

Jelzések

Általános

- a jelzés kedvéért nem szabad ütést veszteni, hallgassunk a józan észre
- ne jelezzünk, ha csak a felvevőnek segítene
- jelezni általában a lehető legalacsonyabb/legmagasabb lappal érdemes
- a jelzés nem parancs, a partnernek nem muszáj engedelmeskednie
- ütésbe belerakott figura jelzi az alatta levőt, tagadja a felette levőt (szan: Q => QJT+, szín: Q => QJ+)
- érintkező figurák közül az alacsonyabbal szokás ütni

Hozzáállás jelzés

- magas lap: folytassuk a szint
- alacsony lap: ne folytassuk a szint
- szannál általában a pozitív jelzés legalább egy kulcsfigurát jelent
- színnél jelenthet dublót is (ha van esélyünk a lopásra)
- nem elég a saját lapot figyelni, a lényeg, hogy érdemes-e folytatni

Hossz jelzés

- magas[-alacsony] lap: páros (a lap eldobása előtt)
- alacsony[-magas] lap: páratlan (a lap eldobása előtt)
- 4 kártyából először felülről a második, majd a harmadik lapot dobjuk

Szín preferencia jelzés

- magas lap: a maradék színek közül a magasabb jó
- alacsony lap: a maradék színek közül az alacsonyabb jó
- dobással jelzés: dobjunk a nem jó színekből
- a dobott lapok nagysága a (nem jó) szín hosszát mutatja

Mikor hogyan jelezzünk?

- általában hosszat jelezzünk
- a partner A és Q indulásánál hozzáállást jelezzünk (akkor jó, ha a partner rövid belőle (<4 lap), különben a hossz érdekesebb)
- ötös magasságon és afelett a partner A indulása nem ígér K-t; a pozitív hozzáállás azt mondja, hogy nálunk van
- szan játéknál a K indulás +2 figurát ígér, ezért elblokkolás-elhárítást kér, tehát figurát (J/Q) - ha nincs, akkor marad a hossz jelzés
- ha a hozzáállás kiderül az asztal lapjaiból, jelezzünk hosszt
- ha világos, hogy a partnernek a hozzáállás/hossz nem érdekes, vagy már egyszer adtunk jelzést, akkor szín preferenciát jelezzünk
- amikor azért hívunk, hogy a partner lopja, akkor is szín preferenciát jelezzünk

Különleges jelzések

- ha át akarjuk venni az ütést, jelezzük a magasabbal az érintkező figuráinkból
- aduban 3+ aduval és lopási eséllyel magas-alacsony jelzés
- szan játékban a felvevő első hívására magas-alacsony/alacsony-magas jelzéssel hozzáállást mutatunk, de nem ebből a színből, hanem az induló színből [Smith] (kivétel, ha egyértelmű, hogy a felvevő által hívott színből fontos a hossz, mert az asztalon ez a szín hosszú, és nincs az asztalra más átmenet)
- a Smitht mindketten jelzik (így az induló is tudja jelezni, milyen a színe)

Partner színének visszahívása

- eredetileg 3 lapból a magasabbat
- eredetileg 4+ lapból a felülről eredetileg negyedik lapot
- de ha elblokkolás-veszély van, akkor érdemes magasabbat

Indulások

Szanjáték

Melyik színt válasszuk?

- partner által licitált szín (de ha szingli, akkor nézzük meg, van-e jobb)
- felvevők által licitálatlan hosszú szín (ha több is van, akkor az erősebb)
- olyan szín, amiben a licit alapján nem erősek a felvevők
- a dubló ritkán jó indulás (ha a partner nem licitálta)
- kerüljük a magas villás (AQ/KJ) színeket (veszélyes, ütést adhat)
- kerüljük a négylapos egyfigurás színeket (veszélyes, ütést adhat)
- ha a felvevők nem tűnnek nagyon erősnek, kerüljük a veszélyes indulásokat (tehát lehetőleg érintkező figurás, vagy pedig figurátlan szín a jó)
- szlemnél jobb passzívnak lenni (pl. leghosszabb figurátlan szín)

Mivel induljunk?

- AKx+ => A
- 3+ figura, az első kettő érintkező, a harmadik max. egyet ugrik
=> ld. a jelzéseknél leírtakat (A/Q: hozzáállás, K: figuradobás/hossz)
- 3+ figura, a második-harmadik érintkező => érintkezőkből a magasabb
- 2 lap => a magasabb
- 3 lap, 2 érintkező figura => érintkezőkből a magasabb
- 3 lap, 1 figura (vagy nem érintkező figurák) => a legalsó
- egyéb figurás színből felülről a negyedik
- figurátlan színből felülről a második

Színjáték

Melyik színt válasszuk?

- partner által licitált szín / licitálatlan szín [magasításra]
- rövid szín (szingli, esetleg dubló), ha van legalább két adu [lopásra],
de a felvevők által licitált szín általában nem tanácsos
- adu [felvevők rövidítése] (ha a felvevők gyengék, vagy 3-4 színt licitáltak)
- ötös magasság alatt ne legyen benne magányos (K nélküli) A
- kisszlemnél érdemes támadni, de nagyszlemnél jobb passzívnak lenni (pl. adu)

Mivel induljunk?

- aduból alulról
- 2+ érintkező figura => érintkezőkből a magasabb (A/Q: hozzáállás, K: hossz)
- 2 lap => a magasabb
- 3 lap, 2 érintkező figura => érintkezőkből a magasabb
- 3 lap, 1 figura (vagy nem érintkező figurák) => a legalsó
- egyéb figurás színből felülről a negyedik,
de magányos A mellől ne induljunk, hívjuk le az A-t
- figurátlan színből felülről a második

Felhasznált irodalom:

- David Bird, Marc Smith: Defensive Signaling
- David Bird, Marc Smith: Planning in Defense