?
2. Cik stiķu uzreiz varat paņemt pats? Ja stiķu nepietiek, kur ņemt trūkstošos?
3. Kādā kārtībā ņemt stiķus?
4. Kā spēlēt ar trumpjiem (trumpju kontraktos)?

Stiķu ņemšana.

Lai atbildētu uz augstāk minēto otro jautājumu, jāzina kā un kur var dabūt stiķus. Ir trīs stiķu avoti:

- 1) ar bildēm
- 2) ar atspēlēto garo mastu sīkajiem
- 3) ar pārsitieniem (trumpju kontraktos)

1. Stiķi ar bildēm.

Šis ir galvenais stiķu avots. Caurmēra sadalījumos visi četri spēlētāji kopā ar bildēm ņem vidēji 10-11 stiķu.

Kā zināms, stiķi ņem tas, kurš spēlē tajā ar vecāko kārti. Skaidrs, ka dūzis mastā stiķi ņems. Kad dūzis būs izspēlēts, kungs kļūs par vecāko un tam stiķis pienāksies, utt. Ja jums kādā mastā ir AKQ, tad jūs noteikti paņemsiet šajā mastā 3 stiķus ar bildēm. Ja jums mastā ir vairākas bildes pēc kārtas, piem. KQJ vai QJ10, t.s. figūru rinda, tad viegli saprast, ja pirmajā gadījumā spēlēsim ar kungu un to paņems ar dūzi, tad Q un J būs vecākie šinī mastā un 2 nākošos stiķus paņemsim mēs, t.i. būsime atspēlējuši figūru rindu. Par figūru rindu atspēlēšanu vēl tikai jāpiebilst, ka ir pilnīgi vienalga, vai jūsu figūru rinda ir vienā vai dalītās rokās, piem.

1. KQJ xxx vai
2. KJx Qxx

abos piemēros, ja pats savu bildi ar bildi nesitīsiet, divi stiķi būs jūsējie.

Vai tikai AKQ mastā mums var dot 3 pirmos stiķus šajā mastā? NĒ! Bridžā nav tāda noteikuma, kurš liktu pirmajā stiķī spēlēt ar dūzi, vai otrajā stiķī spēlēt ar kungu. Stiķi paņemsim mēs, ja pretiniekam nebūs vecākas kārts par to, ar kuru stiķī spēlējam mēs.

Lūk piemērs:

		AQJ2		
		N		
K75	W		E	1083
		S		
		964		

Ja no S spēlējam sīko un uz W spēlēto sīko liksim kalpu, tad stiķis būs mūsējais. Kad S vēlāk pārgājis uz savu roku, atkal spēlēs ar sīko, kungs stiķi nedabūs. Šo spēles paņēmieni sauc par griezienu jeb IMPASU. Pēc būtības grieziens ir mēģinājums aizstāt augstāku kārti ar nākošo pēc kārtas. Ja trūkstošā bilde ir pirms griezienu (vai vēl saka - dakšas), tad tā stiķi nedabū. Mūsu gadījumā AQJ, pateicoties savam novietojumam dod tikpat daudz stiķu kā AKQ. Ja vajadzīgs, varam griezt jebkuru bildi vai pat zemāku kārti.

		AQ10			
		N			
KJ7	W		E	8632	
		S			
		954			

Te varam mēģināt neatdot nevienu t.i. ņemt 3 stiķus, divas reizes no S spēlējot ar sīkajiem un pirmajā reizē liekot no N 10, otrajā Q. Šo paņēmieni sauc par dubulto griezienu. Tā kā kārtis guļ, izdevās paņemt 3 stiķus, t.i. aizstāt AKQ ar AQ10. Viegli saprast, ka dubultajā griezienā pirmajā stiķī griežam zemāko kārti.

Griezt var jebkuru trūkstošu kārti. Sniedzam dažus piemērus:

		KJ2				KJ3			
		N				N			
Q63	W		E A54		AQ5	W		E 10987	
		S				S			
		10987				642			

Abos gadījumos, spēlējot no N sīko, izgriezīsim W dāmu. Griezienu būtība ir spēle pret dakšu (griezienu kombināciju) no otras rokas.

Lai paņemtu stiķi ar bildi, kura neatrodas figūru rindā, jāizpildās dažiem nosacījumiem, piem.

		K3				K10			
		N				N			
AJxx	W		E Qxxxx		Qxxxx	W		E AJxx	
		S				S			
		98				93			

Ja no S iziesim ar mazo, pirmajā gadījumā stiķi ar K dabūsīm 1. vai 2. stiķī šinī mastā, otrajā piemērā, diemžēl, stiķi uz K nedabūsīm. Turpretī, ja stiķi šajā mastā uzsāks N, tad stiķi nedabūsīm, ne pirmajā, ne otrajā gadījumā. Spēli pirmajā piemērā sauc par ārējo griezienu vai ekspasu.

Vēl daži piemēri, kā pareizi jāatspēlē masts:

		A75				K32				Q72		
		N				N				N		
Kxxx	W		E xxx		Qxxx	W		E Axxx	J63	W		E
AK54		S				S				S		
		QJ10				J109				1098		

Visos gadījumos pareizi ir iziet to S un likt no galda mazo, ja izieto kārti W nepārsit. Pateicoties bilžu izdevīgajam novietojumam, ņemsim tikpat stiķu, cik dotu AKQ pirmajā, KQJ - otrajā un QJ10 - trešajā piemērā.

Griezianu var izdarīt arī tad, ja trūkst nevis viena, bet divas blakus esošās bildes, piem.:

		A86				K32	
		N				N	
K72	W		E Q543		Q76	W	E AJ54
		S				S	
		J109				1098	

Divreiz izejot no S, pirmajā piemērā ņemsim divus stiķus, bet otrajā, neskatoties uz to, ka dūzis atrodas aiz kunga, stiķi tomēr dabūsim.

Vēl jāpiezīmē, ka gadījumā, kad vienā stiķī tiek izspēlētas 2-3 bildes, pārējām kārtīm pieaug to vērtība.

Tas jāatceras spēlējot aizsardzībā, piem.:

		AJ74		
		N		
K65	W		E 1082	
		S		
		(Q)		

Ja S iziet šinī mastā ar dāmu, un N ir galds, tad W ir skaidrs, ka viņa K šinī dalījumā stiķi neņems. Ja W dāmu nesitīs ar kungu, tad S no galda arī liks sīko un (W to zin droši) paņems stiķi. Pēc tam S viegli sapratīs, ka kungs šinī mastā ir pie W un manevru atkārtos, tādā veidā paņemot 3 stiķus - 1. ar Q, 2. ar J un 3. ar dūzi. Turpretī, ja W dāmu sitīs ar kungu, N būs spiests spēlēt ar dūzi, otro stiķi mastā ņems J, bet trešo, iespējams partnera desmitnieks (kā piemērā). Protams, partnerim šis desmitnieks var arī nebūt, bet, ja 10 ir pie S, tad cerību uz stiķi šinī mastā nav tik un tā.

