

## Lekcija br.10 – Izigravanje

### *Formiranje plana igre*

Dobar izvođač pokušava primijeniti razne umještosti, strategije i tehnike koje će mu pomoći da ostvari izlicitirani kontrakt. Jedan od najosnovnijih je poznavanje kako rješavati uobičajene kombinacije karata. Također, potrebno vam je znanje kakva se podjela boje očekuje kod protivnika, te potrebno vam je naučiti kako detektirati i koristiti zaključke iz protivničke licitacije i same igre.

Najvažnije od svega je izigračeva kvaliteta igre, što je sposobnost čitanja cijele ruke – svih 13 štihova – i razvoj cjelokupnog plana za ostvarenje kontrakta. Nikad ne smijete slučajno skupljati štihove i nadati se da ćete znati što uraditi kasnije – idealno je, vi želite imati razlog za svaki potez u igri. Slijede par osnovnih uputa kako formirati plan za boju i bezadut kontrakte.

### **Igranje kontrakta u boji**

1. izbrojite vaše **gubitke** čim dummy pokaže karte. Ako imate 5-3 ili 6-2 fit, fokusirajte vaše računanje na ruku s dužim adutima. Ako imate previše gubitaka za pravljenje kontrakta, nemojte odustajati. Postoji razni načini igre koje možete koristiti za pretvaranje vaših gubitaka u ostvarene štihove :

- finesiranje da uhvatite protivničkog honera
- razvijanje duge boje u boji sa strane da bi odbacili gubitke u drugim bojama
- adutiranje u jednoj ruci koja je kratka u jednoj boji

2. napravite plan za koji uz ove načine igranja će razviti dodatne štihove u svakoj boji

3. odlučite koju boju ćete igrati i na koji način. u mnogim (ali ne i svim) rukama. željet ćete ostvariti svoju prednost u adutima igrajući prvo adute – vaš plan će biti da uzmete sve adute kod protivnika, te da vam ostanu aduti u vašoj ruci ili kod dummy-a da pokrijete svoje gubitke. Da biste bili sigurni da je to pravi plan, prvo prebrojite gubitke, zatim pokušajte prebrojiti vaše štihove (honere i potencijalne štihove u dugoj boji) u vašim bojama sa strane. Dodajte te štihove na vaše štihove u adutu da vidite imate li dovoljno štihova za ostvarenje vašeg kontrakta.

Ako imate dovoljno prirodnih štihova za ostvarenje kontrakta, odmah igrajte adute. Planirajte da kupite sve protivničke adute, čak i ako izgubite tempo zbog toga. To će vam omogućiti da ostvarite vaše potencijalne štihove sa strane bez brige da će protivnici sjeći adutom jedan od vaših sigurnih štihova.

- uvijek zbrajajte protivničke adute kad ste odigrali boju da znate koliko aduta je preostalo u igri. Jednostavna tehnika računanja je početak računanja s adutima u vaše dvije ruke, zatim dodajete broj aduta koje ste vidjeli u obje protivničke ruke. Ako imate 8-karatni fit, počinjete s brojem 8, ako oba protivnika odgovaraju prvu ruku, znači došli ste do 10. Kad dođete do 13 prestanite računati jer su svi aduti iz protivničkih ruka vani.
- promislite s koliko je aduta protivnik krenuo i pokušajte procijeniti unaprijed koliko puta ćete trebati igrati adut da kupite sve adute kod protivnika. Ako imate 8-karatni fit, morate igrati adute najmanje tri puta (ako su aduti kod protivnika 3-2). Ako imate 9-karatni fit, potrebno vam je samo dva puta (ako protivnici imaju adute 2-2, ili tri ruke, ako su 3-1).
- možete se zaustaviti igrati adute ako je preostao samo jedan adut koji je za vas prejak – siguran protivnički štih – naprimjer, kupili ste dva štih aduta s AK, te je kod protivnika u ruci ostala Dama. U tom slučaju, vi obično nećete željeti potrošiti vaša dva aduta da uzmete protivnički jedan, tako možete početi igrati druge boje i pustiti protivnicima da ostvare taj siguran štih kad oni žele.

Ako nemate dovoljno prirodnih štihova za ostvarenje kontrakta, obično ćete odgoditi igranje aduta. Ovo može ovisiti o tome koliko puta vam je potrebno igrati adute da ih sve pokupite i hoće li to odnijeti previše štihova iz vaše ruke i kod dummy-a.

