

Solišana.

Sākumā jums liksies, ka 13 kārtis saturēt rokās vien jau ir liela problēma, kur nu vēl izdomāt, ko ar viņām darīt. Katru reizi, kad pienāk jūsu kārta solīt, jums jātrud atbilde uz trim galvenajiem jautājumiem:

- 1) solīt vai pasēt?
- 2) kādu masti (vai beztrumpi) solīt?
- 3) kādā līmenī solīt (stiķu skaits virs 6 tiek saukts par solišanas līmeni)?

No pašiem bridža pirmsākumiem, teorētiski pūlas izgudrot tādu solišanas sistēmu, kurā optimāli varētu savienot divas savstarpēji saistītas rokas vērtības - kāršu spēku un sadalījumu. Runa iet par to, kā ar solījumu partnerim darīt zināmu trumpju masti un stiķu skaitu. Mūsu apņemšanās var būt pamatota gan ar figūru daudzumu, gan ar mastu sadalījumu. Paskatīsimies uz diviem piemēriem:

Piem. 1	♠ AKQJ109876543	♥ -	♦ -	♣ 2
Piem. 2	♠ AKQJ109	♥ AKQ	♦ AKQ	♣ 2

Pat, ja jūsu partnerim rokās ir tikai sīkās kārtis, abos gadījumos jūs varat paņemt 12 stiķus pīķu spēlē, bet cik atšķirīgs ir kāršu spēks !

Naturālā solišanas sistēmā, kuru apskatīsim arī mēs, sola par primāro uzskatot kāršu spēku. Kāršu spēku nosaka tikai figūras sekojošā veidā:

dūzis - 4 punkti	
kungs - 3 punkti	(lieki skaidrot, ka šiem punktiem nav nekā kopēja
dāma - 2 punkti	ar punktiem par kontrakta vinnēšanu)
kalps - 1 punkts	

Šos punktus sauc par figūrpunktiem, literatūrā tiem pievieno burtus HCP (no angļu - high-cards-points), HP vai PC. Lai atklātu solišanu par punktiem neuzskata singleto kungu, dāmu vai kalpu (iegaumējiet jaunus terminus: singlets - viena kārta mastā, duplets - divas kārtis mastā, triplets - trīs kārtis mastā), otro dāmu Qx (dāma un jebkurš sīkais), ja šajos mastos jūs nesaņemsiet partnera atbalstu, tie stiķus neņems. Tomēr tālākā solišanas gaitā šīs figūras var lieliski papildināt partnera kārtis, tāpēc "nenorakstiet" tās pavisam.

Tagad pamēģināsim skaitīt punktus:

♠	J54
♥	K983
♦	AJ2
♣	Q74
♣	(N)

AQ	W	E	K10972
1042			A6
KQ93	S		876
KJ92			1083
			863
			QJ75
			1054
			A65

Spēlētājam W ir 15 PC: 6 - pīķos, nav - ercenos, 5 - kāravos, 4 - krustos. N ir 11 PC, bet E un S pa 7 PC. Varam izdarīt vienkāršu secinājumu, ka katrā mastā summā ir 10 PC un visā kāršu kavā kopā - 40 PC. Tā kā katrā sadalījumā tiek izcīnīti 13 stiķi, tad katra stiķa iegūšanai vidēji vajadzīgi 3 punkti. Lai noskaidrotu, cik stiķu var paņemt jūsu puse, ir jānoskaidro, cik punktu kopā ir jūsu un partnera rokās. Atbildi uz šo jautājumu sniedz solīšana. Tā kā stiķus ņem ne tikai bildes, bet arī sīkie, mastīs, kur pretiniekam vairs nav lielo kāršu, un trumpji, tad praktiskais punktu skaits, kas nepieciešams noteikta stiķu skaita paņemšanai ir aptuveni sekojošs:

Kontrakts	Nepieciešamais punktu skaits abās rokās
Spēle 1. un 2. līmenī	19-23 PC
Spēle 3. līmenī	22-24 PC
3 NT	25-27 PC
Spēle mastī 4. līmenī	24-27 PC
Spēle mastī 5. līmenī	28-30 PC
Mazais šlems (12 stiķi) mastī	31-33 PC
Mazais šlems NT	33-36 PC
Lielais šlems (13 stiķi) mastī	33-37 PC
Lielais šlems NT	37 un vairāk PC

Atgriezīties pie mūsu jautājumiem:

1) solīt vai pasēt? Jums vēl nav nekādas informācijas par mastu un spēka sadalījumu, tāpēc atliek pajauties uz varbūtību teoriju. Ir pierādīts, ka pietiek ar 12 PC, lai sāktu solīšanu. Tātad saskaitiet punktus, un atbilde uz pirmo jautājumu būs rokā.

2) kādu masti (vai beztrumpi) solīt?

Atbilde uz šo jautājumu ir atkarīga no jūsu norunām ar partneri. Tālāk mēs sniegsim samērā vienkāršas naturālas solīšanas sistēmas aprakstu. Līdz tam iepazīsimies ar mastu garumu parādīšanas principiem. Par solāmu mastu uzskata tādu mastu, kurā ir vismaz 4 kārtis ar figūru, vēlams divām figūrām. Pieckāršu mastā vajadzētu būt figūrai, bet seškārsšs mastis ir solāms jebkurš. Ja jums, vadoties no PC skaita jūsu rokā, vai no PC skaita jūsu un partnera rokā kopā, jāsola mastis un jums tādi ir divi, tad vadāties no sekojošiem principiem:

a) ja masti ir dažāda garuma, tad sākiat ar garāko;

b) ja masti ir vienāda garuma, tad no 4-kāršu mastiem soliet zemāko vai tuvāko, bet no 5 kāršu un garākiem - vecāko vai tālāko.

- *Saskaņojiet partnera mastu tikai tad, ja esat pilnīgi pārliecināts, ka jums abiem kopā ir vismaz 8 kārtis šinī mastā.*

- *Nesoliet jaunā līmenī, ja neesat pārliecināts, ka jūsu un partnera kopējais spēks ir pietiekošs spēlei šajā līmenī (sk. tabulu).*

- *Neatkārtojiet savu mastu, ja tanī nav vismaz par vienu kārti vairāk, kā solījāt iepriekš.*

Daži piemēri:

1.	Partneris	Jūs
	1 ♦	1 ♠ (4 +)

3 NT - t.s. Gemblings AKQxxxx - pilns jaunākais masts (♣ vai ♦) + kungs vai dūzis kādā blakus mastā.

ATBILDES

a) pēc atklājuma 1 mastā.

- one-over-one (burtiski viens-virs-viena t.i. solījums pirmajā līmenī) 6+ PC, masts 4+ kārtis, forsē.

Piem. 1♦ – 1♥/♠
vai 1♣ – 1♦/♥/♠

- two-over-one (burtiski divi-virs-viena, t.i. solījums otrajā līmenī) 10-11+ PC, masts 4+ kārtis, forsē.

Piem. 1♠ – 2♥ (5+♥)
1♦ – 2♣ (4+♣)

– divi atklājuma mastā, neforsē 6-9 PC ar :

5+♣ pēc atklājuma 1♣

5+♦ pēc atklājuma 1♦

3+♥/♠ pēc atklājuma 1♥/♠

Pēc atklājuma jaunākajos mastos solījums 2♣/♦ rādīs, ka jums nav četrkārša vecākā masta.

- trīs atklājuma mastā - invitējošs 10-11 PC, noteikumi tie paši, kas pie atbildes divi atklājuma mastā.

- 1NT 6-9/10 PC, nav fita (*) atklājuma mastā un vecākā četrinieka, kuru var nosolīt tai pašā līmenī, neforsē.