Sitot bildi ar bildi mūsu mērķis ir pacelt vērtību nākošajai pēc stipruma kārtij aiz nosistās. Ja nav zināms, kur tā atrodas, ir cerība, ka tā ir pie partnera un tāpēc atsevišķu bildi vajag sist ar bildi, turpretī, ja mēs redzam, ka nākošā kārts mastā ir pie pretinieka, sist nevajag, piem.:

		N				N	
		AQ95				A86	
K72	W		E 1084		K53	W	E Q972
		S				S	
		J63				J104	

Kad S iziet ar kalpu, tad 1. piemērā, liekot kungu, nodrošinam stiķi partnera desmitniekam. Otrajā piemērā, sitot kalpu ar kungu, dodam iespēju NS dabūt divus stiķus šinī mastā, kas nenotiktu, ja W palaistu garām.

Un pēdējais piemērs:

A63	W		E	Q42
-----	---	--	---	-----

Lai paņemtu šinī mastā divus stiķus, jāspēlē sīko no W pret dāmu, ja kungs būs pie N, tad tas stiķi gan dabūs, bet divus paņemsim mēs. Ja jūs iesiet no E ar dāmu, aizsargi, zinot augstāk apskatītos piemērus, dāmu no galda nositīs ar K, kurš gan stiķi nepaņems, toties nākošos divus paņems uz J un 10.

Summējot iepriekšējos piemērus, varam formulēt kopēju principu. Atspēlējot bilžu kombinācijas, izņemot rindas, un atsevišķas bildes, jāspēlē ar sīkajiem pret bildēm, vai ar mazajām bildēm pret lielajām.

2. Stiķi uz sīkajiem.

Stiķi ar mazu kārti varam paņemt tikai tad, kad pretiniekiem vairs nav kāršu šai mastā. Kā jau redzējām, 3 pirmos stiķus mastā ņem bildes, tāpēc par "fortu" (tā sauc sīko, kurš kļuvis par vecāko kārti mastā) var kļūt tikai sīkais no vismaz 4 kāršu mastā. Sīko atspēlēšana (fortēšana) jūsu garajā mastā sākas ar 2 vai 3 stiķi šajā mastā, kurus ņem bildes vai to kombinācijas. Atspēlēt varam tikai tik daudz sīko kāršu, cik mums to ir vairāk vienā rokā, nekā pretiniekam jebkurā rokā.

Sākam ar piemēru:

		AK		
		QJ765		
		KQ		
		J32		
		N		
Q10865	W		E	J973
A982				104
J9				10832
A4				1098
		S		
		42		
		K3		
		A765		
		KQ765		

Spēlējam NT uz NS līnijas.

Aplūkosim, kuros mastos, cik sīkos varam atspēlēt:

- ♠ – nevienu
- ♥ – vienu, jo N ir 5 erceni, bet W 4-i; K nositīs ar A pirmajā stiķī, Q un J paņems 2. un 3. stiķi, tad W 9 būs vecākā kārts un paņems 4. stiķi, 5. stiķis būs mūsu ar sīko.
- ♦ – nevienu, jo E ir ceturtais 10, kurš būs vecākais 4. stiķī
- ♣ – divus, jo S ir par 2 krustiem vairāk nekā E.

Protams, ja ♦ pretinieku rokās būtu 3, arī ceturtais ♦ sīkais būtu forta.

Lai pareizi noteiktu, kurā mastā ir lielāka iespēja atspēlēt stiķus uz sīkajiem, jāiepazīstas ar sekojošu tabulu, kurā parādīts ar kādu varbūtību pretinieku rokās dalās trūkstošās kārtis šajā mastā.

Kāršu skaits abās mūsu rokās	Iespējamais dalījums pretiniekam	Šā dalījuma varbūtība %

6	4 - 3	62
	5 - 2	30,5
	6 - 1	7

7	4 - 2	48
	3 - 3	36
	5 - 1	15
	6 - 0	1

8	3 - 2	68
	4 - 1	28
	5 - 0	4

9	3 - 1	50
	2 - 2	40
	4 - 0	10

10	2 - 1	78
	3 - 0	22

11	1 - 1	52
	2 - 0	48

Šo tabulu, protams, no galvas mācīties nevajag, bet dažas likumsakarības der atcerēties.

Ja jums ir pāru skaits kāršu (6, 8, 10), tad visvarbūtīgākais dalījums pie pretiniekiem būs visvienmērīgākais (4-3, 3-2, 2-1). Ja jums ir nepāra skaits kāršu (7 vai 9, izņemot 11), tad visiespējamākais ir nelīdzsvarotais sadalījums pie pretinieka (4-2 un nevis 3-3, vai 3-1, nevis 2-2).

3. Stiķi ar pārsitieniem.

Lai saprastu, kā var ņemt stiķus ar pārsitieniem, vispirms apskatīsim izspēli trumpju kontraktos. Kad runājam par solīšanu, tad vienojamies, ka par labu trumpju masti tiek uzskatīta tāda masts, kurā mums kopā ar partneri ir vismaz 8 kārtis, protams, jo vairāk viņu mums būs, jo labāk. Tāpēc ir skaidrs, ka trumpju mums ir vairāk nekā pretiniekam. Tāpēc parasti trumpju kontraktu izspēli sāk ar to, ka pretiniekam novelk trumpjus. Lūk tipisks piemērs:

AK5			Q62
AQJ1097	W	E	K32
86			A732
95			J86

No W spēlējam 4 ♥ pēc uzbrukuma ar ♦ K. Kontrakta realizācija mums ir droša. Mēs paņemsim 6 stiķus ercenos, 3 - pīķos un vienu kāravos, kopā 10, tieši tik, cik ir vajadzīgs. Tādēļ sitam ♦ K ar dūzi un sākam vilkt trumpjus. Pēc tam, kad pretiniekiem vairs nebūs neviena trumpja, varēsim paņemt savus pīķu stiķus. Ne ātrāk ! Atcerēsimies visai populāro teicienu: “Londonā lordi staigāja bez karpēm, jo nebija savlaicīgi novilkuši trumpjus !”

Trumpji mūs sargā no stiķu zaudējuma tajos mastos, kur mums ir vairākas kārtis, bet nav figūru. Apskatīsim sadalījumu:

		7		
		AK64		
		AQ976		
		KJ3		
		N		
AK5				QJ10964
82	W	E		973
103				842
1098654				2
		S		
		832		
		QJ105		
		KJ5		
		AQ7		

Ja mēs no S pozīcijas spēlētu beztrumpju kontraktu, tad paņemtu tikai 7 stiķus (1NT), jo pretinieki mums atņemtu 6 stiķus pīķos. Optimālais kontrakts NS šeit ir 6 ♥, kurus nevar zaudēt. Aizsargi var paņemt tikai pīķa dūzi un neko vairāk. Otrā pīķi mēs nositīsim galdā ar trumpi, novilksim pretiniekiem viņu trumpjus un tad paņemsim stiķus kāravos un krustos.