- naprimjer, ako imate 5 aduta u vašoj ruci, a dummy ima 3, morate najmanje tri puta igrati adute da ih sve pokupite. Ako vam je potreban adut kod dummy-a da bi eliminirali gubitne štihove iz vaše ruke, to morate igrati prije nego krenete u izbijanje aduta. Izbijanje aduta može u tom slučaju pokloniti protivnicima štih ili dva, stoga morate igrati boju koju želite sjeći kod dummy-a. Kad završite sa korištenjem dummy-evih aduta krenite u izbijanje aduta.
- možete pokušati realizirati sve vaše adute odvojeno. U tom slučaju, vaš plan će biti igranje criss-cross sječe, adutima siječemo druge boje u obje ruke. Evo primjera :

Izvođač	Dummy
♠ 653	♠ A842
♥ Q1084	♥ KJ93
♦ 4	♦ AJ65
♣ A9752	♣ 3

Vi ste u 2 herc kontraktu i protivnici atakiraju damu pika. Imate samo tri očita gubitka (dva pika i jedan herc). Kad računate vaše štihove, vidite da ih imate samo šest – tri prirodna adutska štih i tri Asa. Niti jedna od boja sa strane ne nudi šansu za ostvarenje dodatnog štih, tako dodatne štihove morate pronaći u adutskoj boji.

Očito je da morate realizirati adute odvojeno, **ne** igrajte herc. Stoga, igrajte criss-cross sječu. Uzmite Asom pika, odigrajte Asa karoa, te sječite karo u ruci. Odigrajte Asa trefa, te sječite tref kod dummy-a. Eventualno, protivnici će biti u mogućnosti da nadsječu As adutom i vrate herc da zaustave sječu. Stoga ćete realizirati dodatne štihove u adutu koji su vam potrebni za ostvarenje kontrakta i završit ćete s najmanje 8 realiziranih štihova.

4. nakon što najbolje iskoristite adute – adutiranjem gubitaka i/ili izbijanjem aduta – planirajte realizirati vašu najdužu boju. Ovo je obično boja koja nudi najveći broj potencijalnih štihova. Kao što igrate boju, računajte protivničke karte tako da ćete znati da vaše male karte postaju štihovi u toj boji.
5. ako imate kratku boju uz visoke štihove oni mogu biti ostvareni u bilo koje vrijeme, planirajte iskoristiti te karte kao ulaze za povrat i komunikaciju između izvođača i dummy-a. Ako ih ne trebate za ulaze, tada planirajte te štihove uzeti na kraju.

Uglavnom, nemojte se bojati izgubiti tempo i dati protivnicima pravo na atak. Često ćete ostvariti dodatni štih za vas forsiranjem protivnika za realizacijom njihovih štihova u ranoj fazi igre.

### **Igranje kontrakta u bezadutu**

1. Računajte vaše štihove onog trenutka kad dummy pokaže svoje karte. Ne igrajte kartu sve dok ne oformite plan za ostvarenje vašeg kontrakta.
2. ako nemate dovoljno visokih štihova za ostvarenje kontrakta, stvorite plan za realizaciju dodatnih štihova. Imate dva glavna načina za razvoj dodatnih štihova :
  - finesiranjem protivničkih honera
  - razvijanjem duge boje, koje može zahtijevati dozvoljavanje obrani da brzo osvoji svoje štihove
3. odlučite koja boja nudi najveći broj potencijalnih štihova i nju igrajte prvu. U većini slučajeva, to će biti vaša najduža boja. Nemojte se bojati dati protivnicima njihove štihove u toj boji, ako će to pomoći ostvarenju dodatnih štihova u toj boji.

- prije odigravanja boje, planirajte kako i koliko štihova ostvariti u toj boji. Odlučite iz koje je ruke bolje da počne igra u toj boji, kako ćete deblokirati vaše visoke karte, i hoćete li ili ne biti u mogućnosti uhvatiti protivničke visoke karte uz jednu ili više finesa.
  - brojite protivničke karte kad igrate vašu dugu boju. Imajte na umu koliko je karata preostalo u toj boji, te kad su vaše male karte postale štihovi. Zapamtite da je 13-ta karta u boji bez obzira što je to dvica, siguran štih.
4. odigrajte visoke štihove u kratkoj boji zadnje. Ne dozvolite da protivničke male karte u toj boji postanu štihovi, radi toga što ste boju igrali prerano.

Uglavnom, budite oprezni s igranjem boje koju su protivnici odabrali za atak. Protivnik ima dužinu u toj boji, stoga ne pomažite im da ostvare svoje štihove u njoj. Oni će obično ponovo igrati tu boju kad dođu u štih.