* - par fitu sauc atbalstu partnera mastā. Kā zināms, par labu trumpju mastu uzskatāms masts, kurā jums kopā ar partneri ir vismaz 8 kārtis. Tātad pēc atklājuma 1♦ par fitu uzskatīsim 4 kārtis kāravos, bet pēc atklājumiem 1♥/♠ - fits būs vismaz 3 kārtis.

Piem. 1♦ – 1NT (♠ QJx ♥ Kxx ♦ Q10x ♣ J109x)
1♠ – 1NT (♠ xx ♥ QJxx ♦ Kxx ♣ A10xx)

- 2NT 12-13+ PC vienmērīgs sadalījums vai fits atklājuma mastā, nav vecākā četrinieka, kuru varētu nosolīt atklājuma līmenī

- jauns masts ar lēcienu (*)

* - lēciens - izlaists tuvākais iespējama solījums mastā, piem.

1♥ – 3♦ (bez lēcienu būtu 2♦)

1♦ – 2♠ (bez lēcienu būtu 1♠)

- Lēciens otrajā līmenī 12-13+ PC, masts 5+, forsē līdz geimam

- Lēciens trešajā līmenī 15-16+ PC 6+ masts, forsē līdz geimam

- 4♠ pēc 1♠ vai 4♥ pēc 1♥ – nevienmērīga roka ar 4+-kāršu fitu, spēks līdz 12 PC, neforsē.

b) pēc atklājuma 1 NT

- 2♣ – Steimans (Stayman), jautājums par sadalījumu, nosaukts izgudrotāja vārdā

1NT - 2♣ (?)

2♦ – nav vecāko četrinieku

- 2♥ – ir 4♥ nav 4♠
- 2♠ – ir 4♠ nav 4♥
- 2 NT – ir abi vecākie četrinieki

Pēc jebkuras no atklājēja atbildēm, atbildētāja solījums otrajā līmenī ir naturāls un neforsē, jebkurš masts trešajā līmenī forsē līdz geimam. Izņēmums ir vecākā masta safītošana, piem

- | | | |
|--------------|-----|-------------------|
| 1NT - 2♣ (?) | | 1NT – 2♣ |
| 2♥ – 3♥ | vai | 2♠ – 3♠ ir inviti |

– 2♦, 2♥, 2♠ – masts 5 + sign off (tas nozīmē, ka solīšana no atbildētāja ir beigusies, atklājējs uz to pasē)

- 2 NT, 3♣, 3♦ – inviti
- 3♥, 3♠ – masts 5+, 9-10 PC, forsē
- 3NT, 4♥, 4♠ – galīgā kontrakta izvēle

c) pēc atklājuma 2♣

– 2♦ – negāts 0-7 PC jebkurā sadalījumā, pat ar nulles roku pēc atklājēja nākošā solījuma drīkst pasēt tikai uz 2NT.

– 2♥, 2♠, 3♣, 3♦ – 5+ masts 8+ PC vai min. 3 kontroles (kontroles skaita šādi: A - 2 kontroles, K - 1 kontrole)

- 2NT - nav pieckārša masta, spēks no 8 PC.

d) pēc atklājumiem 2♦, 2♥, 2♠

– 3 atklājuma mastā - invits 5-6 PC, pēc atklājuma 2♦, 3♦ liecina, ka nav vecāko četrinieku.