Cits trumpju kontraktu paveids ir tāds, kur stiķus iegūstam sitot ar trumpjiem kārtis tādā mastā, kurš vienā rokā ir, bet otrā nav. Sitieni ienesīs mums stiķus, ja sitīsim tanī rokā, kur trumpju skaits ir mazāks. Lūk piemērs,

AKQJ9				1083
A42	W	E		5
7				A9854
K976				A832

Spēlējam 4 ♠ no W pēc uzbrukuma ar ♦ K. Optimāla izspēle ir šāda: sitam ♦ K ar ♦ A, ejam ♥ 5 pie dūža, nositam ♥2 ar trumpi uz galda, atgriezāties uz roku ar trumpi un atkal nositam mazo ♥. Nositam mazo ♦ ar trumpi rokā un novelkam pretiniekiem trumpjus. Vai ♦ nositiens rokā mums ienesa kādu stiķi ? Nevienu - jo trumpis rokā stiķi paņemtu tik un tā. No šī viedokļa, mēs varējām uz roku atgriezties pa ♣ K un efekts būtu tieši tāds pats. Vēl cits trumpju kontraktu paveids ir SPĒLE UZ PĀRSITIENIEM. Šajos kontraktos trumpjus pretiniekam nevelk nemaz - izmantojam tos paši stiķu ņemšanai. Lūk, piemērs:

		QJ2		
		A7532		
		AK54		
		10		
		N		
9				8764
KJ94	W	E		Q86

J832
KQJ9

Q106
754

S
AK1053
10
97
A8632

Pēc uzbrukuma ar ♣K spēlējam no S pozīcijas ♠ kontraktu. Cik stiķu var paņemt un kā tas ir jādara, lai paņemtu visvairāk stiķu ? Pēc šāda uzbrukuma varam viegli vinnēt mazo šlemu pīķos. Optimāla izspēle ir sekojoša : ♣K sitam ar A un mazo ♣ nositam ar trumpi galdā. Novelkam ♥ A un nositam mazo ♥ rokā. Izejam ar ♦7 un nospēlējam ♦A un K no galda. No galda izejam mazo ♥ un nositam ar trumpju 5. Šinī brīdī mums palikušas tikai vecākās kārtis trumpju mastā. Tos izmantojam sitot ♣ galdā un ♥ rokā. (pretinieks neko nevar pārsist, jo mūsu trumpji ir vecāki par viņējiem). Iegūsim tikai to, ka spēlējot kontraktus uz pārsitieniem uzreiz jāpaņem savī stiķi trešajā blakus mastā, š.g. ♦. Ja mēs to nebūtu izdarījuši, pretinieks varētu savus kāravus izmest, kamēr mēs sitam un beigās tomēr izmantot savus trumpjus, nositot mūsu kāravu figūras.

Spēle aizsardzībā (vists).

Aizsardzību bridžisti paši uzskata par bridža visgrūtāko sastāvdaļu. Katra izietā kārts var atnest gan milzu zuadējumus, gan lielu uzvaru. Formāli viss izskatās vienkārši - par stiķiem cīnāmies tieši tāpat kā izspēlējot. Mūsu stiķu avots tikpat labi var būt figūras, gan garo mastu atspēlētie sīkie, gan pārsitieni. Tā kā izspēlētāja rīcībā ir 26 redzamas kārtis, bet aizsargam tikai puse, tad ļoti svarīgi ir, lai partneris pareizi izprastu mūsu nodomus, izietu pareizajā mastā. Piemēram, izspēlētājam nosist kādu mastu rokā vai galdā ir vienkārši - viņš redz, kur to var izdarīt. Turpretī aizsargam reti kad ir pārlicība, ka atbildot partnera izieto mastu, tiks sists.

Iegūsim galveno vista taktiku: vienīgais un galvenais aizsargu uzdevums ir neļaut izspēlētājam nosolīto kontraktu. Labāk iegāzt bez viena (nevis bez vairākiem), nekā ļaut vinnēt.

Protams, praktiskajā spēlē mums reti būs iespēja iegāzt izspēlētāju, paņemot stiķus tikai ar figūrām. Ja tomēr tā gadās, tad tūdaļ jāņem visi mūsu stiķi.

Aizsargu problēmas sākas ar pirmo izgājienu. Bieži vien, vissarežģītākais uzdevums ir izlemt, kurā mastā uzbrukt. Tādēļ iztiksim bez steigas. Pamēģināsim, analizējot solīšanu, stādīties priekšā izspēlētāja un partnera kārtis. Ja partneris nav piedalījies solīšanā, tad secinājumus varam izdarīt tikai no izspēlētāju pāra solīšanas un galīgā kontrakta, kas ir nosolīts. Piemēram, ja notikusi vienkārša solīšana - 1NT-3NT un mums ir 13 punkti, tad droši zinām, ka partnerim nav praktiski neviena punkta.

Dot padomus visās situācijās nav iespējams, tāpēc noformulēsim vispārējus ieteikumus:

1) Ja partneris ir solījis kādu mastu, tad visticamāk viņam tur ir figūras, un tanī mastā arī uzbrūkam (ja mums ir figūra un sīkais vai figūra un sīkie, tad ejam ar figūru).

2) Pretinieki ir solījuši trīs mastus, uzbrūkam ceturtajā.

3) Ja pretinieki ir solījuši visus mastus, tad uzbrūkam tanī, kuru solījis galds, bet izspēlētājs nav iedevis fitu.

4) Pret beztrumpju kontraktu uzbrūkam savā visgarākajā mastā. Ja mums ir divi vienāda garuma masti, tad uzbrūkam tanī, kurā ir vairāk figūru.

5) Pret masta kontraktu - ja mums ir, uzbrūkam ar singletu vai dubletu, cerot izdarīt nositienu. (Šādam uzbrukumam jēga ir tikai tad, ja mums ir vismaz trīs sīkie trumpjos, vai sīkais un figūra).

Tagad apskatīsim dažus vispārējus ieteikumus aizsardzības tālākajā fāzē:

1) Ja mums nav savas aizsardzības koncepcijas, atbildam mastā, kurā uzbrucis partneris.

2) Ja izspēlētājs spēlē kādu masti, tad mēs noteikti iesim kādā citā mastā.

3) Ja paņemam stiķi spēles vidū, un mums nav informācijas no partnera, kur iet tālāk, secinājumus izdaram no tā, ko redzam galdā (ja galda kārtis guļ no mums pa kreisi, ejam tanī mastā, kur galdā ir figūras - varbūt partnerim ir "dakša". Ja galda kārtis guļ no mums pa labi, ejam mastā, kur galdā tikai sīkie.).

Lai varētu veiksmīgi spēlēt aizsardzībā (sadarbojoties ar partneri !!!) izmantojam dažādas norunas. Norunas aizsardzībā sauc par vista sistēmu). Mēs apskatīsim "Tiešo vistu".

Signālu alfabēts.

Pirmo informāciju par mastu iegūstam no pirmā izgājiena. Pirmais izgājiens var parādīt figūras, figūru trūkumu, masta garumu vai apvienot šo informāciju.

Figūru parādīšana.

Izgājiens ar figūru rāda figūru rindu jeb sekvenci. Izšķir trīs sekvenču veidus:

- 1) pilnā sekvence KQJ, J109, utt.
- 2) nepilnā sekvence KQ10, QJ9, utt.
- 3) iekšējā sekvence AJ109, K1098 utt.

No sekvences ejam ar vecāko kārti, piem. (K) QJx, (K) Q10, K (J)109 (izgājiena kārts iekavās).