### ***Izvođenje igre – Razvijanje i ostvarenje štihova***

Prvi korak izvođača je odluka o cjelokupnom planu za ostvarenje kontrakta. Za razvoj i ostvarenje plana, trebate osnovno znanje o raznim tehnikama koje se mogu koristiti za razvijanje štihova. Jedan od načina koji se često koristi je **finesiranje**, koje uključuje hvatanje protivničkih honera. Druge tehnike uključuju stvaranje vaših prirodnih honerskih štihova i ostvarenja vaše duge boje.

### ***Ostvarenje prirodnih štihova***

Jedan od vaših osnovnih izvora štihova je u boji u kojoj imate honere. Držanje A, AK ili AKQ kombinacija osigurava sigurne štihove koji će uvijek biti ostvareni. U većini ruka, potrebni su vam štihovi u bojama u kojima nemate sve top honere. Da bi pretvorili te potencijalne štihove u sigurne štihove, morate obaviti malo posla.

Jedan od najuobičajenijih načina da bi ostvarili štihove u tim bojama je izbacivanje protivničkih Asa i Kralja (ponekad i Dame) u toj boji. Kada formirate plan, označite koja honerska kombinacija i boja nudi najveći broj potencijalnih štihova. Odlučite kako i kad ćete igrati te boje, nemojte se bojati propustiti tempo. Evo par primjera :

- KQJ 432 – ova kombinacija je jedan gubitak i dva štih. Da bi uzeli vašu dva štih, morate izbaciti protivničkog Asa, igrajući tu boju
- J10984 7653 – ova boja ima najmanje dva potencijalna štih, ali za ostvarit ih, morate propustiti tempo čak tri puta izbijajući AKQ u toj boji, ili dva puta ukoliko su protivničke karte u toj boji 2-2

### ***Razvoj štihova u dugoj boji***

Drugi način razvijanja štihova je izbijanje vaše duge boje. Male karte u vašoj dugoj boji često će postati štihovi kad protivnici više ne budu imali karata u toj boji. Šanse da realizirate vašu dugu boju često ovise kako su protivničke karte u boji raspodjeljene. Naprimjer :

- AKQ32 654 – ostvarit ćete 5 štihova ako sve protivničke karte padnu na AKQ. Karte koje nedostaju moraju biti raspodjeljene 3-2 za vas da bi realizirali 5 štihova u toj boji. Što ako karte stoje 4-1? Ako igrate u boji vašu 4-kartu ćete sjeći adutom i realizirati petu kartu u boji, dok ćete u bezadutu morati izgubiti jedan štih u toj boji, da bi ih ostvarili 4
- AK876 54 – u bezadutu, ova ruka može proizvesti 4 štih, ali samo ukoliko prije toga date jedan štih protivnicima. Ako su preostale karte raspodjeljene 3-3, možete odigrati AK u boji i pokloniti štih protivnicima, što će donijeti dva dodatna štih jer će sve karte u toj boji ispasti u prva tri kruga. Ako su karte raspodjeljene 4-2, izgubit ćete dva štih. Ukoliko je ovo boja sa strane u kontraktu u boji, možete dobiti jedan ili dva dodatna štih bez gubljenja iti jednog štih. Ukoliko su u protivničkoj ruci karte 3-3 tada

ćete sjeći treću kartu i realizirati preostale dvije, dok za 4-2 raspodjelu morate adutom sjeći dva puta da bi realizirali jedan dodatni štih.

Kad pokušavate izbrojati štihove u dugoj boji, vi ne znate uvijek točan broj štihova koje ćete osvojiti. Možete dobro pretpostaviti, ako znate kako bi preostale karte mogle biti razdijeljene u protivničkim rukama.

### **Deblokiranje**

Uz neke kombinacije, morate planirati vašu igru tako da u razvijanju vaše boje, da ostanete u pravoj ruci. Kritično je kad jedna ruka ima više karata u boji od druge, stoga je potrebno misliti na deblokiranje u boji da bi bili sigurno da ćete ostvariti svoje štihove koje ste razvili.

