



V prvním roce se naučíš hrát bridž. Začneš úplně od začátku.

Nejdřív poznáš pravidla. Naučíš se srovnat si karty, chovat se slušně u stolu, hrát o zdvihy a dražit.

Pak se naučíš sehrávat. Budeš počítat trumfy a vytrumfovávat. Poznáš, jak získat zdvihy navíc, třeba finesou nebo snapem.

Jako obránce se dozvíš, jakou kartu přidat, když jsi na řadě druhý, třetí nebo čtvrtý.

V dražbě se naučíš zahajovat, odpovídat partnerovi a jednoduše zasáhnout do dražby soupeřů. Budeš dražit podle systému **Lepší levná**.

Dostaneš hodně rad. Fungují skoro vždycky, i když ne úplně vždy. Drž se jich a výjimky přijdou na řadu později.

Hlavně ať tě hra baví!

Pro lektory

V prvním roce nebudeme na naše adepty nijak pospíchat. Stále si budeme připomínat, že chceme, aby je hra bavila, nebudeme po nich požadovat nijak zázračné a excelentní úvahy, hlavním cílem je, aby hráli podle pravidel a snažili se řídit našimi radami. V prvním ročníku by měl být nejlepší a nejchválenější ten nejposlušnější hráč, teprve později bude požadována kreativita. Přijměme zásadu, že po svých adeptech nebudeme chtít nic, co jsme jim už neřekli. Když je naučíme vytrumfovávat, řekneme jim, že je to nejlepší způsob sehrávání v barevné hře. V konkrétním případě ale uvidíme, že by bylo lepší netrumfovat nebo ne zcela, ale my svého svěřence pochválíme, jak postupoval správně, když vzorně vytrumfoval. Snažme se nevyvolávat paniku a chaos a stav, že není možno tuto hru zvládnout. Bude trvat ještě dlouho, než budou žáci schopni vlastními úvahami za stolem proplouvat samostatně a správně všemi nástrahami a my musíme být ještě mnohem trpělivější než oni. Naučme je základní zásady, o nichž víme, že fungují jen na většinu situací a ne na všechny a požadujeme jejich uplatňování. V dalších letech se budou naši svěřenci učit jak řešit výjimečné případy. Uvidíte, že malým hráčům bude nejdříve dělat velké starosti i to, jak si poskládat a udržet všechny karty, takže je neodrazujme a nemučme výkladem, který patří do vyšších pater této hry.

Nejdříve se adepti bridžové hry naučí skládat karty, počítat je, slušně a zdvořile se chovat u stolu apod.

V oblasti sehrávky se hráči naučí sledovat počet trumfů, vytrumfovávat, vypracovávat barvu, finesovat, snapovat a obehřávat správným způsobem vysoké karty, dozvědí se, jaké karty přidávat jako obránci na druhém, třetím nebo čtvrtém místě, budou se zuby nehty držet jen základních všeobecných rad pro sehrávku – v barevných závazcích nejdříve vytrumfuj, v beztrumfových závazcích obehřevej svoje nejdelší barvy – bez ohledu na to, zda-li to vede ke splnění. Zatím nebudou nijak plánovat, pouze budou přikládají karty podle vašich rad.

V oblasti dražby se naučí zahajovat na prvním stupni a hláškami 2♣ a 2BT, zasahovat jednoduše do dražby, využívat principů okamžitého fitu, forcingu a hranic bezpečnosti. Bude to opravdu základní varianta systému Lepší levná v konstruktivní dražbě.

Doporučujeme po prvním ročníku všem těm, kteří přežili, dodat, ať už fyzicky nebo elektronicky, knihu „Základy bridžové sehrávky“ od pana Kaplana, jejíž obsahem je vše, co se naučili v oblasti sehrávky.

■ Také jim vytiskněte současný licitační systém.

Lekce 1 – původní text: Pravidla sehrávky

Cílem této lekce je, aby se děti seznámily s pravidly sehrávky, aby pochopily účel a smysl hry. Je nanejvýše nutný metodický a trpělivý přístup, zaměřený především na ovládnutí formálního dodržování pravidel a nikoliv na hráčské, technické nebo taktické dovednosti. Děti mohou po této lekci hrát z hlediska taktiky hrozně, ale musí umět sehrávat formálně správně. Hodina je zaměřená pouze na pravidla sehrávky. Na úvod je možno říci, co je k bridži potřeba, případně něco z historie bridže, ale je nutno dětem vysvětlit, co je to zdvih a oč v této hře jde. První rozdělení do dvojic proběhne losováním, při kterém se děti dozví o hierarchii barev (trefy, kára, srdce, piky), dozví se, jak jednotliví hráči sedí u stolu a jak se označují jednotlivá místa a linky. Doporučuji ve fázi společenského bridže losovat pokaždé, protože pak budou zajímavější a rozvrstvenější výsledky a může to pomoci ke stmelení kolektivu. Dětem se vysvětlí, kdo bere zdvih a kdo vynáší do nového zdvihu, jak se utržené zdvihy ukládají, vysvětlen musí být pojem trumf. Pak je Sever vyzván, aby si určil barvu a výši závazku a je vysvětleno, že první a nejnižší stupeň závazku je sedm zdvihů. Sever vybírá svůj závazek s tím, že se smí dívat pouze do svých karet. Východ vynese do prvního zdvihu, Jih vyloží karty na stůl a jsou vysvětleny pojmy hlavní hráč, dummy, obránce a jejich úkoly ve hře. Sever pak sehraje partii s tím, že musí dodržovat základní pravidla, tedy musí přiznávat barvu, nemusí přebíjet a pokud jsou trumfy a nemá již kartu vynesené barvy, může, ale nemusí přebíjet trumfem. Tato pravidla pochopitelně dodržují i obránci. Hodnocení navrhuji takovéto – splnění závazku bez ohledu na nadzdvihy přinese tolik bodů, kolikátý stupeň byl vydražen, pády přinášejí body obráncům v té výši, kolikrát hlavního hráče upadali. Takto sehrají u stolu hráči čtyři rozdání s tím, že ve druhé partii bude hlavním hráčem Východ atd. Pak se mohou nalosovat do nové formace a odehrát další čtyřku rozdání.

Po hře pro shrnutí lekce můžeme dětem zadat tento úkol: Při losování si Tomáš vzal ♠8, Pavel ♠Q, Karel ♥5 a Jirka ♦8. Kdo s kým bude hrát a na jakých místech budou sedět?

Literatura

1. *Bridžová školka* (1. lekce) – J. Hájek
2. *Bridž pro každého* (str. 10-16) – P. Hebák
3. *Bridž rychle a dobře* (str. 6-10) – P. Mokráň
4. *Jak se hraje bridž* (str. 1-7) – J. Fišer
5. *Základy bridže* (1., 2., 3. krok) – L. Batela
6. *Bridžová revue 1/91* (str. 7-11, Koutek začínajícího bridžisty)

Lekce 2 – původní text: Pravidla licitace

V této lekci je třeba dětem říci, že určení závazku ve skutečnosti probíhá jiným způsobem a vysvětlit pojem dražba neboli licitace a jednotlivé nabídky – pas, kontra, rekontra a hierarchii barevných a beztrumfových závazků. Děti se dozví, kdo dražbu zahajuje, jaké hlášky mohou použít všichni účastníci, kdy dražba končí a kdo se stává hlavním hráčem. Nezapomeneme ani na gramatiku a etiku dražby. Nakonec vysvětlíme, že výnos má hráč po levici hlavního hráče a hra může začít podle již známých pravidel při stejném způsobu hodnocení. Ve druhé partii zahájí dražbu Východ, pak Jih a poté Západ. Takto sehraje opět 4 rozdání a bude-li čas a chuť tak i další čtyřku s nově naložovanými partnery.

Nakonec pro shrnutí lekce můžeme dětem zadat několik úkolů:

1. Hraje se závazek 3♥ a Karel vynesl ♠10. Tomáš má ještě tyto karty: ♠7, ♥K2 a ♦QJ108. Může přebít vynesenu ♠10 některým ze svých trumfů?
2. Pavel si zvolil závazek 3BT, ale dvakrát padl. Kolik vlastně uhrál zdvihů?
3. Jirkův závazek jsou 4♣. Co to přesně znamená?
4. Licitace proběhla takto:

W	N	E	S
	1♥	pas	1♠
3♣	3♠	pas	4♠
pas	4BT	pas	5♣
pas	6♠	pas	pas
pas			

Kdo bude hlavním hráčem, kdo dummy a kdo bude mít první výnos?