Izgājiens ar figūru partnerim rāda, ka mums nav tieši par vienu augstākas figūras, bet ir vismaz viena zemāka figūra.

Sišana no sekvences.

Apgriezti rādam figūru rindu jeb divas blakus kārtis, kad sitam izgājiena kārti. Ja iziets mastā, kurā mums ir AKD, tad sitam ar jaunāko no figūrām, t.i. ar dāmu. Kādus secinājumus varam izdarīt no pirmā izgājiena mastā, parādīsim piemērā:

```
      743
      N
K965  W      E      QJ82
      S
      A10
```

W uzbrūk ar 5, E liek J un S sit ar A. W izdara secinājumus, ka 1) Q ir pie partnera, jo, ja Q būtu pie S, viņš stiķi ņemtu ar Q, 2) S ir vismaz vēl viena kārts šinī mastā - 10 noteikti. Ir acīmredzams, ka, ja 10 būtu pie E, tad no sekvences QJ10, viņš liktu 10. No visiem šiem secinājumiem izriet vēl viens - šinī mastā aizsargiem pienākas vismaz viens stiķis, kuru varēs paņemt, kad tiks pie gājiena.

Izgājiens, kurš rāda figūru.

No trīs- jeb četrkārša masta, kurā ir figūra Qxxx vai eventuāli figūras KJxx, bet nav figūru rindas, ejam ar vismazāko sīko. Apskatīsim diagrammu:

Q95
N
K72 W E AJ43
S
1086

Pēc W izgājiena ar 2 E zinās, ka W jābūt figūrai, viņš uzliks J un aizsargi šinī mastā nezaudēs stiķi.

Izgājiens, kurš rāda, ka nav figūras.

No masta, kurā nav figūras iet ar otro vecāko sīko no augšas. Piem.: 9 (8) 62, 8 (6) 54. No trim sīkajiem ejam ar vidējo, nākošajā stiķī šajā mastā liekam lielāko. No diviem sīkajiem ejam ar vecāko, tad liekam mazāko, piem. (7) 5. Tas ir svarīgi, ja gribat izdarīt nositienu.

Izgājiens, kurš rāda garu mastu.

Ja jums ir četrkāršs vai garāks masts (bez sekvences), tad parasti iet ar ceturto no augšas. Piem. Q108 (4), K108 (5), K87 (5) 3.

Ejot no figūras apakšas, pat tad, ja pārējās kārtis veido sekvenci, ejam ar ceturto no augšas. Piem. K9872, jānāk ārā ar 7, jo gājiens ar 9 rādītu, ka mums šajā mastā nav figūras. Pēc izgājiena "ar ceturto no augšas" partneris var izskaitīt, cik vecāku kāršu par izgājiena kārti ir izspēlētājam, pielietojot "Vienpadsmitnieka likumu". Aprēķinu veic sekojoši: no 11 atņem izgājiena kārts vērtību un starpība rādīs, cik vecāku kāršu par izgājiena kārti ir pārējās rokās. Tā kā aizsargs redz savas un galda kārtis, viņš viegli var izrēķināt, cik kāršu ir izspēlētājam.

Vislielāko pakalpojumu "11 likuma" pielietošana sniedz beztrumpju kontraktos. Piem.:

Q75
N
(6) W E K104
S

W uzbrūk ar 6, N liek 7. Balstoties uz "11 likumu", E vispirms izrēķina, cik kāršu ir W,N un S kopā. $11-6=5$ Galdā viņš redz divas kārtis, savā rokā arī divas, tātad izspēlētājam ir tikai viena kārts vecāka par 6. E, protams, nevar zināt, kāda ir šī kārts: A, J, 9 vai 8, bet viņš var izplānot savu darbību; E liek desmitnieku sekojošu apsvērumu dēļ:

- ja izspēlētājam ir A, tādā veidā izgriezīsim viņam Q, jāgaida kamēr partneris tiks pie gājiena un atkal izies šinī mastā;

- ja S ir J, viņš paņems stiķi, kurš pienākas tā vai tā, toties, zinot, ka izspēlētājam ir tikai viena kārts augstāka par 6, mēs paši, ja tiks pie gājiena, nospēlēsim kungu un sīko pie partnera dūža;

- ja izspēlētājam ir 8 vai 9, mēs paņemsim visus stiķus šajā mastā.

Pamudinājums un noliegums.

Pamudinam vai noliedzam, dodot mastā lielus vai mazus sīkos. Noliekot lielu sīko, mēs pamudinam partneri turpināt šo mastu. Principā, tas nozīmē, ka mums tur ir figūra (vai duplets un mēs varbūt varēsīm nosist). Noliekot mazu sīko, mēs noliedzam partnera gājienu. Protams, var arī partnerim noliegt gājienu, ja mums ir figūra, ja vēlamies, lai partneris nomaina izgājiena mastu. Atceramies, ka pamudinājums saka partnerim: nāc tālāk šinī mastā. Apskatīsim piemēru:

	♠ Q76			
	♥ QJ82			
	♦ 1062			
	♣ K63		I. var.	II. var.
K83	N		9	9
AK5			9743	9743
Q985	W	E	J743	KJ43
W109		S	Q752	8752
	AJ10543		AJ10543	
	106		106	
	AK		A7	
	A84		AQ4	

S spēlē kontraktu 4♠. W uzbrūk ar ♣J. S nosit ar A un iet ar ♥ sīko. W ņem stiķi un ko darīt tālāk? Par to viņu painformēja partneris pirmajā stiķī.

Ar I. varianta kārtīm, E deva pamudinājumu ar ♣ 7, rādot dāmu. Signāls nozīmēja: nāc vien, partner, krustos, es redzu šeit iespēju atspēlēt stiķi.

Toties, ar II. varianta kārti E dos nolieguma signālu (2). Tas nozīmēs: man nav nekā ♣, mēs šeit stiķi nevarēsīm paņemt.

Pēc nolieguma saņemšanas, W, paņēmis stiķi ar ♥ K, izies ♦ un kontraktu iegāzīs. Ja W nenomainīs uzbrukuma mastu, S mazo kāravu nometīs uz atstrādāto ♥Q un kontraktu vinnēs.

Masta garuma signalizēšana.

Ar nometieniem varam partnerim parādīt kāršu skaitu izgājiena mastā: ja liekam mazāku un pēc tam lielāku kārti, tad mums ir nepāra skaits kāršu, ja lielāku un pēc tam mazāku - pāru skaits. Konstatēt vai partnerim ir viena, trīs, piecas vai divas, četras, sešas kārtis parasti nav grūti. Galda kārtis, solīšana un izspēles gaita to palīdz konstatēt bez īpašām problēmām.

Informācija par kāršu skaitu ir sevišķi svarīga, ja vajag:

1) saraut komunikācijas starp roku un galdu, piem. beztrumpja kontraktā:

	KQJ109			
	N			
754	W	E	A32	
		S		
		86		

Ja S spēlē beztrumpja kontraktu un galdā nevar tikt pa blakus mastu, tad saņemot no partnera nepāra skaitu 4, pēc tam 5, otrajā stiķī šajā mastā siīšim ar dūzi, un izspēlētājs dabūs tikai vienu stiķi. Turpretī, ja mēs nositīsim ar dūzi uzreiz, izspēlētājs dabūs 4

stiķus šajā mastā. Ja partneris parādīs pāru skaitu kāršu, sitīsim tikai trešajā stiķī un izspēlētājs dabūs tikai divus stiķus.