Ako igrate boju koja nema jednak broj karata kod vas i kod dummy-a, **igrajte visoke karte prvo iz kraće boje**. Planirajte igru tako da zadnji štih iz kraće ruke uzme strana koja ima duži broj aduta tako da može nastaviti igranje te boje. Evo primjera :

- QJ102 K3 – u ovoj kombinaciji ostvarit ćete tri štihova, ali morate izbiti Asa prvo, stoga igrajte prvo K iz kraće ruke, da bi deblokirali boju u drugoj ruci
- AKJ32 Q4 – slično je i ovdje, prvo se deblokirajte igranjem Q iz kraće ruke

### ***Izvođenje igre - Finesiranje***

Neke kombinacije u boji vam dozvoljavaju stvaranje dodatnih štihova hvatanjem protivničkih honera. To možete izvesti finesiranjem u boji jednom ili više, ali ne sve honere. Kada finesirate, igrate boju u kojoj jedan protivnik ima jednog ili više honera koji vam nedostaju.

Za ostvarenje finesiranja, prvo pokušajte vizualizirati gdje vam nedostajeći honer treba biti. Zatim igrajte boju **kroz** protivnika kad kojeg se nadate honeru (namjestite protivniku da igra drugi u štihu). Ovisno o tome koju kartu protivnik igra, odaberite kartu iz treće ruke (vaše ili dummy-eve) koja nije najveća karta, ali koja će odnijeti štih ukoliko se honer nalazi u ruci koju ste finesirali.

Imajte na umu da vaši protivnici često slijede dva pravila obrambene igre :

- nisko u drugoj ruci – ako igrate nisko iz vaše ruke i od dummy-a, slijedeća ruka će igrati nisko u većini slučajeva
- pokriti honera honerom – ako igrate honera iz vaše i dummy-eve ruke, slijedeća ruka će obično pokriti većim honerom ako ga ima

### **Pronalaženje dame :**

- ako imate 8 karata u boji u dvije ruke, trebali bi finesirati i pokušati hvatati damu. Dama koja nedostaje u ovom slučaju često neće pasti ako igrati A pa K u toj boji
- ako imate 9 karata u boji u dvije ruke, češće igrajte da vam padne dama igrajući AK, nego finesa. Veća je vjerojatnost da je raspodjela protivničkih karata 2-2 nego da je dama u impasu.

**Pravilo : 8 ever 9 never nam kaže da ukoliko nam fali samo Q igramo A pa K ako imamo 9 karata u boji, dok se uz 8 karata u boji odlučujemo na finesiranje Q**

### **Pronalaženje kralja :**

- ako imate 10 ili manje karata u boji, uvijek pokušajte finesirati za hvatanje Kralja. Kralj često neće pasti na Asa ukoliko nemate 11 karatni fit.

**K uvijek impasiramo, moramo imati čak 11 karata u boji da bi dobili veću vjerojatnost da će pasti K na igranje A**

### ***Uobičajene kombinacije – kako finesirati***

- **AQ5 432** - uz ovu kombinaciju, imate jedan štih i dva gubitka, osim da je Kralj postavljen prije Asa. Igrajte 2, protivnik će igrati nisko, zatim igrajte Damu. Ovaj tip finese bit će uspješan u 50% slučajeva
- **K32 654** - možete također finesirati Asa. Igrajte 4, protivnik će često i uz Asa u boji igrati nisko i vi ćete igrati Kralja. Ukoliko je As bio u drugoj ruci uzet ćete štih, dok ukoliko je As iza Kralja nećete, no u tom slučaju niste ni imali šansi za štihom u toj boji, osim da ta ruka povuče tu boju
- **A432 QJ109** - ako se kralj nalazi prije Asa, finesa će odnijeti 4 štih. Igrajte Damu, ukoliko protivnik igra nisko igrajte malu kartu, a ako protivnik igra Kralja uzmite Asom. Ukoliko Dama odnese štih ponovite finesu s Dečkom.
- **AJ32 K654** - u 8-karatnom fitu Dama obično neće pasti ako igrate AK, tako finesirajte protivnika, prvo igrajte Kralja (za slučaj da je Dama singl) zatim igrajte nisko i stavite Dečka. Ovaj način igranja donosi nešto više od 50% šansi za uzimanje sva četiri štih.
- **AJ32 K1054** - ove boje nude dvosmjerno finesiranje, jer držite i Dečka i Desetku. Odlučite koja ruka bi mogla imati Damu, te prvo igrajte honera pa finesirajte tu ruku. Šanse su nešto veće u odnosu na prethodni slučaj.
- **A432 J1098** - možete pokušati dvostruku finesu ako vam nedostaju dva honera. Ovdje pokušavate izgubiti samo 1 štih. Igrajte Dečka kojeg ćete propustiti ukoliko protivnik ne pokrije honerom. Drugi put igrajte Desetku i učinite isto. Ovaj način igranja će u 76% slučajeva donijeti tri štih.
- **AQ32 10987** - ovo je situaciju za dvostruko finesiranje Kralja i Dečka. Igrajte Desetku, te nakon toga Devetku, uvijek propustite ukoliko protivnik ne odigra honera. Šanse za tri štih su 76%, dok postoje i šanse za sva četiri štih ukoliko ruka prije AQ drži KJ, dakle 24% šansi.
- **K432 J1098** - ovo je drugačija dvostruka finesa, koja nudi dodatni štih ukoliko se Dama nalazi prije Kralja. Igrajte Dečka kojeg ćete propustiti, zatim Desetku. Šanse za dodatni štih su 50%.
- **A432 Q765** - ukoliko nemate Dečka nemožete uhvatiti Kralja finesiranjem s igranjem Dame, jer ukoliko igrate Damu protivnik Kralja vi Asa, izgubit ćete dva ili tri štih zbog nedostajanja J109. Zato igrajte Asa, zatim malu kartu i Damu. Ukoliko se Kralj nalazi prije Dame dobit ćete dodatni štih.
- **A432 Q1065** - ovo je slična situacija, ali držanje 10 vam daje druge mogućnosti. Ako mislite da se Kralj nalazi iza Asa, igrajte Asa, pa malu kartu na Damu, ukoliko mislite da je Kralj iza Dame, igrajte Asa, zatim malu kartu na Desetku
- **A432 Q1098** - imate iste honere kao u prothodnom slučaju, ali ovaj put popunjene s 9 i 8. Najbolji način igre je igranje Dame, pa ponovno finesiranje s Desetkom, uvijek propuštate ukoliko protivnik ne odigra jačeg honera