5. Jeden z hráčů vyslovil závazek 2♦. Jaké hlášky smí použít následující hráč, jaké použít nesmí a co má dělat, jestliže se licitace v tomto kole zúčastnit nechce.
6. Tvůj partner zahájil licitaci 1♠ a ty máš tyto karty:

♠ K Q 7 3
♥ 10 8 5 4 2
♦ A J
♣ 6 4

Co bys tak asi hlásil?

A co s touto kartou?

♠ 6 3
♥ K J 8
♦ Q J 10 9 8 6
♣ A 7

Literatura

1. *Bridžová školka* (2. lekce) – J. Hájek
2. *Bridž pro každého* (str. 10-16) – P. Hebák
3. *Bridž rychle a dobře* (str. 6-10) – P. Mokráň
4. *Jak se hraje bridž* (str. 1-7) – J. Fišer

5. *Základy bridže* (1., 2., 3. krok) – L. Batela
6. *Minibridž* (0. lekce) – P. Cronier a spol.
7. *Základy teorie bridže* (str. 1-4) – J. Sedlář
8. *Přirozený licitační systém* (str. 1) – ?
9. *Bridžová revue 1/91* (str. 7-11, Koutek začínajícího bridžisty)

Lekce 3 – původní text: Ohodnocení listu

Aby se děti naučily správně dražit, bude zapotřebí, aby dokázaly správně ohodnotit svůj list. Ještě je ale velmi brzy na to, aby zvládaly nějaký komplexní licitační systém. Jejich odhady z minulé lekce byly určitě hodně amatérské a teď je čas na to, poučit je o figurových bodech. Nejdříve jim vysvětlíme, že drtivá většina všech zdvihů je vzata některou z figur (AKQJ), a proto právě ony musíme brát nejvíce v potaz a že pro názornost a jednoduchost budeme počítat eso za 4 body, krále za 3, dámu za 2 a kluka za 1 bod. Ostatní karty nebudou mít žádný bod, poněvadž na ně málokdy zdvih získáme. Naši první starostí po uložení karet v ruce bude spočítat si figurové body, abychom měli představu o síle našeho listu. Jestliže jsou v balíčku čtyři esa, králové, dámy a kluci, pak balíček obsahuje 40 figurových bodů. V partii bojujeme o třináct zdvihů a prostým dělením zjistíme, že na jeden zdvih by měly připadat přibližně tři body. Toto je matematický předpoklad, o který se můžeme při výkladu opřít. Z něj odvodíme, že dozvíme-li se o partnerovi, kolik má přibližně bodů, připočteme k tomu své body, měli bychom zjistit, na kolik zdvihů v celé partii máme nárok. Stačí spočtený počet bodů prostě vydělit třemi. Teď už jen zbývá vyřešit, jakým způsobem předat partnerovi informaci o mém počtu bodů. Prvním krokem bude, že licitaci zahájí ten, který napočítá ve svém listu alespoň 13 bodů. To by měl být lehce nadprůměrný list, tedy nikterak výjimečný. Pokud tolik bodů nemám, jednoduše zapasuji. Nepasuji-li tedy, dávám tím partnerovi najevo, že mám alespoň 13 bodů, se kterými může na 100% počítat. Druhým opatřením bude zavedení tzv. hranice bezpečnosti, která říká, že na dosažení sedmi zdvihů bude potřeba 20 bodů a každá další úroveň si žádá další tři body navíc. Např. 27 bodů by mělo stačit na závazek na třetí úrovni. Tato metoda nám umožňuje daleko lépe určovat závazek. Myšlenkový pochod by potom měl být takovýto – partner zahájil, má tedy alespoň 13 bodů, já k nim připočtu své body a zjistím, na který stupeň se v dražbě můžeme dostat, tento stupeň také zadražím. Pokud měl zahajitel víc než 13 bodů, pak každé další tři body jsou důvodem ke zvýšení stupně závazku. Není třeba zatím děti seznamovat s rozlohovými body. Tahle primitivní metoda licitace zatím na nějaký čas docela dobře postačí.

Je nutno také zdůraznit aspekt spolupráce při určování barvy závazku. Mohu-li partnera podpořit, neprosazuji svou barvu, nemohu-li podpořit, nabízím svou alternativu. Podporou budeme myslet alespoň tři karty v partnerově barvě.

Předtím, než se pustíte do dražby, bylo by dobré, aby se žáci pokusili pokusně dražit s těmito předmíchanými listy, na kterých si ověříte, zda správně pochopili probírané zásady.

Příklad 1

Jak zahájíš s tímto listem?

a)

♠ Q 10 8
♥ K J 10 9 8
♦ A K
♣ J 8 2

Řešení:

1 ♥

b)

♠ J 10 9
♥ 10 6 3 2
♦ A K Q
♣ J 8 4

Řešení:

pas

c)

♠ A Q J 8
♥ K Q
♦ J 10 8 6 3
♣ K 3

Řešení:

1♦

Příklad 2

Jak odpovíš na hlášku 1♥ s tímto listem?

a)

♠ Q 3 2
♥ 6 4
♦ K Q 7 4 3
♣ J 10 6

Řešení:

1BT

b)

♠ Q 8 6
♥ 8 6 2
♦ K Q J 10 6
♣ A 3

Řešení:

2♦

c)

♠ A 9 7
♥ K Q 3
♦ 2
♣ A 8 6 4 3 2

Řešení:

3♥(3♣)

Příklad 3

Jak budeš pokračovat v licitaci po dražbě 1♠-2♥ s tímto listem?

a)

♠ A K Q 7
♥ 10 8
♦ Q J 6 3
♣ Q 10 9

Řešení:

2BT

b)

♠ Q J 10 6
♥ K 6 4
♦ A J 8
♣ Q 4 3

Řešení:

pas(2BT)

c)

♠ A K Q J 6
♥ 4 3
♦ A 7 6
♣ K Q 8

Řešení:

4♠(4BT)

Pak je možno nalosovat hráče ke stolům a dle hodnocení z předchozí lekce začít zápasy.

Literatura

1. *Bridžová školka* (4. lekce) – J. Hájek
2. *Bridž pro každého* (str. 17-22) – P. Hebák
3. *Bridž rychle a dobře* (str. 14-19) – P. Mokráň
4. *Jak se hraje bridž* (str. 12-14) – J. Fišer
5. *Základy bridže* (4., 10. krok) – L. Batela
6. *Základy teorie bridže* (str. 1-4) – J. Sedlář
7. *Přirozený licitační systém* (str. 3-4) – ?

Lekce 4 – původní text: Základní taktiky hlavního hráče v barevné hře

Na začátku lekce můžete společně probrat dražbu dvou předemíchaných listů, na nichž si jednak ověříte, zda žáci probrané látce rozumí a také tak oživíte zájem o hru. Dražit mohou buď všichni společně, ale lépe je nechat je dražit ve dvojicích, ať si zapíší na papírek svůj postup dražby a pak všem najednou ukázat správný postup dražby, aby si ho mohli porovnat se svou variantou:

N	
♠ K Q J	
♥ A Q 8 7 2	
♦ 9 2	
♣ A 8 2	
S	
♠ 10 8 3 2	
♥ 9 5	
♦ A K J 5	
♣ Q J 3	

N	S
1♥	2♦

3BT nebo 3♥ pas nebo 3BT

N	
♠ A Q 3	
♥ K 9 7 5	
♦ A Q 8	
♣ 9 7 5	
S	
♠ J 10 9 6	
♥ J 10 4	
♦ J 10 9 7	
♣ A 8	

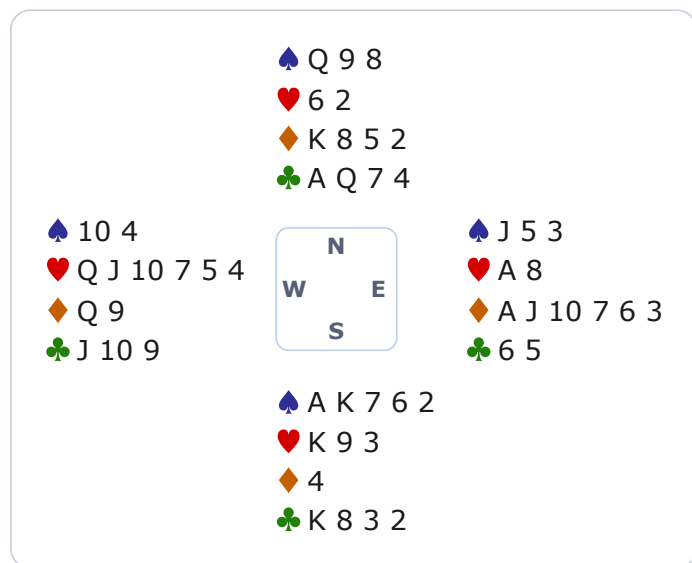
V minulých lekcích jsme učinili poměrně slušný pokrok v dražbě. Je třeba učinit nějaký srovnatelný pokrok také v oblasti sehrávky. Následující dvě lekce jsou tomuto určeny. Prozatím jsme způsobu sehrávání závazků dětí nevěnovali téměř žádnou pozornost, ale to se teď změní. Řekneme jim, že beztrumfové a barevné závazky mají poněkud odlišnou základní strategii sehrávání a začneme vysvětlením strategie hry v barvě.