2) parādīt varbūtīgo nositienu.

Kā redam skaitliskie signāli labi sader kopā ar pamudinājuma un nolieguma signāliem. Bridža apmācības sākumā svarīgāk ir iemācīties ieraudzīt un izanalizēt pamudinājuma un nolieguma signālus, jo ir kontrakti, kuros skaitam nav nekādas nozīmes(kā mūsu piemērā, kur S spēlēja 4♠, ♣ skaits šinī kontraktā nav svarīgs, svarīgi ir zināt, vai tur var atspēlēt stiķi, vai nē.)

Pirmais izgājiens.

Izspēle ir cīņa starp aizsargiem (vistotājiem) un izspēlētāju par kontrakta realizāciju. Aizsargiem ir tempa priekšrocība, jo viņi sāk spēli. Tāpēc ir svarīgi uzreiz trāpīt izspēlētāja vārajā punktā, ļoti bieži no tā ir atkarīgs kontrakta liktenis.

Izgājiens pret beztrumpja kontraktu.

Iegāzt pareizi nosolītu beztrumpja kontraktu bez fortu atspēlēšanas praktiski nav iespējams. Toties, ja mums izdosies paņemt 2 stiķus ar fortām, tad gandrīz vienmēr iegāzīsim 3NT. Reālas iespējas paņemt divus stiķus uz fortām parasti dod vismaz 5-kārtīgs masts. No tā izriet, ka pret beztrumpi jāuzbrūk savā visgarākajā mastā. Toties, lai vēlāk varētu paņemt savus stiķus uz atspēlētajiem sīkajiem, vajadzīgs "iegājiens", t.i. augsta kārts, uz kuru dabūsim stiķi. Aplūkosim piemēru:

	♠ A63		
	♥ 54		
	♦ QJ852		
	♣ AQ5		
QJ109	N		854
KJ763			1092
AK	W	E	764
103		S	9864
	K72		
	AQ8		
	1093		
	KJ72		

S spēlē 3 NT. Nav šaubu par to, ka tas ir pareizs kontrakts no spēka un mastu garuma viedokļa.

Tagad apskatīsimies, kas notiks, atkarībā no pirmā izgājiena. Pēc droša izgājiena ar ♠Q (sekvence!), W "neuzdāvinās" izspēlētājam nevienu un sev atspēlēs divus stiķus, S kontraktu vinnēs, atdodot 4 stiķus: divus pīķos un divus kāravos.

Toties pēc uzbrukuma ercenos, kas izskatās daudz sliktāks, jo dāvina stiķi Q, kontraktu vinnēt vairs nevarēs, jo W atspēlēs savus ercenus ātrāk, nekā S kāravus. Tagad aizsardzība paņems 3 ♥ un 2 ♦ stiķus.

Kā redzam, lai atspēlētu un ņemtu stiķus uz fortām, vajadzīgs garš masts un blakus iegājiens. Izņēmums ir pieckāršs masts ar dūzi, t.i. Axxxx. Ja partnerim būs trīs sīkie, tad trešais sīkais aizstās blakus iegājienu, piem.:

		Qx		
		N		
Axxxx	W		E	xxx

S
KJx

Uzbrūkam ar sīko (ceturto no augšas), ja partneris tiks pie gājiena, viņš turpinās jūsu mastu - jūs liksiet sīko un sitīsiet ar dūzi trešajā stīķī šinī mastā, tādā veidā paņēmot 3 stīķus.

Ja rokā nav pieckārša masta, var uzbrukt no četrkārša. Ja partnerim tur būs 3 kārtis, ir cerības atspēlēt ceturto sīko. Ja rokā ir divi četrkāršu masti, viens ar A vai K, un otrs ar Q, tad jāuzbrūk no tā masta, kur ir Q, - K vai A blakus mastā atstājot iegājienam. Ja jāizvēlas uzbrukums no diviem mastiem, kuros ir vienādas figūras, uzbrūkam no tā, kurā ir lielāki sīkie, piem., no Q1073 un Q864, uzbrūkam ar pirmo.

Ja rokās nav kāršu, kuras var atfortēt (vājš masts, nav iegājiena), tad cenšamies atfortēt partnera mastu. Tādā gadījumā jāmēģina atrast partnera garāko mastu. Vislabāk ir uzbrukt no trim sīkajiem, jo tad ir cerības, ka atspēlēsim partnera ceturto sīko.

Ja mums nav pieckārša masta, bet rokā ir daudz punktu, tad izvēlamies pēc iespējas neitrālāku uzbrukumu, lai neuzdāvinātu izspēlētājam stīķi. Piemēram, ar roku:

♠986 ♥KJ8 ♦K52 ♣AQ102

pēc solīšanas 1NT-3NT, uzbrūkam ar ♠ 8, nevis tāpēc, lai atfortētu partnera mastu, bet tāpēc, lai nezaudētu stīķi uz savām figūrām.

Viss, kas šeit aprakstīts, attiecas uz solīšanu, kura nesniedz nekādu informāciju par mastu dalījumiem. Būtu muļķīgi uzbrukt no Q10xx pretinieka solītajā mastā, ja mums ir Q543 nesauktajā mastā. Pavisam cita situācija ir tad, kad partneris ir iegājis solīšanā. Tad uzbrukums partnera mastā ir gandrīz obligāts. Tikai singlets partnera mastā, labs patstāvīgs blakus masts ar blakus iegājieni var atturēt mūs no uzbrukuma partnera mastā.

Izgājiens pret trumpju kontraktu.

Daudzi no tiem principiem, kurus izmantojām uzbrūkot pret beztrumpja kontraktu, neder, ja uzbrūkam pret trumpju kontraktiem. Izņēmums ir uzbrukums partnera solītajā mastā (no dupleta ar vecāko, no tripleta ar vidējo, no figūras apakšas ar vismazāko, no figūru sekvences ar vecāko).