- jebkurš cits solījums forsē līdz geimam, 6+ PC, sadalījums kā attiecīgajās atbildēs pēc atklājuma 2♣.

e) pēc atklājuma 2NT

- katra atbilde forsē līdz geimam
- 3♣ Steimans
 - 2NT - 3♣ (?)
 - 3♦ – nav vecāko četrinieku
 - 3♥ – ir 4♥, nav 4♠
 - 3♠ – ir 4♠, nav 4♥
 - 3NT - ir abi vecākie četrinieki
- 3♦, 3♥, 3♠ – 5-kāršs masts

Tālākā solīšana pēc 1 mastā.

a) pēc atbildes one-over-one

Atklājējs vispirms cenšas safitot atbildes mastu. Ja tas nav iespējams, tad sauc citu mastu; ja tāda nav, atkārtoti atklājuma mastu vai sola beztrumpi. Otrs atklājēja uzdevums ir parādīt atklājuma spēku. Pēc atklājumiem 1♦/1♥/1♠ izdala divas spēka zonas: 12-14/15 PC un 15/16-17/18 PC. Pieņemsim vispārēju likumu: ar zemāko spēka zonu atklājējs izdara ekonomisku solījumu, ar augstāko līmeni - dod reversa solījumu. Piem. sekvencē

1♦ – 1♠

zemāko zonu rādīs solījumi 1NT, 2♣, 2♦, 2♠, bet augstāko zonu solījumi: 2♥, 2NT, 3♣, 3♦, 3♠, (eventuāli 4♠).

Atbildētāja tālākās solišanas principus pēc atklājēja solījuma one-over-one piem.

1♦ – 1♥

1♦ – 1♠

1♠ – ?

1NT – ?

noformulēt šinī apmācības līmenī ir diezgan sarežģīti. Tāpēc mēģināsim to izdarīt pakāpeniski. Sadalīsim atbildētāja iespējamās rokas trīs spēka zonās: vāja roka (6-9 PC), invitējoša roka (10-12 PC), forsings līdz geimam (12/13+ PC).

vāji solījumi ir 1) 1NT, piem

1♦ – 1♥

1♠ – 1NT

2) atbildes masta atkārtošana, piem.

1♣ – 1♥

2♣ – 2♥

3) atgriešanās atklājuma mastā, piem.

1♦ – 1♥

1♠ – 2♦.

Invitējoši būs solījumi:

1) 2NT (ar lēcieniem vai bez) vai

2) solījumi trešajā līmenī atbildes mastā, piem.

1♣ – 1♥

1NT – 3♥

3) solījums trešajā līmenī atklājuma mastā, piem.

1♥ – 1♠

1NT – 3♥

4) vai atklājēja atbildes mastā, piem.

1♦ – 1♥

1♠ – 3♠

Līdz geimam forsē jaunākā masta saskaņošana 4-jā līmenī vai jauna masta nosaukšana trešajā līmenī, vai arī reversa solījums. Jauna masta ekonomiska nosaukšana otrajā līmenī vēl neapzīmē spēka zonu. Tikpat labi tā var būt vāja, kā arī invitējoša roka.

Apskatīsim šīs norunas divos piemēros:

1) sekvencē

1♦ – 1♠

1NT – ?

vāji solījumi būs 2♦ un 2♠.

Invitējoši - 2NT, 3♣, 3♦, 3♠.

Forsējoši līdz geimam - 3♥, 4♣, 4♦.

Nenoteikta rakstura solījums šinī gadījumā būs 2♥.

2) sekvencē

1♥ – 1♠

2♣ – ?

Vāji solījumi būs 2♥ un 2♠

Invitējoši - 2NT, 3♥, 3♠

Forsējoši - 3♣, 3♦

Vāju roku vai, retos gadījumos, invitējošu rādīs solījums 2♦.

Nedaudz savādāk izskatās solišana pēc reversa tipa atbildes. Apskatīsim sekvenci :

1♦ – 1♠

2♥ – ?

Atbildētājs nav forsētā pozīcijā, tomēr jebkurš solījums bez lēciena, izņemot 3♣, rādīs vāju roku. Tie būs solījumi: 2♠, 2 NT, 3♦, 3♥. Jebkurš lēciens vai solījums 3♣ (jauns masts trešajā līmenī) forsēs līdz geimam.