N	S
1♥	1♠
1BT	pas

Jestliže jsme vylicitovali závazek, v němž existují trumfy, udělali jsme to proto, že v této barvě máme více karet než naši soupeři. Aby se tato výhoda projevila i ve hře, je nutné připravit soupeře o všechny ostatní trumfy. Potom se totiž nebude moci stát, že by nám některou barvu přebili trumfem a naopak my tuto možnost mít budeme. Této základní taktice se říká vytrumfování. Je při ní ale důležité počítat a dávat pozor. Na začátku si musím uvědomit, že celkem je v každé barvě, tedy i trumfové, třináct karet. Spočítám si tedy, kolik trumfových karet mají soupeři a nesu do trumfů právě tolikrát, až vypadne poslední jejich trumf. Musím přitom dávat bedlivý pozor a nespást se. Snažím se samozřejmě při vytrumfování hrát tak, abych získal většinu zdvihů. Jakmile soupeře trumfů zbavím, přestanu je hrát, protože tyto karty už mi nikdo nemůže vzít, a hledám další možnosti, jak získat zdvihy v jiných barvách.

Pokud se této taktiky děti budou držet, uvidí, že se jim ve většině případů osvědčí. Samozřejmě jim řeknete, že jsou základní a že existují výjimky, kdy je třeba zachovat se jinak, ale těmi se budete zabývat později. Snažte se dohlížet na to, aby žáci cíleně této taktiky užívali, učili se zodpovědně počítat trumfy a zásadně jim nepředkládejte řešení, k nimž jste jim prozatím nedali klíč, zbytečně byste je mátlí.

Pro srozumitelnost vysvětlíte celý postup na této předmíchané krabici pro všechny:



Závazek 4♠ N Výnos ♥Q

Závazek jsou 4♠ ze Severu, výnos ♥Q. Západ převezme esem a pokračuje v srdcích, my získáme druhý zdvih. Nejdříve je nutno vytrumfovat, spočítáme si, že soupeři mají pět trumfů, trumfů jednu z vysoka, zbývají jim tři, trumfů podruhé z vysoka, zbude jim jeden, trumfů potřetí z vysoka a pustím se do trefů, kterých mají soupeři také pět. Po třetím kole trefů budou bez této barvy a moje malé trefy udělají desátý zdvih. Závazek je splněn. Ukážeme, co by se stalo, kdybychom zapomněli na vytrumfování a pustili se okamžitě do sbírání svých trefových zdvihů.

Potom necháme dvojice pokusit se sami si připravit plán pro další krabici s tím, že po chvíli jim plány demonstrujeme a necháme prostor na dotazy a ujasnění:



Závazek jsou 4♥. Soupeři obehrají tři vysoké trefy a vynesou káro. Jak byste měl sehrávat?

Nejdříve vytrumfujeme tolikrát, kolikrát bude třeba, abychom připravili soupeře o všechny trumfy, a pak teprve sebereme své zdvihy v pikách. Není nutné ani žádoucí zatěžovat děti dalšími pokročilejšími technikami jako jsou třeba finesy. Pokud si na ně některá otevřená hlava přijde sama (což je málo pravděpodobné), tak mu v jejich hraní samozřejmě bránit nebudeme.

Po teorii je necháme hrát způsobem, který jsme je naučili a dohlížíme, aby používali nabytých vědomostí.

Literatura

1. *Bridžová školka* (8. lekce) – J. Hájek
2. *Bridž pro každého* (str. 46-48) – P. Hebák
3. *Jak se hraje bridž* (str. 44-45, 52-54) – J. Fišer
4. *Základy sehrávky* (str. 17-24) – E. Kaplan
5. *Základy teorie bridže* (str. 12-14) – J. Sedlář
6. *Minibridž* (6. lekce) – P. Cronier a spol.

Lekce 5 – původní text: Základní taktiky hlavního hráče v beztrumfové hře

Na počátku připomeneme strategii hlavního hráče v barevné hře, o které jsme mluvili v minulé lekci a osvěžíme způsob počítání trumfů obránců. Uvědomte si, že je to jejich první skutečně bridžový počín v sehrávce a musí ho zvládat bezpečně. Pak začneme s dnešní látkou.

Pokud jsme vylicitovali závazek bez trumfů, starosti s vytrumfováním samozřejmě odpadají. Při beztrumfových závazcích jsou pro nás nejceněnější ty barvy, v nichž máme nejvíce karet. Takovým barvám se říká dlouhé. O co více karet v nich totiž mám já, o to méně jich má soupeř, a tak se může lehce stát, že když tuto barvu odehraji dvakrát nebo třikrát, soupeři už ji nebudou mít a i ty nejmenší karty z této barvy už nebudou moci přebít. Proto si na počátku beztrumfové sehrávky prohlédněte karty na stole i v ruce, a pokud se dostanete na zdvih, nestě se pouze do svých dlouhých barev (délka se myslí kombinovaná, tedy určená součtem karet dané barvy v ruce hlavního hráče a stolu). Jakmile zjistíte, že soupeř už v některé barvě karty nemá a vy ještě ano (i tady je důležité počítat, kolik karet z barvy už vypadlo), odehrajte je ihned a nevyčkávejte. Zásadně neneste do barev, v nichž jste krátkí, i kdybyste v ní měli třeba eso. Prokázali byste tím totiž jen dobrou službu soupeřům. Toto své eso si nechte pro závěr celé partie, nejdříve odehrajte své dlouhé barvy!

Víc není třeba říkat. Pro srozumitelnost vysvětlíte celý postup na předemíchané krabici pro všechny:

♠ A K		
♥ 9 7 6 2		
♦ K 8 3		
♣ Q 7 6 4		
♠ Q J 7 5 3		♠ 10 9 2
♥ K 10 3		♥ Q J 8
♦ J 5		♦ Q 10 7
♣ K 8 5		♣ A J 10 2
	N	
	W	E
	S	
♠ 8 6 4		
♥ A 5 4		
♦ A 9 6 4 2		
♣ 9 3		

Závazek 1BT, výnos ♠5. Vezmu si pikový výnos a hraji do své nejdelší barvy, kterou jsou kára. Zjišťuji, že soupeřům jich zbývá pět. Beru zdvihy na krále a eso, a pokud mi oba obránci dvakrát přiznali, zahrám káro potřetí, což mi umožní uhrát později dvě další kárové karty. Získám tak čtyři kára, dva piky a jedno srdce. Předvedeme, co by se stalo, kdybychom si v prvních pěti zdvizech obehráli všechna svá esa a krále.

Potom necháme dvojice pokusit se sami si připravit plán pro další krabici s tím, že po chvíli jim plán demonstrujeme a necháme prostor na dotazy a ujasnění:

Závazek **1BT S** Výnos ♠5

N
♠ A 5
♥ 9 7 6 2
♦ K Q 3
♣ A 7 6 4
S
♠ 8 6 4
♥ A 5 4
♦ A 9 6 4 2
♣ 9 3

Závazek je 1BT, výnos vysoký pik. Jak nejlépe sehrávat?

Naše barva jsou kára, a pokud vypadnou ve třech kolech, dohraji je a teprve potom seberu své srdcové eso. Připravte však rozdání tak, aby se kára nerozpadla. Bude zapotřebí teď zahrát káro počtvrté a až si obránci vezmou své piky, sebereme čtvrté káro a své tři esa.

Po teorii je necháme hrát co nejvíce a při každé příležitosti jim ukazujeme, jak uplatňovat základní taktiky hlavního hráče.

