

## Brojanje

Zamislite da je protivnik otvorio 1♥, a zatim licitirao 2♣. Mi sada znamo da on mora imati bar pet karata herc i bar četiri trefa. Da bi utvrdili njegovu distribuciju, treba da otkrijemo šta su preostale četiri karte. Ako prilikom igre on dva puta odgovori na boju pik, ne može nikako imati više od dve karte karo. Koliko karata protivnik može imati u nekoj boji možemo saznati ako pažljivo slušamo licitaciju, ali i vodimo računa o tome šta protivnik nije licitirao (na primer, igrač koji ne podrži partnerov otvor 1♥ ima najviše dve karte u toj boji...). Kada saznamo koliko karata ima jedan protivnik u nekoj boji, pošto vidimo 26 karata, znamo koliko karata ima i četvrti igrač za stolom.

Pored distribucije, možemo brojati i poene koje protivnik može imati. Recimo, igrač koji nije otvorio licitaciju ima manje od 13 poena. Ako smo ustanovili sa u nekoj boji ima AKD, on nikako ne može imati još jednog asa.

Vremenom će vam biti sve lakše i lakše da pratite sve što se dešava za stolom, a samim tim i da prebrojite distribuciju ili poene. Počecemo tako što ćemo brojati raspored u jednoj izabranoj boji (na primer raspored aduta kod protivnika).

Na osnovu broja karata koje imamo mi i partner u boji, znamo koliko karata u toj boji zajedno imaju protivnici. Recimo da imamo devetokaratni fit u adutu. Preostalo je još četiri karte. Moguće podele su 2-2, 3-1 ili 4-0. Kada odigramo prvi put aduta i oba protivnika odgovore na boju saznali smo da podela nije 4-0. Ako i sledeći put oba protivnika odgovore – podela je 2-2. Nema potrebe za daljim adutiranjem, jer protivnici više nemaju aduta (ako nepotrebno adutiramo možemo doći u opasnost da nemamo čime da posečemo neki štih kasnije). Ako se protivnik škarta u drugom krugu, podela je 3-1 i znamo da je preostao još jedan adut.

Sa osam karata na liniji, protivnici će imati pet. Sada su moguće podele 3-2, 4-1 ili 5-0. Ponovo ćemo vrlo brzo ustanoviti kako su raspoređeni preostali aduti. Ako oba protivnika odgovore u prvom krugu, podela nije 5-0 a već posle drugog kruga ćemo znati tačan raspored.

Sa sedam karata u boji, preostaje šest kod protivnika – podele su 3-3, 4-2, 5-1 ili 6-0. Posmatrajmo primer: igramo nt i u trefu partner ima AKDxx, a mi dve male karte. Prebrojali smo sigurne štihove – imamo ih osam i nedostaje jedan štih da bismo napravili 3nt. Ako su trefovi kod protivnika raspodeljeni 3-3 odnećemo deset štihova, kada se odigraju AKD protivnici neće više imati tu boju i preostale dve karte će biti visoke. Ako je podela 4-2, protivnici će odneti jedan štih, ali mi ćemo i dalje imati četiri tref štih, što je dovoljno da napravimo kontrakt. Da bi naš plan igre uspeo, potrebno je da oba protivnika odgovore na boju dva puta. Ako neko od protivnika ne odgovori na boju u prvom (6-0) ili drugom krugu (5-1), možemo odneti samo tri štih u toj boji – moramo napraviti drugi plan igre.

Iskoristićemo ovaj primer da se podsetimo priče o ulazima. Posmatrajmo slučaj kada ne postoji drugi ulaz (ne postoji drugi način da partner odnese štih, osim da se odigra tref). Ako je podela 3-3, partner će odigrati AKD tref a zatim i preostale dve karte. Pretpostavimo da je podela 4-2. Ako odigramo AKD tref i zatim protivnik odnese štih, preostala karta tref će biti visoka ali mi nećemo moći da je odigramo, jer nemamo ulaz. Postoji rešenje – odigraćemo u prvom krugu malu kartu i dati taj štih protivniku. Sada još uvek imamo trefa (imali smo dve karte), i možemo uzeti preostale štihove.

Brojanjem možemo poboljšati i svoju protivigru. Posmatrajmo jedan od primera: Na stolu se nalazi duga vezana boja (KDJXXX) a mi imamo asa. Ako sto nema ulaz van te boje, možemo sprečiti protivnika da ostvari pet štihova tako što nećemo odigrati asa odmah. Sačekaćemo trenutak u kom odigravač neće više imati karata u toj boji. Ako uspemo da saznamo tačan broj karata odigravača, znaćemo u kom krugu da odnesemo štih, a da odigravač ne dobije nijedan više.

Propuštanje štihova može biti veoma korisno i kada mi odigravamo. Objasnićemo na primeru: Igramo nt i protivnik je atakirao kralja. Mi u toj boji imamo ukupno pet karata, Axx u jednoj i xx u drugoj ruci. Mi moramo da izdamo štih u našoj najboljoj boji da bismo ostvarili kontrakt. Kada izdamo taj štih, protivnici će odneti i preostale štihove u boji ataka. Koliko štihova mogu odneti zavisi od podele. Raspodela kod protivnika može biti 4-4, 5-3, 6-2...Pustićemo prvi krug. U drugom krugu oba protivnika su odgovorila na boju – raspodela je ili 5-3 ili 4-4. Ako je 4-4, kada protivnici će odneti štih u našoj boji i tri štih u boji ataka. Ako je raspodela 5-3. Mogu da odnesu četiri štih u boji ataka (ukupno pet). Pretpostavimo da štih u našoj boji može da odnese protivnik koji ima tri karte – treba da uzmemo asa u trećem krugu. Protivnik će uzeti štih u našoj boji, ali neće imati kartu u partnerovoj boji – izdali smo samo tri štih.