Solījumā 1♦ ietilpst arī variants 18-21 PC ar 5+ krustiem. Šī sadalījuma parādīšanai izmantosim lēcienus beztrumpēs vai jaunā mastā. Lēciens uz 2NT nozīmēs 6+♣, bet lēciens jaunā mastā - sadalījumu 5+♣ – 4 lēciena mastā.

Solījums 3♣ nozīmē spēku 15-17 PC ar 6+♣. Tā kā solījums ar lēcieniem ir rezervēts, lai parādītu spēku 18-21 PC, tad bieži vien atklājējs otrajā solišanas aplī nevar parādīt savu spēku. Lai parādītu 15-17 PC paliek lēcienveida pacēlums vai reverss bez lēciena. Šis norunas parādīs piemērā:

1♣ – 1♥

?

1♠ – a) 12-15 PC vienmērīgs sadalījums ar 4♠, nav 4♥

b) 12-17 PC 4♠ un pieci ♣

1NT - 12-15 PC bez vecākā četrinieka (t.s. vājā beztrumpe)

2♣ – 12-15 PC 5+♣, nav vecākā četrinieka

2♦ – 15-17 PC (reverss) 5+♣ un 4♦

2♥ – 12-15 PC ir 4♥

2♠ – 18-21 PC 5+♣ un 4♠

2 NT - 18-21 PC 6+♣, vienmasta roka

3♣ – 15-17 PC 5+♣, vienmasta roka

3♦ – 18-21 PC 5+♣ un 4♦

3♥ – 15-17 PC 5+♣ un 4♥ vai 4-4-4-1 ar ♦ singletu

4♥ – 18-21 PC - sadalījums kā 3♥

b) pēc atbildes two-over-one

Atklājējs uzreiz parāda rokas spēku. Ar 12-14 PC izdara ekonomisku solījumu, nepārsniedzot atklājuma mastu vai tieši saskaņojot atbildes mastu. Ar 15-17 PC dod reversa tipa solījumu (neekonomisku). Lūk, piemērs. Sekvencē:

1♥ – 2♣

?

ekonomiski solījumi ir 2♦, 2♥ un 3♣, bet reversa tipa - 2♠, 2NT, 3♦, 3♥, 4♣

Reversa tipa atbilde forsē līdz geimam. Toties, pēc ekonomiskas atbildes atbildētājam ir iespēja izvēlēties solījumus, kuri limitē (ierobežo) viņa rokas spēku vai forsē līdz geimam. Limitējoši solījumi ir 2NT, atbildes masta atkārtošana, atgriešanās atklājuma mastā vai atklājēja otrā masta atkārtošana.

Sekvencē

1 ♥ – 2 ♣

2 ♦ – ?

Limitēti (10-11 PC) būs solījumi 2♥, 2 NT, 3 ♣, 3 ♦.

Forsējoši līdz geimam - 2♠, 3♥, 3♠, 4♣, 4♦.

c) pēc atbildes 1 NT.

Pēc jebkura atklājuma, izņemot 1♣, neviena atklājēja solījums neforsē, bet reversa tipa solījumi rāda spēku 16-17/18 PC. Pēc atklājuma 1♣, katrs lēciens jaunā mastā rāda spēku 18-21 PC un forsē. Visi solīšanas principi ir analogiski kā pēc atbildes one-over-one.

d) pēc atbildes divi atklājuma mastā

Atklājējs pasē, sola geimu vai dod naturālu invitū uz geimu, solot 2NT, 3 atklājuma mastā vai solot citu mastu.

e) pēc atbildes 2NT

Atklājējs vispirms rāda sadalījumu, neatkarīgi no spēka. 3NT nozīmē pavāju roku ar vienmērīgu sadalījumu. Jaunākā masta atkārtošana rāda 5+-kāršu mastu, vecākā 6+ -kāršu mastu. Tālākā solīšana naturāla.

Tālākā solīšana pēc citiem atklājumiem.