Literatura

1. *Bridžová školka* (8. lekce) – J. Hájek
2. *Bridž pro každého* (str. 46-48) – P. Hebák

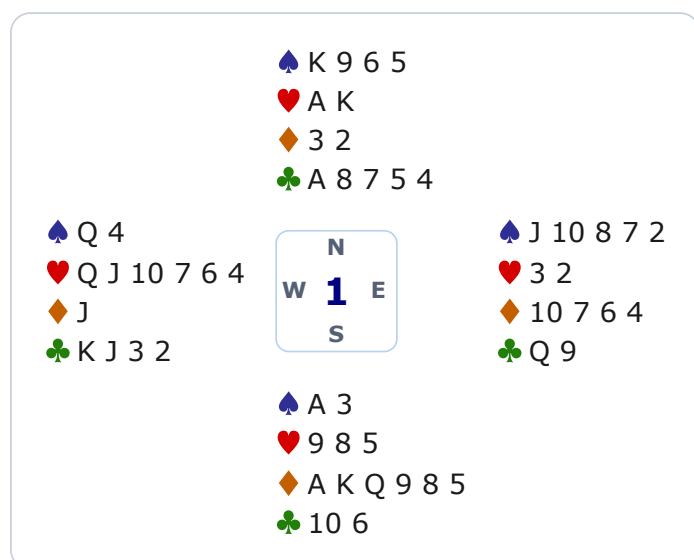
3. *Jak se hraje bridž* (str. 44-45, 52-54) – J. Fišer
4. *Základy sehrávky* (str. 17-24) – E. Kaplan
5. *Základy teorie bridže* (str. 12-14) – J. Sedlář
6. *Minibridž* (6. lekce) – P. Cronier a spol.

Lekce 6 – původní text: Sehrávky hlavního hráče

V této lekci nepřidáme nic nového. Pozastavíme se u sehrávky a jejich základních taktikách. Na těchto čtyřech rozdáních zopakujeme a upřesníme už poznané základní principy.

Příklad 1

Hraji 3BT, výnos ♥Q. Nejdelší barva jsou kára, proto je musím hrát. Ukažte, co se stane, když seberete svých osm nejvyšších zdvihů. Nepojmenovávájte to vypracováním (to si necháme na později), jen prostě ukažte, že při hraní BT závazku se vyplácí spíše obehřávat dokola nejdelší barvu než „odpleskat“ si ty vysoké. Příklad by po pikovém výnosu mohl být také o vstupech, ale to je v této fázi strašně brzy, ani o tom nepřemýšlejte, že byste se teď pokoušeli něco podobného vysvětlovat.



Závazek **3BT S** Výnos ♥Q

Příklad 2

Hraji 1BT, výnos ♠5, položím dámu a ta drží. Nejdelší barvy jsou dvě. V kárech i trefech je po osmi kartách. V takovémto případě je lepší rozehrávat tu barvu, která je delší na jedné straně. Při osmi kartách je nadějnější vypracovávat barvu s rozložením 5-3 než 4-4. Pokud v tomto případě nejdříve odehrají vysoké karty udělám 6 zdvihů (po dvou v pikách, kárech a srdcích) a padnu, pokud začnu nejdříve vypracovávat kára, uhraji o káro více a splním, pokud však nejdříve rozehraji trefy, dostanu místo jedné káry navíc dva trefy a splním s nadzdvihem. Když ovšem napadne soupeře přejít po vzetí trefu do srdcí, udělám opět jen sedm zdvihů. Vypracovaného trefu si nestihnu užít, protože soupeři stáhnou dříve šest zdvihů.

	♠ Q 2	
	♥ 3 2	
	♦ K 8 4 3	
	♣ K 9 5 4 3	
♠ K 10 8 5 4	N W 2 E S	♠ J 9 7
♥ K Q 9		♥ A J 10 6 4
♦ Q 10 5		♦ J 9
♣ Q 8		♣ J 6 2
	♠ A 6 3	
	♥ 8 7 5	
	♦ A 7 6 2	
	♣ A 10 7	

Závazek **1BT S** Výnos ♠ **5**

Příklad 3

Hraji 2♠, výnos ♥K, vezmu eso a začnu vytrumfovávat. Počítám pilně trumfy a ve třetím kole trumfů si soupeři vezmou na svou dámu zdvih. Budou pokračovat v srdcích, vy snapnete a můžete posbírat své vysoké zdvihy. Kdybyste nevytrumfoval a začal brát své zdvihy, snapli by vám vysoké káro soupeři ve druhém kole této barvy. Samozřejmě můžete se úspěšně pokusit o snap trefů, ale to ještě dětem nevysvětlujeme.

	♠ 6 4 3	
	♥ A 7 6 4	
	♦ 7 4 3 2	
	♣ A 2	
♠ J 7	N W 3 E S	♠ Q 10 9
♥ K Q J 5 3 2		♥ 10 9
♦ J		♦ Q 10 9 8 6
♣ Q J 10 5		♣ K 7 3
	♠ A K 8 5 2	
	♥ 8	
	♦ A K 5	
	♣ 9 8 6 4	

Závazek **2♠ S** Výnos ♥ **K**

Příklad 4

Hraji 1BT, výnos ♠2, položím malou a desítku pokryje kluk. Nejdelší barvy jsou teď tři. V kárech, trefech i srdcích je po sedmi kartách a všechny mají stejnou rozlohu. V tomto případě je nejlepší rozehrávat tu barvu, ve která je nejvíce figur. Zde jsou to kára. Pokud je budu hrát vždy, když se dostanu do zdvihu, udělám v nich tři zdvihy. Pak se musím rozhodnout pro další barvu. Trefy i srdce mají sedm karet dělených 4-3 a obě mají eso a žádnou jinou figuru, mohu se tedy rozhodnout pro libovolnou z nich.

	♠ K Q 4	
	♥ A 9 6	
	♦ Q J 4 2	
	♣ 6 5 4	
♠ A 7 6 2	N W 4 E S	♠ 10 8 5 3
♥ K 10 4		♥ Q J 3
♦ A 7 6		♦ 10 5 3
♣ 10 8 3		♣ K Q J
	♠ J 9	
	♥ 8 7 5 2	
	♦ K 9 8	
	♣ A 9 7 2	

Závazek **1BT S** Výnos ♠ **2**

Literatura

1. *Jak se hraje bridž* (Sehrávka) – J. Fišer

Lekce 7 – původní text: Systém Lepší levná, zahájení, alertování

V této lekci naučíme žáky zahajovat v systému Lepší levná. Používat budou tento algoritmus:

1. Mám 13b.?

- ne = pas
- ano = dražba

2. Mám 5-list

- ano
 - Mám do 22b.
 - ano = draž 1 v barvě svého 5-listu
 - ne = draž 2♣
- ne = draž lepší levnou barvu, při 4-4 kára, při 3-3 trefy s 13-14, 18-19 a 22-23b.
draž 1BT s 15-17b.
draž 2BT s 20-21b.
draž 2♣ s 24+b.

Předkládejte žákům co nejvíce zahajovacích listů, ať se naučí žáci zahajovat. Osvojí si tak princip lepší levné barvy při zahájení. Taky jim vysvětlíme, že dražba každé barvy v přirozené licitaci znamená alespoň 4-list v dražené barvě, a proto že musíme soupeře upozornit poklepáním (alertováním), že v případě zahájení jedna v levné, může být tato barva 3-listá. Další dražba bude prozatím stejná jako dosud. Odpovídající musí počítat při zahájení jedna v drahé s 5-listem, jedna v levné s 3-listem. Také jim řekneme, jaký dlouhý list si vybereme, pokud jich máme více.