Trumpju spēlē par stīķu avotu kā izspēlētājam, tā arī aizsargiem, kalpo nositienu. Tādēļ, pirms uzbrūkam pret trumpju kontraktu, padomāsim kādu lomu spēlēs trumpji šinī kontraktā. Ja ir zināms, ka izspēlētājam ir divmastu roka un viņš sitīs blakus mastu ar trumpjiem galdā, tad ir vērts iziet trumpi, lai samazinātu iespējamo nositienu skaitu. Situācijā, kad pretinieks iegājis ar mastu solīšanā pēc mūsu partnera atklājuma 1NT, un otrs pretinieks iedevis fitu, arī tad trumpju uzbrukums var dot labus rezultātus. Tas izriet no fakta, ka, ja mūsu partnerim ir daudz punktu, tad pretinieki savu kontraktu ir balstījuši uz sadalījuma vērtībām. Protams, jānovērtē sava roka, varbūt labāk ir dabūt savā rokā nositienu. Piem., ja roka ir sekojoša:

♠xxx ♥Jxxx ♦Qxxxxx ♣x

pret pretinieka 4♠ jāuzbrūk ar ♣ singletu. Grūti rēķināties ar to, ka partneris viens pats var paņemt četrus stīķus. Daudzi iesācēji mēdz uzbrukt no singleta automātiski jebkurā situācijā, lai nozagtu pretiniekam stīķi ar nositienu. Bieži vien uzbrukums ar singletu var izrādīties slikts, jo atspēlē pretinieka blakus mastu, tāpēc nevajag uzbrukt ar sigletu vai

dupletu pretinieka otrajā mastā. Tāpat nevajadzētu uzbrukt ar singletu arī galda sauktajā mastā. Piemēram:

	♠ J52		
	♥ A86		
	♦ Q9		
	♣ KJ1065		
	N		
973	W	E	84
QJ103			K97
AJ875			6432
4		S	A873
	AKQ106		
	542		
	K10		
	Q92		

N	E	S	W
-	-	1♠	pas
2♣	pas	2♠	pas
3♠	pas	4♠	pas.....

Uzbrukums ar ♣ singletu ļaus vinnēt kontraktu. Protams, dabūsim nosist, bet zaudēsim tempu, lai atspēlētu savus ercenu stīķus.

Nositienu mums var dot arī uzbrukums no dupleta. Šāda varbūtība, protams, ir mazāka nekā izejot ar singletu, jo tādā gadījumā pie partnera jāatrod divas figūras izgājiena mastā vai trumpju aizture. Tomēr uzbrukums no dupleta nesauktā mastā ir mazāk riskants nekā no singleta, jo apvieno sevī gan iespējas dabūt nositienu, gan atspēlēt partnera figūras šajā mastā.

Šie brīdinājumi attiecas uz gadījumiem, kad mums nav informācijas par partnera roku. Citādi ir tad, ja partneris ir stiprs (atklājis sagatavojošo atklājumu 1♣, 2NT vai devis izsaucošo kontru un nav zināms viņa masts). Tādā gadījumā uzbrukums no singleta, dupleta vai ar otro figūru gandrīz vienmēr būs labs. Te varēsim izdarīt nositienu, varbūt pat divus, jo partnera stiprā roka, ļaus atrast pie viņa tiešu pārgājienu.

Situācijās, kurās solīšana nav devusi nekādu papildus informāciju, un mēs izlemjam uzbrukt no trešās figūras, tad no Qxx un Kxx, izvēlamies uzbrukumu no Kxx. Ja šinī mastā partnerim būs tikai sīkie, tad uz kungu stīķi varbūt vēl dabūsim, bet uz dāmu stīķis noteikti būs zudis, ja partnerim tur nebūs figūras. Citādi ir tad, ja figūra ir ceturtdā, tad pieaug varbūtība, ka kādam pretiniekam šinī mastā būs tikai divas kārtis un mēs zaudēsim stīķi uz kungu.

Ja mums rokās ir divas vienādas sekvenses, tad jāuzbrūk no īsākās. Tad mums varbūt būs iespēja dabūt vairāk stīķu. Piem. ar roku:

♠KQJ87 ♥KQJ ♦95 ♣932

pret kontraktu 5♣ ejam ar ercenu. Ja partnerim ir stīķis kādā no jaunākajiem mastiem, vai ♥A, tad ir cerības paņemt 3 stīķus.

Gandrīz vienmēr, kad mums ir četri trumpji, mēs neesam ieinteresēti dabūt nositienu. Tad svarīgāk ir saīsināt pretinieku trumpjos, lai panāktu skaitlisko pārsvaru trumpju mastā. Aplūkosim diagrammu:

♠ 976
♥ 965

		♦ A5		
		♣ KQJ107		
		N		
10852			3	
AKJ843		W	E	1072
J8				Q1074
3		S		A6542
		AKQJ4		
		Q		
		K9632		
		98		

S spēlē 4♠. Ja W pēc uzbrukuma ar ♥A, izies ♣, tad, neskatoties uz to, ka dabūs nositienu, S kontraktu vinnēs. Pavisam citādi risināsies spēle, ja W turpinās iet ♥. Izspēlētājs būs spiests sist ar trumpi, pēc divkāŗšas trumpju vilkšanas būs spiests pārtraukt trumpēšanu, un ies ♣. Tagad E pirmajā ♣ stīķī ar dūzi nenositīs, lai sarautu komunikācijas ar galdu, otro ♣ nositīs ar dūzi un izies ♥. Ja tagad izspēlētājs nositīs, tad zaudēs, jo viņam būs īsāki trumpji, ja nenositīs, tad E iedos savam partnerim nosist ♣.

Aizsardzības tehnika.

Vispopulārākā aizsargu kļūda parasti ir pārlietu liela aktivitāte. Tādēļ puse, kura spēlē kādu mastu, kurā nav sekvenču, neizbēgami zaudēs stīķi. Tas notiek tādēļ, ka izspēlētāju pusei nav jāliek liela kāŗts uz izieto sīko, toties uzbrūkošajai pusei jāiet vai nu ar figūru vai arī jāliek figūras uz partnera izieto sīko. Tādā veidā izspēlētājam labprātīgi tiek atspēlēti stīķi uz jaunākajām figūrām.

Kritēriji, pēc kuriem vadās aizsargi vidējā spēles fāzē ir sekojoši:

- iet caur stipru galdu no 1. aizsarga pozīcijas;
- iet uz vāju galdu no 2. aizsarga pozīcijas;

Šādi izgājieni tiek uzskatīti par pareiziem un drošiem. Tikai jācenšas izvairīties no gājieniem, kuri izspēlētājam dod papildus iespējas griezienam. Pie tādiem gājieniem pieskaita gāģienus no figūru apakšas:

		K9x		
		AQxx		
		N		
Jxx	W		E	Qxx
Jxx				K9x
		S		
		A10xx		
		10xx		

Šajos piemēros ir acīmredzams - ja W izies no kalpa apakšas, tad abos gadījumos S dabūs lieku stīķi.

Tāpat arī 2. aizsargam nevajadzētu iet no figūras apakšas pret vāju galdu, ja tur ir redzams 10.

		10xx		
		10xx		
		N		
K9x	W		E	Qxx

K9x

Jxxx

S
AJxx
AQxx

Gan izgājiens no dāmas, gan no kalpa apakšas novedīs pie stiķa zaudējuma, jo izspēlētājs izspēlēto kārti palaidīs desmitniekam. Ja izspēlētājs pats sāktu atspēlēt šo mastu, tad atdotu abos gadījumos divus stiķus aizsargiem.

Izgājieni ar vidējām figūrām.

Ja uzbrūk no kombinācijām, kuras veido dubulto "dakšu": AQ10, KJ9, Q108, tad iet ar vidējo kārti, bet šādus uzbrukumus izdara tikai tad, ja galdā ir:

a) par vienu vērtību zemāka kārts nekā dubultās "dakšas" vidējā, ja uzbrūk no 2. aizsarga pozīcijas;

b) par vienu vērtību augstāka kārts no vidējās, ja uzbrūk 1. aizsargs.