Pēc atklājuma 1NT var precizēt dažas sekvences:

- 1) 1NT - 2♣ (Steimans)
2♦ – 2♥ (2♠) – rāda sadalījumu 5-4 vecākajos mastos un spēku 8-9 PC.
- 2) 1NT - 2♣
2♥ – 2♠ – 4♠ un jaunākais piecinieks
- 3) 1NT - 2♣
2♦ – 3♣ (3♦) – šī roka var saturēt ♣ (♦) četrinieku ar šlema iespējām.

Pēc augstākiem atklājumiem solīšana ir pilnīgi naturāla.

Var tikai piezīmēt, ka pēc atklājuma 2♦ un atbildes 2 NT vecāko četrinieku saskaņošana var notikt tikai trešajā līmenī.

Solīšana pēc intervences.

Par intervenci (iegājienu, iejaukšanos) sauc solīšanu, kad pretinieks ir izdarījis atklājumu vai pretinieki ir solījuši pat vairākas reizes.

a) pēc atklājuma mastā.

Pēc intervences ar mastu gandrīz visi solījumi saglabā savu nozīmi. Mainās tikai beztrumpja solījumi. Beztrumpe jebkurā līmenī garantē aizturi pretinieka mastā (rokai jāsaturs lielā figūra vai figūras pretinieka mastā, lai beztrumpja kontraktā jūs nevarētu "aplaupt"), pie kam atbilde 1NT rāda spēku 8-10PC, bet 2NT bez lēciena 9-11 PC. Vēl mūsu rīcībā nonāk solījums pretinieka mastā. Šis solījums forsē līdz geimam, piem.

N	E	S	W	
-	1♦	p	1♥	
1♠	p	p	2♠	– forsē līdz geimam

Kontrai pēc pretinieka iegājienu otrajā vai augstākā līmenī ir piedāvājuma raksturs (piedāvā sodīt pretinieku, ja partnerim ir laba roka, t.s. ātrie stiķi - dūži un kungi vai arī bilde (bildes) pretinieka mastā), bet pēc iegājienu ar mastu atklājuma līmenī - negatīvs. Negatīvajai kontraī nav nekādu speciālu nozīmju, tā tikai rāda 6/7-11 PC un to, ka nav neviena cita izdevīga solījuma (visticamāk nav aiztures pretinieka mastā).

Piem.	N	E	S	W	
	-	1♦	1♠	d	
W var būt sekojoša roka:				♠ xx	♥ KQxx
				♦ Kx	♣ Qxxx

Pēc intervences ar kontru, neviens solījums nemaina savu nozīmi, toties parādās solījums "rekontra". Rekontra rāda vai nu vienmērīgu vai trīsmastu roku tipa (4-4-4-1 vai tuvu tai) ar īsumu atklājuma mastā, ja vien nav atklāts ar 1 \square , un forsē līdz geimam. Šis norunas, protams, nav vislabākās, bet tās ir vienkāršas.

b) pēc citiem atklājumiem

Pēc atklājuma 1NT un intervences, vienalga ar mastu vai kontru, jebkurš atbildētāja solījums ir naturāls un vājš (pēc kontras nelieto Steimanu), bet jebkurš solījums 3-jā līmenī forsē līdz geimam. Atbildētāja kontra vienmēr ir sodam.

Pēc visiem pārējiem atklājumiem, solīšana pēc intervences paliek tāda pati. Pozitīvās atbildes uz atklājumu 2 mastā nemainās, katra kontra ir piedāvājums sodīt.

Solīšana aizsardzībā

a) iegājiens ar mastu bez lēciena.

Iegājiens ar mastu bez lēciena vienmēr rāda mastu 5+ , pie kam spēks var būt diezgan plašās robežās - 8-15 PC pirmajā līmenī un 10-15 PC - otrajā. Vajadzētu ņemt vērā sekojošus faktorus: zonalitāti (nezonā pret zonu var atļauties vājākus iegājiemus), spēlējošo stiķu skaitu (♠ Qx ♥ KJxx ♦ Qx ♣ Kxxxx vai ♠ xx ♥ Kxxx ♦ Kx ♣ AJ109x - 11 punkti, bet cik atšķirīgi tie ir pēc solīšanas

N	E	S	W	
1♠	2♣			un tā, vai partneris jau ir pasējis, vai nē, piem.