Zahájení:

s 5+listem

13-21b. 1v barvě 5-listu

22+b. 2♣

při 5-5, 6-6 dražíme nejdříve dražší barvu

při 6-5, 7-5 nebo 7-6 dražíme nejdříve delší barvu

bez 5-listu

13-14b. 1 v lepší levné

15-17b. 1BT

18-19b. 1v lepší levné

20-21b. 2BT

22-23b. 1v lepší levné

24b. 2♣

při 4-4 v levných zahajují 1♦

při 3-3 v levných zahajují 1♣

Příklady:

Příklad 1

♠ A Q 7 2
♥ K J
♦ Q J 10 3
♣ A K 6

Řešení:

2BT

Příklad 2

♠ A J 10 8
♥ J 7 4 2
♦ 9 6 4
♣ A K

Řešení:

1♦

Příklad 3

♠ Q 8 4
♥ K 10 7 5
♦ A 7 3
♣ K Q 5

Řešení:

1♣

Příklad 4

♠ K J 10 5 2
♥ Q 3
♦ A 10 8 3
♣ K 6

Řešení:

1♠

Příklad 5

♠ 10 8
♥ A 9 5 3 2
♦ Q J 4
♣ J 9 2

Řešení:

pas

Příklad 6

♠ K Q 2
♥ A J 10 6 4
♦ A K
♣ K Q J

Řešení:

2♣

Příklad 7

♠ 10
♥ K J 8 6
♦ Q J 7 3
♣ A Q 8 4

Řešení:

1 ♦

Lekce 8 – původní text: Bilancování a fit, princip dělení třemi

Tato lekce je pokračováním předchozí. Naučíme v ní žáky odpovídat na zahájení a vysvětlíme základní principy systému. Je to jedna z nejdůležitějších lekcí v tomto roce, k jejímž plodům se budete muset mnohokrát vracet. První otázka odpovídajícího zní: Mám 7 bodů? Pokud ne, volba hlášky je jasná – pas. S minimálně sedmi body je třeba pokračovat v dražbě. Teď vysvětlíme svým svěřencům jeden ze základních pojmů licitace, kterým je fit. Je to alespoň osm karet ve spojených listech. Jestliže odpovídající objeví fit v barvě otevření, použije metodu dělení třemi pro svou odpověď. Sečte své body s minimem bodů partnera (tedy 13), připočte k nim pět bodů za fit a získaný součet vydělí třemi, zbytek z dělení vynuluje. Za každou kartu nad fit si připočte dva body navíc. Výsledkem je výše závazku. Když mu vyšlo např. 9 zbytek 1, pak draží tuto barvu na třetím stupni. Tento princip pojmenovávám jako princip rychlého fitu. Pokud fit podle zahájení partnera nemáme, poohlédnu se po dražbě další barvy na prvním stupni. Musí to být barva alespoň 4-listá. Pokud mám 5-list a minimálně 12 bodů dražím tuto barvu skokem. Takovouto barvu upřednostňuji před ostatními, sfitování má ale přednost i před touto možností. Pro dražbu skokem musí platit obě podmínky současně. Vysvětlíme, co je to skok. Nezapomeneme objasnit další důležitou zásadu systému, že dražba nové barvy je nepasovatelná, forsuje. Pojem gameforcing zatím nevysvětlujeme, musíme s ním počkat, až budou děti vědět, co je to manš. Když nemohu nabídnout barvu skokem nebo na prvním stupni, zjistím, jestli mám dost bodů pro dražbu na druhém stupni (podle hranic bezpečnosti) a pokud jich mám dost, mohu nabízet alespoň 4-listy i na druhém stupni. V dražbě však zbytečně neskáčíme. Skok bude od této lekce výrazem síly – u odpovídajícího je to 12 a více bodů. Pokud nemáme na lince fit a nemohu nabídnout novou barvu, dražím závazek bez trumfů podle zásad hranic bezpečnosti. Vše je třeba velmi důkladně probrat na konkrétních listech. Připravte si listy obsahující jednotlivá zahájení a konstruuje k nim listy pro odpověď. Nejdříve jim sami říkejte, co je správné dražit a postupně přenechávejte iniciativu dětem. Vštípte žákům tento algoritmus otázek: 1) mám 7 bodů, 2) máme fit, 3) mohu nabídnout novou barvu skokem, 4) mohu nabídnout novou barvu na prvním stupni, 5) mohu nabídnout novou barvu na druhém stupni, 6) bilancujte podle hranic bezpečnosti závazek bez trumfů. Zahajujte a odpovídejte s listy na zahájení jedna v drahé i levné a na 1BT a 2BT. Pojmy fit a forcing musí všichni pochopit, aby se mohli pohnout dále. Metoda dělení třemi a bilancování listů bez fitu je základním kamenem tohoto jednoduchého způsobu dražby.

Algoritmus pro první odpověď:

1. Mám 7 bodů?
NE – pas
ANO – jdu na otázku 2
2. Našel jsem fit?
NE – jdu na otázku 3
ANO – pomocí metody dělení třemi dražím závazek na nejvyšší možné úrovni
3. Mohu nabídnout novou barvu skokem (12 a více bodů a nejméně 5-list)?
NE – jdu na otázku 4
ANO – dražím tuto barvu skokem
4. Mohu nabídnout novou barvu na prvním stupni?
NE – jdu na otázku 5
ANO – nabídnu ji
5. Mohu nabídnout novou barvu na druhém stupni? (mám na to dost bodů)?
NE – dražím BT s použitím hranice bezpečnosti
ANO – nabídnu ji

První odpovědi v principech:

pas	0-6b.
barva partnera	sfitování z bilance na základě dělení třemi
nová barva v pořadí	alespoň 4-list, 7+b. (na 2. stupni 10+b.), forcing na jedno kolo
nová barva skokem	alespoň 5-list, 12+b., gameforcing
BT	dražba z bilance na základě hranic bezpečnosti

Příklady dražby:

Příklad 1

N
♠ K Q 10 8 3
♥ A J 8
♦ A 4
♣ Q 7 3
S
♠ 7 4 2
♥ Q 7 5 2
♦ K 10 9 7
♣ K J

N	S
1 ♠	3 ♥
4 ♠	pas

Příklad 2

N
♠ Q 10
♥ K 7 4 2
♦ J 10 3
♣ A K 6 4
S
♠ J 8 7
♥ J 10 8 3
♦ A 6 4
♣ Q J 5

N	S
1 ♣	1 ♥
2 ♥	pas

Lekce 9 – původní text: Princip rychlého sfitování

Pokračujeme v dražbě. Náš partner odpověděl a my jsme opět na řadě. Pokud sfitoval naši dražbu, je situace nejjednodušší. Můj partner dělil třemi součet svých bodů, body za fit a minimum, které jsem slíbil já. Za každé tři body, které mohu přidat navíc ke svému minimu znamenají jeden dražební stupeň výše. Body můžete mít figurové – ty co přebývají nad minimum (tedy 13b.) nebo za posílení fitu, váš partner počítal také minimum trumfů, za každý navíc si připočtete dva body. Dostanete-li se na rezervu 3-5b., zadražte o stupeň výše, při rezervě 6-8b. dražte o dva stupně výše.

Stejně budete postupovat, když vám partner nabídl ve své odpovědi barvu, ve které vidíte fit. Pokud ji nabídl bez skoku, počítejte, že má 4-list a 7 bodů, připočtete své body, body za fit a vydělte třemi. Výsledek beze zbytku je výše závazku v barvě, v níž máte fit. Když vám partner v odpovědi nabídl barvu skokem, počítejte, že má 5-list a 12 bodů a postupujte stejně.

Princip rychlého fitu je první, na co musíte pomyslet při vaší dražbě. Když jste odhalili fit, oznamte to partnerovi a dohodněte se na výši závazku.

Příklady:

Příklad 1

N	
♠	A Q 10 8 6
♥	K 5 3
♦	J 10
♣	Q J 4
S	
♠	K 5 2
♥	Q 9 4 2
♦	8 4 3
♣	K 7 5

N	S
1 ♠	2 ♠
pas	

Příklad 2

N

♠ A 6

♥ K 10 4 2

♦ Q 7 5 3

♣ A K 10

S

♠ K 7 3

♥ Q 5 3

♦ K 10 9 6

♣ 8 7 3

N

S

1 **BT** **2** ♦

3 ♦ pas

Příklad 3

N

♠ Q 10 8 6

♥ K Q J 10 6

♦ A 7

♣ K Q

S

♠ K J 7 2

♥ A

♦ 10 6 4 2

♣ A 7 5 3

N

S

1 ♥ **1** ♠

3 ♠ **4** ♠

pas

Příklad 4

N

♠ Q 7 5 4

♥ K 10 8 5

♦ Q 9

♣ A Q J

S

♠ 10 6 3

♥ Q J 3 2

♦ A 8 6

♣ K 10 3

N

S

1 ♣ **1** ♥

2 ♥ **3** ♥

pas

Zásady další dražby:

- upravení výše sfitovaného závazku na základě rezervy
- dražba barvy partnera ukazuje, že jsem našel fit
- sfitování z bilance na základě dělení třemi

Lekce 10 – původní text: Opakování vlastní barvy zahajitelem ve druhém kole

V této lekci budeme pokračovat v objasňování principů dražby. Poznali jsme, že když objevíme fit, zaměříme se v dražbě na tuto barvu. Budou to naše trumfy. Musím tedy oznámit partnerovi, která barva to je a jak vysoko můžeme hrát, když počítáme s jeho minimem. Partner pak může upravit výši závazku, když má rezervu, každé tři další body je jedna úroveň výše, přičemž body si počítáme i za karty nad fit (po dvou bodech).