Šos principus nodemonstrēsim ar piemēriem:

		1087		
		N		
A42	W		E	KJ93
		S		
		Q65		

Ja E uzbruks ar 3, S palaidīs līdz desmitniekam un atspēlēs sev stiķi. Toties, ja uzbruks ar kalpu, tad S nevarēs paņemt stiķi šajā mastā.

Līdzīga situācija būs, ja aizsargiem ir dubultā "dakša" ar dāmu.

		965		
		N		
A73	W		E	Q1082
		S		
		KJ4		

Ja E uzbruks ar 2, S var palaist līdz devītniekam un paņems divus stiķus šajā mastā. Tas nebūs iespējams, ja E uzbruks ar 10.

Pirmais aizsargs arī iet ar vidējo dubultās "dakšas" kārti, bet tikai tad, ja galdā ir par vienu vērtību augstāka kārts:

		K65		
		N		
AQ102	W		E	874
		S		
		J93		

Uzbrūk W. Ja E pie gājiena tiek tikai vienu reizi, tad vienīgi gājieni ar dāmu no W ļaus šajā mastā paņemt papildus stiķus.

		AQ4		
		N		
KJ92	W		E	765
		S		
		1083		

W uzbrūk ar kalpu. Neko sabojāt te nevar, A un Q tik un tā pienākas divi stiķi. Toties, kad partneris tiks pie gājiena, viņš atbildēs šajā mastā un EW atspēlēs sev stiķi.

Ko likt trešajā rokā?

Principā, pēc partnera izgājiena, ja varam nosist galda nolikto kārti, tad daram to ar visvecāko kārti šajā mastā. Sastopamas arī ir tādas situācijas, kurās to darīt būtu ļoti muļķīgi, piem.

		N		J83
	W		E	K105
		S		
		?		

Pēc izgājiena ar divnieku jāliek desmitnieks, nevis kungs. Izgājiens ar mazu kārti rāda, ka partnerim ir figūra. Trumpju spēlē izgājiens no dūža apakšas ir rets, tāpēc E jāpieņem, ka W izgājis no dāmas apakšas. Tieši tāpat dalījumā:

		K104		
		N		
	W		E	J83
		S		
		?		

nevajag likt kalpu, jo tas ļaus izspēlētājam izgriezt partnera dāmu. Tādēļ E jāliek 8, cerībā, ka partnerim ir Q9....., lai nezaudētu stiķi šajā mastā.

Figūra uz figūru.

Figūra, kas atrodas griezienā ir lemta zudībai. Var mēģināt to tomēr izmantot stiķa iegūšanai. Piemēram:

		AJ43		
		N		
K72	W		E	1095
		S		
		Q85		

Ja S izies ar Q, W jāsit ar kungu. Tāds gājiens atspēlēs stiķi partnera desmitniekam. Ja E šī desmitnieka nebūs - nekā briesmīga, kungs tik un tā stiķi neņems.

Dabūt stiķi var arī sitot ar figūru augstu kārti, kas izieta pret divām figūrām galdā:

		AJ84		
		N		
K72	W		E	Q95
		S		
		1063		

Ja izspēlētājs izies ar 10, tad W jānosit ar kungu, cerībā, ka partnerim ir Q un 9 (kā diagrammā) un EW varēs paņemt divus stiķus.

Izanalizējot augstāk minētos piemērus, nonākam pie secinājuma, ka, ja izspēlētājs iziet ar figūru pret galda dakšu, tad šo figūru vajag pārsist, lai eventuāli atspēlētu stiķi šajā mastā.

Situācijas, kurās nesit ar figūru.

Sitot figūru ar figūru mēs mēģinām atspēlēt partnerim stiķi šajā mastā. Toties, ja izspēlētājs iznāks no divām figūrām, nosišana ne tikai atspēlēs stiķus, bet arī dos papildus gājiena iespējas citos mastos (dos liekas komunikācijas). Apskatīsim diagrammas:

- 1)

		A962		
		N		
K54	W		E	1073
		S		
		QJ8		

- 2)

		A854		
		N		
K72	W		E	Q93
		S		
		J106		

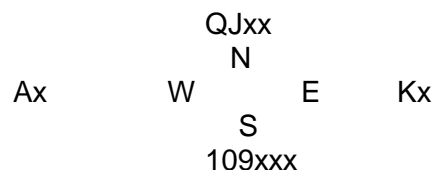
- 3)

		K762		
		N		
J54	W		E	AQ8
		S		
		1093		

Ja W pirmajā gājienā nosītis S izieto kārti, tad partnera kārtīm daļēji zustu vērtība: augstākās kārtis atrastos pirms izspēlētāja augstākajām kārtīm. Pirmajā piemērā izspēlētājam rastos iespēja izgriezt 10, otrajā S paņemt stiķi uz 10, trešajā - uz 9. Toties, ja W pirmajā reizē figūru uz figūru neliks, šādas iespējas izspēlētājam nebūs. Izanalizējot šīs situācijas, nonākam pie secinājuma, ka, ja ir iziets no divām figūrām, tad pirmajā reizē ar figūru nesitam, bet to daram otrajā.

Figūra uz sīko.

Novērtēt, kuros gadījumos uz sīko jāliek figūru, ir viens no grūtākajiem aizsardzības uzdevumiem. Beztrumpja kontraktos tā var būt partnera iegājiena aizsargāšana. Pieņemsim, ka partneris ir uzbrucis no sava garākā masta, izspēlētājs paņem stiķi galdā, un sāk atspēlēt stiķus savā mastā, kurš izvietots sekojoši:



Kad N izgājis ar sīko, E jāliek kungs, lai W saglabātu iegājienu. Kad E izsitīs izspēlētājam otro aizturi mastā, W varēs paņemt stiķus uz atspēlētajām fortām.

Arī trumpju kontraktos, figūras uzlikšana var saglabāt iegājienu pie partnera. Trumpju masts ir sadalījies sekojoši:

		QJxx		
		N		
Kx	W		E	Axx
		S		
		109xx		

Pieņemsim, ka partneris ir uzbrucis no masta, kurā mums ir duplets, bet izspēlētājs ir paņēmis šo stiķi galdā un nāk ar mazo trumpi. Jāņem stiķis ar A un jāturpina izgājienu masts. Kad partneris paņems stiķi ar K, viņš iedos mums šo mastu nosist ar pēdējo sīko trumpi.

Nākošajā piemērā varam redzēt, cik diametrāli mainās stiķu skaits atkarībā no aizsargu darbības.

		AJ1094		
		N		
K76	W		E	Q85
		S		
		32		

S spēlē beztrumpju kontraktu no S pozīcijas un viņam nav neviena blakus iegājienu galdā. Ja S izies sīko, W uzliks sīko, bet E pārsitīs galda J,10 vai 9, tad S atgriezīsies uz roku, griezienu atkārtos, un paņems šajā mastā 4 stiķus. Ja E, noorientējies dotajā situācijā, galda kārti nepārsitīs, tad S varēs paņemt tikai divus stiķus šajā mastā. Kas tagad notiks, ja W uz S izieto sīko uzsitīs kungu ? Visticamāk, S nolems, ka W ir KQ (šo kombināciju sauc par mariāžu) un griezienu atkārtos. Tādā gadījumā viņš nepaņems nevienu stiķi.