N	E	S	W
p	1♠	?	

ar sliktiem 8-11 PC iegājieni var būt bīstams, ja partnerim nekā nav, daudz punktu var izrādīties W, jūs kontrēs un jūs dabūsiet lielus mīnus.

Pēc partnera iegājiena ar mastu un atbildētāja pasa, otrs aizsargs sola tāpat kā pēc partnera atklājuma. Lēciens iegājiena mastā ir invits, bet lēciens savā mastā vai beztrumpēs forsē līdz geimam. Principiāla ir starpība, ka solījums jaunā mastā bez lēciena neforsē, bet forsēšanai var lietot pretinieka mastu.

b) iegājieni ar lēcieni vai beztrumpi

Iegājieni 1NT nozīmē to pašu, ko atklājums 1NT, tikai ar to starpību, ka jābūt aiztūrei pretinieka mastā. Tālākā solišana rit kā pēc atklājuma 1NT.

Iegājieni ar mastu ar vienkārtīgu lēcieni rāda vienmasta roku ar spēku 13-15 PC, pie kam, lai izdarītu lēcieni 3-jā līmenī nepieciešams masts 6+, bet otrajā līmenī pietiek ar labu piecinieku. Iegājienam ar divkārtīgu lēcieni ir bloķējošs raksturs.

c) iegājieni ar kontru

Kontra ir izsaucošs no 12/13 PC vai paskaidrojošs no 16 PC raksturs, pie kam pirmajā solišanas riņķī otrs aizsargs sola pret izsaucošo variantu. (izsaucošā kontra rāda tikai punktus, tā lūdz partneri nosaukt potenciālo trumpju mastu vai beztrumpi, šī kontra nav sodam, uz to nedrīkst pasēt).

Atbildes uz kontru daļa 3 grupās: vājās, invitējošās un forsējošās.

Vājajā grupā ietilpst visas atbildes mastā bez lēciena. Tās rāda spēku 0-7/8 PC, pie kam izņēmuma gadījumos to var darīt ar trīskāršu mastu.

Invitējošs raksturs ir solījumam 1NT un solījumiem ar lēcieni, pie kam otrajā līmenī tādu var dod ar labu četrkārtīgu mastu.

Vienīgais forsings līdz geimam ir pretinieka masts.

Apskatīsim dažus izsaucošās kontras piemērus:

1) pretinieks ir atklājis 1♠, bet mums jāsolā tūlīt pēc viņa:

♠ 64	♥ J1097	♦ AK6	♣ AK104
------	---------	-------	---------

vislabākais solījums ir - "kontra", ar to mēs partnerim darīsim zināmu, ka mums ir fiti visos pārējos mastos.

2) jūs esat E, jums ir sekojoša roka:

♠ K864♥ 5	♦ AK65	♣ KQJ10
-----------	--------	---------

un līdz jums nonākusi solišana:

N	E	S	W
-	-	1♥	pas
2♥	?		

Arī šinī gadījumā labākais solījums ir "kontra", jums ir 16 PC un fiti visos mastos. Ja partnerim ir ļoti vājas kārtis, viņš var nosolīt 2♠ pat ar pīķu tripletu.

Ja dota paskaidrojošā kontra, tad 1. aizsargs otrajā solišanas aplī sauc savu mastu, sola ar lēcieni NT vai pretinieka mastu. Šajā gadījumā pēc invitējošas atbildes geims ir ieforsēts. Ja aizsargs vēlas ieforsēt geimu pēc vājas atbildes, tad viņš no sākuma sola pretinieks mastu un pēc tam rāda savējo.