Nyní se podíváme, co dělat, když partner nesfítoval naši první barvu a nevidíme fit v jeho druhé nabízené barvě. Pokud mám alespoň 6-list ve své prvně nabízené barvě, budeme ji opakovat. Při 12-14 bodech bez skoku, při 15-18 bodech skokem a při 19-21 bodech dvojitým skokem. Oznámí tím partnerovi sílu listu i délku současně, pak bude na partnerovi, aby závazek uzavřel.

Když 6-list nemáme, nabízíme další barvu, a pokud to nejde, dražíme bez trumfů. To bude ale programem následujících dvou lekcí. Zapamatujte si, že opakování vlastní barvy, pokud ji partner nesfítoval, znamená vždy o jednu kartu delší list.

Příklady dražby nechte nejprve samostatně vydražit dvojice (musíte mít tedy předmíchané krabice) a pak jim všem najednou ukažte, jak měla dražba správně vypadat. Může to být pojato jako soutěž, kdy si každá dvojice připsá jeden bod za dobrou dražbu. Tato soutěž může být dlouhodobá.

Zásady další dražby:

barva partnera	sfítování z bilance na základě dělení třemi
opakování vlastní barvy v pořadí	zóna 13-15b., 6+list
opakování vlastní barvy skokem	zóna 16-18b., 6+list
opakování vlastní barvy dvojitým skokem	zóna 19-21b., 6+list

Příklady:

Příklad 1

N
♠ A 2
♥ A K 9 8 6 3
♦ K 8 5
♣ Q 10
S
♠ 9 8 7 4
♥ Q 10
♦ A J 3
♣ K 9 8 4

N	S
1♥	1♠
3♥	4♥
pas	

Příklad 2

N

♠ 8 4 2

♥ A 6

♦ K Q 10 8 7 3

♣ K J

S

♠ K J 6 5

♥ 10 7 4

♦ J 6 4

♣ Q 9 5

N

S

1 ♦ **1** ♠

2 ♦ pas

Příklad 3

N

♠ A 7 5

♥ Q J

♦ A

♣ A Q J 8 5 4 2

S

♠ K 8 3

♥ 10 6 4 2

♦ Q 7 6 5

♣ K 7

N

S

1 ♣ **1** ♦

3 ♣ pas

Příklad 4

N

♠ K 8 4

♥ Q J 10 8 7 6

♦ K J 10

♣ A

S

♠ Q 10 3

♥ 9 4

♦ A 8 5 3

♣ J 10 6 4

N

S

1 ♥ 1BT

2 ♥ pas

Příklad 5

N

♠ K 5 3

♥ Q 2

♦ A K J 7 3

♣ K 4 2

S

♠ Q 8 6 2

♥ A 7 5

♦ Q 6 5

♣ Q 10 8

N

S

1 ♦ 1♠

2BT 3BT

pas

Lekce 11 – původní text: Základní taktiky obránců

Ve čtvrté a páté lekci dostali nástroje pro zlepšení své hry útočníci a v této lekci by si měli na své přijít i obránci. Také jejich postupy by teď už měly být méně chaotické a náhodné, i když rady pro ně jsou spíše jen souhrnem doporučení než systémem. U každého z nich je nutno se zastavit a alespoň v hrubých rysech vysvětlit jeho účel. Vymezíme pravidla pro přidávání do zdvihu na druhém, třetím a čtvrtém místě a zásadu položení figury na figuru. V beztrumfových hrách doporučíme obráncům především vynášení od dlouhých barev a vracení se do barev svého partnera. V barevných hrách potom zásadu vynášení skrz sílu a využívání informací z odkrytého stolu. Souhrnem z rad je následující šestero.

Pro každou z těchto rad zkonstruuje jeden nebo dva příklady:

1. Na druhém místě se skrčím, pokud nemohu vzít zdvih domů.

Neplýtvám zbytečně vysokými kartami, když nevím, co má hlavní hráč za lubem a ještě je tady partner. Pokud jsem ale druhý, mám dvě a více karet a jedna z nich je nejvyšší a na stole je poslední karta, tak ji samozřejmě položím.

2. Na třetím a čtvrtém místě přiložím nejvyšší, pokud mohu přebít zdvih vydražitele.

Jsem poslední z naší dvojice, kdo může vzít zdvih, tak se o to pokusím. Zkonstruuji také příklad, kdy na stole je nejvyšší dáma a třetí hráč má v ruce krále a kluka. Která karta mu stačí na přebíání, když stůl nedá dámu?

3. Na figuru položím vyšší figuru.

Platí i pro druhé místo a tedy tato dvě pravidla jsou někdy v rozepři. Přednost má položení figury. Účelem je vyloudit z hlavního hráče dvě figury pomocí jedné (pokud budeme přebíati) nebo získat zdvih.

4. V beztrumfech vynáším do své nebo partnerovy.

Je to základní taktika hry obrany, velmi se podobá strategii hlavního hráče. Beztrumfová hra je závod o to, kdo dřív uplatní malé karty v dlouhých barvách. Pokud partner dražil a já znám jeho dlouhou barvu, vynesu do ní. Když neznám partnerovu dlouhou barvu, vynesu od své nejdelší barvy.

5. V barevné hře vynáším před stolem do jeho síly.

Můj partner může mít střední figury, které tak uplatní.

6. V barevné hře vynáším za stolem do jeho slabosti.

Na této partii můžete svým svěřencům předvést některé z probraných zásad:

Závazek 2♠, výnos ♣K.

Na tomto rozdání demonstrujte postupy obrany. Král vezme zdvih a ve druhém zdvihu nese obránce srdci skrz sílu stolu. Partner bude moci vzít králem, když hlavní hráč položí dámu. Partner pak vynese do slabosti stolu káro, na které dá hlavní hráč kluka a Západ dámu a pokračuje v srdcích. Hlavní hráč bere esem, vytrumfuje a nese po vytrumfování další srdci. Západ poté, co se na srdci dostane do zdvihu, znovu vynese káro, čímž je závazek poražen. Obránce mají tři kára, tref a dvě srdce.

Nejdůležitější součástí lekce je ovšem přirozeně vlastní hra do soutěže, v níž budou stále úspěšnější ti, kteří budou lépe využívat teoreticky nabytých vědomostí v praxi.

Závazek 2♠ S Výnos ♣K

Literatura

1. *Bridžová školka* (16. lekce) – J. Hájek
2. *Základy sehrávky* (str. 25-28, 33-35) – E. Kaplan
3. *Sehrávka* (str. 297-306) – A. Sheinwold
4. *Bridž rychle a dobře* (str. 256-267) – P. Mokráň
5. *Jak se hraje bridž* (str. 61-67) – J. Fišer
6. *Základy teorie bridže* (str. 33-37) – J. Sedlář
7. *Minibridž* (11., 19. lekce) – P. Cronier a spol.

Lekce 12 – původní text: Princip forcingu

Na počátku doporučuji na několika kvízech shrnout učivo předcházející lekce:

1. Hraje se beztrumfový závazek, partner vynesl ♠7, která byla vzata domů vydražitelovým esem z ruky, nato vydražitel hodil ♦Q, ze stolu nepřebil a vy jste ji vzal esem.

Na stole jsou tyto karty:

♠ 8 6
♥ A Q 4 3
♦ K J 10
♣ K 3

a v ruce máte:

♠ 10 4
♥ 7 5 2
♦ 9
♣ Q J 10 8 4

Co ponesete?

Odpověď:

♠10 (vracím nejvyšší do barvy partnera)

2. Vynesl jste ♥4, kterou vzal vydražitel králem z ruky. Ten potom vynesl ♦5. Co přiložíte, máte-li tyto karty:

♠ J 7 3
♥ A J 7
♦ K 8 2
♣ Q 10 4

Odpověď:

♦2 (druhý malou)

3. Partner vynesl nejdříve ♥6, stůl přidal ♥4 a vy máte v srdcích tyto karty: Q72. Co přidáte do zdvihu?

Odpověď:

♥Q (třetí dá nejvyšší)

4. Partner z prvního výnosu proti čtyřem pikům vynesl ♥2, kterou jste vzal domů esem. Na stole je:

♠ Q J 4 3
♥ Q J 7
♦ 6 3
♣ A Q 2

a vy máte:

♠ 7 5 2
 ♥ 4 3
 ♦ 10 8 5
 ♣ K 9 8 6

Co ponesete?