Garām laišana.

Garām laišana ir varens aizsargu ierocis. Pareiza šīs metodes pielietošana ļauj iegāzt pat no pirmā skata neiegāžamus kontraktus. Palaišana garām ar kungu, kas novietots aiz kombinācijas AQJ, principā ne ar ko nedraud. Grūti iedomāties, ka izspēlētājs neatkārtos "drošu" impasu. Aplūkosim diagrammu:

		♠ AKQ		
		♥ J104		
		♦ AQJ93		
		♣ 86		
		N		
J743				85
986	W		E	KQ732
107				K42
KJ42		S		973
		10962		
		A5		
		865		

AQ105

S spēlē 3NT. W uzbrūk ar ♥9. No galda 10, E liek Q un S, paņēmis stiķi ar A, iziet ♦, lai izpildītu impasu. Ja E paņemtu ar ♦ K, tad S viegli realizētu kontraktu. Vienīgais veids, kā iegāzt šo kontraktu, ir panākt, lai W vēlreiz iziet ♥. Tādēļ E jāatturās no ņemšanas ar ♦K, cerībā, ka W vēlreiz tiks pie gājiena. Šinī situācijā liekas neticami, ka izspēlētājs tagad nospēlēs ♦A un ♦. Visticamāk, viņš pāries uz roku pa ♣A un atkārtos ♦ griezienu. Un iekritīs bez trijiem !!! Jo pēc stiķa paņemšanas uz ♦ K, E atbildēs ♣, bet W izies ♥.

Speciālie signāli.

Pamudinājuma, nolieguma un skaitliskie signāli vēl nedod mums pilnīgu priekšstatu par partnera kārtīm. Brīžiem mums ir nepieciešama tūlītēja informācija par figūru lokalizāciju blakus mastos. Šim mērķim kalpo t.s. Lavintāls vai masta preferences signāls.

Tiešais Lavintāls.

Neparasti lielas kārts nomešana rāda figūras vecākajā mastā no diviem atlikušajiem (izslēdz trumpja masti un izgājiena masti). Un otrādi, mazas kārts nomešana rāda vērtības jaunākajā no atlikušajiem mastiem. Aplūkosim diagrammu:

		♠ AKJ7		
		♥ 9		
		♦ KJ106		
		♣ KJ106		
		N		
83				642
AKQJ875	W	E		10643
95				AQ4
95		S		874
		Q1095		
		2		
		8732		
		AQ32		

Situācijā, kad neviens nav zonā, W atklāja solīšanu ar 4 ♥. N deva izsaucošo kontrū un S kļuva par kontrakta 4 ♠ izspēlētāju. W uzbrūk ar ♥A. Ir skaidrs, ka ercena masta turpināšana ir bezjēdzīga un W jānomaina uzbrukuma masts. Ja partneris (E), pirmajā stiķī noliks ♥10, tas rādīs vērtības ♦ (liela kārts - vecākais masts) un aizsardzība paņems vēl trīs stiķus (divus kāravos un nositienu). Ja E būtu AQ krustos, tad E jāliek ♥3 uz dūzi un W izies krustos.

Krakovas signāls.

Parādīt savas rokas vērtības varam arī tad, kad vairs nav ko dot mastā. Tādā gadījumā nometam kārti no nevajadzīga masta. Maza kārts rāda vērtības jaunākajā mastā, liela - vecākajā mastā (atmetot masti, kura tiek spēlēta un nometiena masti).

Atgrieziena Lavintāls.

Parādīt vērtības kādā no mastiem var ne tikai ar nometieniem, bet arī, izejot ar lielu vai mazu kārti. Tas būs atgrieziena signāls, kuru lieto, dodot nositienus.

	♠ 986			
	♥ Q1053			
	♦ 94			
	♣ KQ102			
	N			
53			J102	
986	W	E	742	
AK1072				86
AJ6			87543	
	S			
	AKQ74			
	AKJ			
	QJ53			
	9			

S spēlē 4♠. W uzbrūk ar ♦ A un K un iziet mazo ♦. Izspēlētājs nosit uz galda, E pārsit. Izspēlētājs iekritīs pat bez diviem, ja E uzminēs, kurā mastā nākt atpakaļ. Šinī gadījumā minēšana atkritīs, ja partneris parādīs, kurā mastā ir pārgājiens. To var parādīt ar to kārti, ar kuru iet uz nositienu - ja ar mazu kārti, tad vērtības ir jaunākajā mastā, ja ar vecāko, tad vecākajā. Dotajā sadalījumā, W jāiziet ar ♦2, tad E, dabūjis nositienu, atbildēs ♣ un nositīs vēl vienu reizi.

Praktiskajā spēlē W varēja arī paņemt savu ♣A pirms nositienu, lai atvieglinātu spēli partnerim (kontrakts būs iegāzts bez viena), bet tas ir saistīts ar lielu risku, jo izspēlētāja roka varētu būt vājāka, bet ar asāku sadalījumu, piem.:

♠ KQJ742 ♥ AKJ ♦ QJ53 ♣ -

Šinī gadījumā tikai kāravu gājiens garantēs kontrakta iegāšanu.

Paļģlavintāls.

Situācijās, kurās pretinieks spēlē savu mastu (trumpjus vai garo mastu beztrumpju kontraktā) skaita rādīšanai nav nekādas nozīmes. Manevrējot ar saviem sīkajiem šajos mastos, aizsargi var parādīt vērtības blakus mastos. Ja liekam kārtis šādā secībā: vecāka-jaunāka, tad mums ir vērtības vecākajā mastā, ja jaunāka - vecāka, tad jaunākajā.

Nometienu atšifrēšana.

Situācijās, kur nometiena raksturu izvēlēties nav viegli, vadamies no sekojošiem principiem:

- a) mastos, kuros iet mūsu partneris, rādam vērtības (pamudinājums vai noliegums);
- b) mastos, kurus spēlē pretinieks, rādam skaitu;
- c) pirmais nometiens, kuru izdaram, kad vairs nav masta, vienmēr ir Lavintāls.

No sākuma liekas neiespējami izsekot līdzī visiem nometieniem, saprast to jēgu. Protams, būs arī tādi sadalījumi, kuros jūsu nometieniem nebūs nekādas nozīmes - pretinieks veikli paņems savu nosolīto stiķu skaitu un konkrētais sadalījums būs

beidzies, bet vislielāko gandarījumu jūs gūsiet no tiem sadalījumiem, kuros KOPĀ AR PARTNERI iegāzīsiet no pirmā skata nezaudējamus kontraktus, tāpēc, ka visu būsiat parādījuši un ,galvenais, - sapratuši. Ir tāds teiciens: "Bridžā nav nevajadzīgu kāršu, ir tikai neuzmanīgi spēlētāji".

Konvenciju karte.

Uzrakstīsim shematiski, ar ko uzbrukt no dažādām kāršu kombinācijām (uzbrukuma kārts ielikta iekavās, F - figūra).

(F)FF
(F)F
(F)Fx
A(J) 10x
K(10) 9x
(F)x
Fx(x)
Fxx(x)
Fxx(x)x
(x)x
x(x)x
(x)xxx
(x)xxxx