

Szan Lejátzás

1. Biztos ütések megszámlálása; ha nincs elég:
 - impassz/expasz
 - szín kidolgozása
2. Ha az egyik ellenfél hosszú egy színből, ütéselhagyásokkal vegyük el az összeset a másiktól:
 - a hosszú ellenfél a "veszélyes", a másik a "biztonságos"
 - úgy kell impasszolni stb., hogy ne kerülhessen a veszélyes ütésbe
 - másfél stoppolóval (AJx, KQx) akkor jó kihagyni, ha a JOE fog ütésbe kerülni; ha a BOE, akkor érdemesebb elvinni, mert a Jx (Qx) még valószínűleg üt
 - ha két kártyát kell kiütni, akkor kettős stoppolóval is érdemes kihagyni
3. Ha több színben kell impasszolni/kidolgozni:
 - először azzal kell próbálkozni, amelyik a veszélyes kézbe vezethet
 - számoljuk ki, hogy az ellenvonal a színével hány ütést szerezhethetne, majd ennek megfelelően válasszunk módszert:
 - ha nem veszíthetünk ütést, akkor:
 - játszhatunk arra, hogy beleesik egy figura
 - próbálkozhatunk impasszal
 - ha veszíthetünk, akkor:
 - gyakran elég kiütni egy magas figurát
 - ha az ellenvonal színéből kézben villánk van, jobb, ha a BOE üt, tehát az impasszt/expaszt érdemes az asztalról indítani
4. Kombináljuk a lehetőségeket:
 - figyeljünk arra, hogy milyen sorrendben próbálkozunk, ne rontsák el egymást
 - pl. ha két színből hiányzik a Q, a hosszabból esésre játszunk, ha nem jön be, akkor a másikban impasszolunk
 - ha van egy magasítandó hosszú színünk és egy impassz-lehetőségünk, érdemes először a szín eloszlását tesztelni úgy, hogy a villánk utáni ellenfélnek adjuk át az ütést a színben (így lemegy a színből egy kör anélkül, hogy veszélyeztetné az impasszunkat)
5. Ütéselhagyás átmenetek készítésére:
 - ha az asztalon kevés az átmenet, akkor egy Axxxx jellegű színből érdemes kihagyni egyet-kettőt, hogy aztán a többi húzzon
 - ha kézben kevés az átmenet, sokszor jobb az első hívást asztalon ütni
6. Beszorítások:
 - ha eggyel kevesebb ütésünk van, mint kéne
 - két színben van lehetőség plusz ütésre
 - reménykedjünk, hogy mindkettőt egy ellenfél tartja
 - adjuk ki korán a kiadható ütések (3NT-nál 4-et, 6NT-nál 1-et)
 - hívjuk le a hosszú színünket úgy, hogy utána bármelyik lehetőséget választhassuk (attól függően, hogy az ellenfelek mit dobtak)

Felhasznált irodalom: David Bird, Marc Smith: Planning the Play in Notrump