Odpověď:

káro – do slabosti stolu

5. Partner z prvního výnosu dal ♦4, stůl ji přikryl dámou, vy máte v kárech: K103. Co položíte?

Odpověď:

krále – na honéra honéra

6. Hrají se srdce a vy máte v ruce:

♠ A K
 ♥ 7 4 3
 ♦ 10 6 5 2
 ♣ 10 8 5 2

Vynesl jste ♠A a poté ještě ♠K. Co ponesete dále vidíte-li na stole toto:

♠ 6
 ♥ A J 4 3
 ♦ Q 10 7
 ♣ A Q 3

Odpověď:

tref – do síly stolu

Pokud jsme nenašli v prvních dvou hláškách fit a nemůžeme teď partnerovi nabídnout 6-list v naší barvě, poohlédneme se po nabídce nové barvy. Dražíme ji na nejnižším možném stupni. Nabídku skokem jako gameforcing si necháme na vysvětlení až poté, kdy budou žáci vědět, co je to manše. Barva, kterou nabídneme, musí být nejméně 4-listá. Pokud jdeme na vyšší dražební stupeň, než se právě nacházíme, musíme dodržet hranici bezpečnosti. Nabídka nové barvy je vždy forcing. Je to další pevný princip naší dražby. Pro tento rok bez výjimek, a tak ho neustále připomínejte. Tady je několik příkladů k probrání při lekci.

Příklady:

Příklad 1

N

♠ A J 8 4 3

♥ K Q 8 6

♦ J 7

♣ A Q

S

♠ Q 5

♥ J 10 5 2

♦ K 9 4 3

♣ J 9 8

N

S

1 ♠ **1** **BT**

2 ♥ **3** ♥

pas

Příklad 2

N

♠ 7

♥ A 10 6 5

♦ A 6 2

♣ A K J 7 6

S

♠ K Q 8 3 2

♥ 9 8 3

♦ Q 8 4

♣ 8 3

N

S

1 ♣ **1** ♠

2 ♥ **2** ♠

2 **BT** pas

Příklad 3

N

♠ K 5

♥ Q J 10

♦ A Q 10 6

♣ A K 7 4

S

♠ Q 4 3 2

♥ K 5

♦ 7 5 3

♣ Q 8 6 2

N	S
1 ♦	1 ♠
2 ♣	3 ♣
4 ♣	pas

Příklad 4

N

♠ 10 9 6

♥ Q 7 5 3

♦ K J

♣ A Q J 4

S

♠ K 8 4 3

♥ J 6

♦ Q 9 5 2

♣ K 8 5

N	S
1 ♣	1 ♦
1 ♥	1 ♠
1 BT	pas

První příklad: Ukážeme, jak připočítáváme body za fit, nezapomeneme připomenout princip okamžitého fitu.

Druhý příklad: Nabídneme srdce, i když je partner svou dražbou popřel, dává to možnost dobře popsat partnerovi i mně své karty. Opakování piků znamená 5-list, další princip dražby – každé opakování barvy, kterou jsem již dražil, znamená o kartu více, než jsem původně slíbil. 2BT je opřeno o hranici bezpečnosti.

Třetí příklad: Hláška 2♣ říká také o kárech, že to byl alespoň 4-list, protože platí princip zahájení Lepší levná. Při vysvětlování vezměte jeden tref odpovídajícímu a dejte mu místo toho jedno káro, jestli přijdou žáci na to, že taková dražba ukazuje fit kárový.

Čtvrtý příklad: Nenalezneme-li fit, nezbývá než hrát bez trumfů.

Lekce 13 – původní text: Princip bilancování na základě hranic bezpečnosti

Poslední příklad z minulé lekce je spojovacím mostem k této lekci. Zopakujeme základní postupy při konstruktivní dražbě. První zásadou je princip okamžitého fitu, pokud fit nemám, nabízím další barvu, kterou podle hranic bezpečnosti nabídnout mohu, taková hláška nesmí být zapasována, protože je to forcing, mohu také nabídnout svou již nabízenou barvu, pokud ji mám delší, než jsem původně slíbil, protože při takovéto dražbě ukazují i své bodové ohraničení, je tato hláška pasovatelná. Když nic z toho nejde dražit, dražím hlášku bez trumfů na odpovídající úrovni při opírání se o hranici bezpečnosti. Tento postup je třeba neustále připomínat. Zde jsou další příklady k dražbě:

Příklad 1

N

♠ K 10 9 6 5

♥ A 4

♦ Q J 6

♣ K J 5

S

♠ 8 4

♥ K 7 6 2

♦ A 9 8 3

♣ A 6 4

N

S

1 ♠ **2** ♦

2BT pas

Příklad 2

N

♠ K Q 10 6

♥ A K 5 4

♦ A Q

♣ K Q 4

S

♠ A 5 2

♥ Q 7 6

♦ J 10 4 3

♣ 8 6 2

N

S

1 ♣ **1** ♦

1 ♥ **1BT**

4BT pas

Příklad 3

N

♠ A 6

♥ K Q J 10 8

♦ A 8 6

♣ Q J 5

S

♠ K J 8 5

♥ 9 4

♦ K 9 5 4

♣ K 10 6

N

S

1 ♥ **1** ♠

2BT **3BT**

pas

Příklad 4

N

♠ A Q J 8 7 3

♥ K

♦ Q 10 6

♣ A J 5

S

♠ 5

♥ Q 10 8 4

♦ K 7 5 2

♣ K Q 9 3

N

S

1 ♠ **2** ♣

3 ♠ **3BT**

pas

Druhý příklad: Zatím nevysvětlujeme nesmyslnost finální hlášky, opíráme se pouze o body.

Lekce 14 – původní text: Hodnocení partie společenského bridže I

V této a příští lekci nás čeká náročný a pro děti dost nudný úkol. Musíme uvést na pravou míru správné vypočítávání výsledků. Porozumět a dobře počítat dosažené výsledky je pro děti velmi náročné a nebudou to ještě dlouho bezpečně umět. Začneme od pojmu rabr a na paralele s tenisovým nebo volejbalovým utkáním vysvětlíme pojem manše neboli hry, kdy manše je vlastně jeden set zápasu, hraný na dva vítězné sety. Všem dodáme předtisknuté tabulky se všemi položkami hodnocení, nakreslíme bridžový kříž a snažíme se všechny položky podrobně a názorně vysvětlit. Neučíme už děti připočítávat body za honéry s ohledem na to, že naším cílem je hrát soutěžní bridž. Ovšem položku prémie za rabr ponecháme. Také jim objasníme pojem velký a malý slem. Bodování je důležité i z hlediska taktiky celé hry.

Bridžovému utkání ve společenském bridži se říká rabr. Zahajujeme-li rabr, jeden z hráčů, který bude zapisovatelem (obvykle Sever), si na papír udělá tzv. bridžový kříž a nadepíše jeho kolonky jmény partnerů. Např.

Petr + Pavel	Radek + Tomáš
--------------	---------------

Do dolní části kříže se zapisuje jen vylicitovaný a uhraný závazek (tedy ne to, co uhradíme navíc). Rabr se hraje na dvě vítězné manše (v tenise by se řeklo na dva sety). To znamená, že rabr může skončit 2:0 nebo 2:1 na manše. Manši dosáhne dvojice tak, že se jí podaří uhrát 100 nebo více bodů. Kde je ale vzít? Každý trik v levné barvě je hodnocen 20 body, každý trik v drahé barvě 30 body, první trik v beztrumfové hře 40 body a každý další 30 body. Pokud tedy splním závazek 3♥ napíšu si pod čáru 90 bodů (3x30, protože srdce jsou drahá barva), za splněný závazek 3♦ si pod čáru napíšu 60 bodů (3x20, protože kára jsou levná barva) a za splněný závazek 3BT si pod čáru napíšu 100 bodů (první trik v BT je za 40 bodů a zbývající dva za 30). V prvních dvou případech bude tedy manše pokračovat dál a bude se o body bojovat v dalších rozdáních, protože dvojice ještě kýžené stovky nedosáhla, ale může už taktizovat, neboť jí k uhraní manše zbývá méně bodů a nemusí to tedy s výší závazku přehánět. Ve třetím případě začnou obě dvojice od nuly, protože 100 bodů znamená vítězství v první manši. V takovém případě zapisovatel podtrhne spodní část kříže a přeškrtně manšový výsledek. Takto:

Petr + Pavel	Radek + Tomáš
100	

Dvojice, která manši uhrála se dostává do druhé manše (v ní je bodování v některých ohledech přísnější) a dvojice, která manši neuhrála, zůstává v první manši. Znovu však připomínám, že i ona začíná od nuly. Pokud je stav po druhé manši 1:1, pak poslední manši hrají obě dvojice v druhé manši. Po stavu 2:0 nebo 2:1 rabr končí a nastává konečné zúčtování. Body pod čarou tedy ukazují, která dvojice je v které manši a jak má daleko k dovršení rabru a to je pro průběh a taktiku hry velice důležité a je nutné to sledovat. Mám-li např. pod čarou 30 bodů a partner navrhl závazek 2BT nebudu jej zbytečně zvyšovat i s velmi dobrými kartami, protože 70 bodů za splnění závazku 2BT mi k uhraní manše stačí.