Pēc atklājumiem augstākā līmenī kontra ir izsaucoša, bet iegājieni ar mastu vai beztrumpi - naturāli.

Kopsavilkums.

Tagad mēģināsim sasummēt visu, ko mēs zinām par solišanu.

1) Visas rokas mēs varam sadalīt sekojošās zonās:

- 0-6 PC nevērtīga roka
- 7-9 PC vājš atbalsts partnerim
- 10-11 PC labs atbalsts partnerim
- 12-15 PC vājš patstāvīgs atklājums
- 16-18 PC stiprs atklājums
- 19-22 PC ļoti stiprs atklājums
- no 23 PC neparasti stipras kārtis - forsings

Solišanas gaitā vienmēr jāņem vērā abu partneru roku spēka summa. Atcerieties tabulu, kurā dota punktu summa, kas nepieciešama kontrakta vinnēšanai dažādos līmeņos. Šādu partneru roku spēka summēšanu sauc par balansa aprēķināšanu. Protams, praksē jūs sastapsiet kontraktus, kuros paņemsiet daudz stiķu arī pie maza punktu skaita, tas atkarīgs no sadalījuma (atcerieties 1. piemēru nodaļas sākumā!), bet aprēķinot balansu jūs gandrīz vienmēr izpildīsiet savu apņemšanos. Tāpēc mēs arī dalām atklājēja un atbildētāja rokas zonās.

2) atcerēsīties situācijas, kurās nedrīkst pasēt:

- a) ja pēc jūsu solījuma, partneris ir nosaucis jaunu mastu (tas attiecas uz vienpusējo solišanu);
- b) partneris atklājis solišanu otrajā līmenī;
- c) partneris ir devis izsaucošo kontru (uz to drīkst pasēt tikai tad, ja jums ir pamatīga opozīcija pretinieka mastā, piem. AQ1093 un vēl kāda bilde blakus, lai garantētu pretiniekam zaudējumu pat zemā līmenī).

Šlemu solišana.

Šlemu solišanai pielietojam konvenciju, kuru sauc par Blekvudu. Tas vienkārši ir jautājums par dūžiem. Kad jūs ar partneri esat saskaņojuši mastu, vai nolēmuši spēlēt beztrumpi un kopējā spēka jums pietiek, lai spēlētu 6 vai 7 līmenī (sk. tabulu nodaļas sākumā), svarīgi ir zināt vai jums pietiek dūžu. (Iedomājieties situāciju, kad jums ar partneri kopā ir 32 PC, bet pretiniekiem tikai 8 un tie ir 2 dūži! - pretinieki ar tiem paņems divus stiķus un jūs šlemu būsiet zaudējuši).

Par dūžiem jautā, solot 4NT, piem.

N	S
1♠	2♥
3♣	3♦
3♥	4NT! - ? par A

Uz to atbildes ir sekojošas:

5 ♣ – 0 vai 3
 5 ♦ – 1 vai 4
 5 ♥ – 2

Nākošais solījums, kas nav izdarīts saskaņotajā mastā ir jautājums par kungiem, piem.

N	S
1NT	S 3♠
4♥	4NT!
5♦!	5♠! – ? par kungiem

Atbildes:

+1	- 0 vai 3 K
+2	- 1 vai 4 K
+3	- 2 K

Tālākā solišana mūsu piemērā varētu izskatīties šādi:

	N	S
tātad	5♦!	5♠!
	6NT!	7♥

Partneris ir parādījis 16-18 PC vienmērīgā sadalījumā, vismaz 3 kārtis erceņos, 1 vai 4 dūžus un 0 vai 3 kungus, mūsu kārtis ir:

♠ A ♥ KQJ10xxx ♦ Axx ♣ Ax

Ja partnera kārtis ir aptuveni sekojoša:

♠ KJx ♥ Axx ♦ KJxx ♣ KQx

tad lielo šlemu viegli vinnēsim.