Sve ove kombinacije su prikazane u situaciji kad vi i dummy imate jednak broj karata, većina ovih situacija se neće promijeniti ukoliko nemate jednak broj karata s dummyem ili ukoliko su manje karte u različitim rukama.

### ***Igranje na vjerojatnost***

Kad ste izvođač, značajno je znati neke osnovne vjerojatnosti o šansama za vaše raspodjele u boji i finesiranje. Ovo znanje će vam pomoći da pogodite potencijalni broj štihova koji možete uzeti u specifičnim kombinacijama u boji.

Znanjem da će vam vjerojatnost pomoći odlučiti koja bi linija igre trebala realizirati vaš kontrakt. Na primjer, ako imate odabrati između 7-karatne boje sa strane, u kojoj vam treba raspodjela 3-3 ili uspješna finesa, znat ćete da je finesa bolja opcija, 50% u odnosu na raspodjelu u boji 36%.

Slijedi kratki sažetak kako boje mogu biti raspodjeljene i koliko bi finesa bila uspješnija.

### ***Vjerojatnost raspodjele u boji :***

uglavnom :

- neparan broj karata koje nedostaju imaju tendenciju da su približno jednako raspodjeljene – ako vam nedostaje 5 karata u boji, mnogo vjerojatnije je da su raspodjeljene 3-2 nego 4-1
- paran broj karata koje nedostaju nemaju tu tendenciju – ako vam nedostaje 6 karata u boji, vjerojatnije je da su raspodjeljene 4-2, nego 3-3

### ***Ako imate kombinirani fit od 7 karata u boji (protivnici imaju 6 karata) :***

- vjerojatnost raspodjele 3-3 = 36%
- 4-2 = 48%
- 5-1 = 15%
- 6-0 = 1%

### ***Ako imate 8, protivnici 5 karata :***

- 3-2 = 68%
- 4-1 = 28%
- 5-0 = 4%

### ***Ako imate 9, protivnici 4 karte :***

- 2-2 = 41%
- 3-1 = 50%
- 4-0 = 9%

### ***Ako imate 10, protivnici 3 karte :***

- 2-1 = 78%
- 3-0 = 22%

### ***Pronalaženje honera :***

- jedna finesa = 50%
- jedna od dvije finese = 75%
- dvije od dvije finese = 25%
- najmanje dvije od tri finese = 50%

### ***Postojanje 10 i 9 često povećava vašu vjerojatnost u pronalaženju honera :***

- AKQ10 xxx = 61% šansi za četiri štih, jer čak i u slučaju 4-2 ili 5-1 dečko može biti singl ili dubl
- AJ98 xxx = 38% šansi za tri štih (finesiranjem prvo devetke, uspjete kad su na pravoj strani K10, Q10 ili KQ10)

**Bolji igrači znaju ove vjerojatnosti događaja i tako i planiraju precizniji način igre - PERCENTAGE PLAY**