Pokud se domníváš, že vydražitelův závazek je příliš smělý a on ho neuhraje, můžeš zahlásit kontra. Myslí-li si vydražitel, že i tak ho uhraje, může zahlásit rekontra. Pod čáru si pak při splnění kontrovaného závazku připiše vydražitel dvojnásobný počet bodů a při rekontra čtyřnásobný počet bodů. Za uhraný závazek 1♥ si vydražitel píše pod čáru 30 bodů, za stejný kontrovaný uhraný závazek 60 bodů a rekontrovaný 120 bodů. To by bylo vše o bodech pod čarou.

Celkový výsledek je však vidět v bridžovém kříži nahoře. Za uhraný závazek si připišeme body také tam, ale připišeme si i body za triky, které jsme splnili navíc – těm se říká nadzdvihy. V první i druhé manši má nadzdvih v nekontrovaném závazku hodnotu té barvy, ve které hrajeme (v trefech a kárech

20 bodů, v srdcích, pikách a beztrumfech 30 bodů). Každý kontrovaný nadzdvih má v první hře hodnotu 100 bodů a ve druhé hře 200 bodů. Každý rekontrovaný nadzdvih má v první hře hodnotu 200 bodů a ve druhé hře 400 bodů.

Nad čáru se ale připsují i jiné bodové premie. Premie za splnění kontrovaného závazku je 50 bodů a rekontrovaného závazku je 100 bodů.

Premie za uhrání rabru, ve kterém soupeři neuhráli manši je 700 bodů, pokud soupeři manši uhráli, tak 500 bodů. Když byl rabr předčasně skončen, připsá si strana, která má manši 300 bodů. Pokud žádná z dvojic ještě manši nemá, pak dvojice, která má částečný nápis, dostane 50 bodů.

Zvlášť vydatnou prémii můžete dostat za uhrání vylicitovaného slemu. Vylicitujete-li si závazek 6 v libovolné barvě nebo v BT, říkáme, že jste vylicitovali malý slem. Pokud vylicitujete závazek 7 v libovolné barvě nebo v BT, pak jste vylicitovali velký slem. Za uhraný malý slem v první hře dostanete 500 bodů, ve druhé hře 1 000 bodů, za uhraný velký slem dostanete v první hře 750 bodů, ve druhé hře 1 500 bodů. Pozor! Když slem sice uhrajete, ale předtím jste ho nevylicitovali, nemáte na tuto prémii nárok.

Poslední položkou jsou body za pády. Neuhráje-li vydražitel svůj závazek, připsá si body obránci. Ne však dolů, ale pouze nahoru. V první hře dostanete za každý nekontrovaný pád 50 bodů, za první kontrovaný pád 100 bodů a za každý další 200 bodů, za první rekontrovaný pád 200 bodů a za každý další 400 bodů. Ve druhé hře dostanete za každý nekontrovaný pád 100 bodů, za první kontrovaný 200 bodů a za každý další 300 bodů, za první rekontrovaný 400 bodů a za každý další 600 bodů.

Na konci každého rabru se tedy sečtou body za všechny premie a ty určí vítěze.

Tabulka sazeb

1) Body za triky:		
levné barvy		20 bodů
drahé barvy		30 bodů
první trik v BT		40 bodů
každý další trik v BT		30 bodů
2) Premie za slam:	1. hra	2. hra
malý slam	500 bodů	750 bodů
velký slam	1 000 bodů	1 500 bodů
3) Premie za rabr:		
když soupeři nemají manši		700 bodů
když soupeři mají manši		500 bodů
nedokončený rabr – strana, která má manši		300 bodů
nedokončený rabr, ani jedna strana nemá manši – strana, která má částečný nápis		50 bodů
4) Premie za splnění kontrovaného závazku:		50 bodů
5) Premie za splnění rekontrovaného závazku:		100 bodů
6) Premie za nadzdvihy:	1. hra	2. hra
nekontrovaný	hodnota triku	hodnota triku

6) Prémie za nadzdvihy:		1. hra	2. hra
kontrovaný		100 bodů	200 bodů
rekontrovaný		200 bodů	400 bodů

7) Prémie za pády		1. hra	2. hra
nekontrovaný závazek	– každý pád	50 bodů	100 bodů
kontrovaný závazek	– první pád	100 bodů	200 bodů
	– druhý a třetí pád	200 bodů	300 bodů
kontrovaný závazek	– každý další pád	300 bodů	300 bodů
rekontrovaný závazek	– první pád	200 bodů	400 bodů
	– druhý a třetí pád	400 bodů	600 bodů
rekontrovaný závazek	– každý další pád	600 bodů	600 bodů

Tohle je pořádně těžká nálož. S pomocí tabulky zkusíme zapisovat výsledky utkání tohoto zápasu. Vyzkoušejte to nejlépe na tabuli pro všechny, ale neříkejte jim, co mají kam zapisovat a nechte je říct to samotné, když se spletnou, nechte je hledat dál správné řešení.

Udělejte si bridžový kříž, nad první kolonku si napište Petr a Pavel, nad druhou Tomáš a Jirka a zapisujte do nich tyto výsledky jednotlivých rozdání. V prvním rozdání vylicitovali Jirka s Tomášem závazek 3♠, ale dvakrát z něj padli, přičemž závazek nebyl kontrovaný. Ve druhém rozdání hráli opět Jirka s Tomášem, vylicitovali tentokrát 5♦, Petr s Pavlem zakontrovali a úspěšně, protože Jirka s Tomášem opět padli, tentokrát třikrát. Ve třetím rozdání vylicitovali Petr s Pavlem 2♦ a závazek, který nebyl kontrovaný splnili s dvěma nadzdvihy. Ve čtvrtém rozdání vylicitovali Jirka s Tomášem závazek 3BT, ten nebyl kontrovaný a oni jej splnili. V pátém rozdání hráli Jirka s Tomášem opět 3BT, které jim soupeři zakontrovali, ale oni si věřili a závazek rekontrovali, padli však dvakrát. Nakonec hráli Jirka s Tomášem závazek 2♥, který jim soupeři opět kontrovali, ale oni jej uhráli dokonce s nadzdvihem. Jak skončil tento rabr?

Pak už děti necháváme hrát i zapisovat výsledky. Učíme je, že se o to stará Sever, ale že je v zájmu všech jeho zápisy kontrolovat. Je samozřejmě potřeba na děti dohlížet, pomáhat jim a objasňovat jejich omyly. Není důležité, aby z paměti znaly všechna přesná vyčíslení, ale měly by se umět v tabulkách orientovat a s jejich pomocí zapsat libovolný výsledek a vyhodnotit utkání.

Od této lekce navrhuji začít dlouhodobou soutěž v rabrovém bridži (do 23. lekce), kdy si vítězná dvojice u stolu připočte vždy dva body, při remíze všichni po jednom. Jako jemnější rozlišovací hledisko pak může být použit počet bodů v rabrovém kříži. Rozhodně je dobré, aby byly výsledky zveřejňovány a děti o nich měly rychlý a nepřetržitý přehled. Soutěživost je třeba živit co nejdříve.

Literatura

1. *Bridžová školka* (3. lekce) – J. Hájek
2. *Bridž pro každého* (str. 22-26) – P. Hebák
3. *Bridž rychlo a dobře* (str. 10-13) – P. Mokrání
4. *Jak se hraje bridž* (str. 7-11) – J. Fišer
5. *Základy bridže* (5., 9. krok) – L. Batela
6. *Minibridž* (7. lekce) – P. Cronier a spol.
7. *Přirozený licitační systém* (str. 2-3) – ?
8. *Pravidla bridže* (str. 64) – ČBS
9. *Bridžová revue 2/91* (str. 7-9)

Lekce 15 – původní text: Hodnocení partie společenského bridže II

V této lekci nepůjdeme nikam dál, protože hodnocení partie společenského bridže je rozhodně to nejtěžší, s čím se dosud vaši svěřenci setkali. Společně vyhodnoťte dva zápasy družstev Oni a My.

Příklad 1

Zapisujte výsledky tohoto rabru:

1. rozdání – my jsme vydražili 6♥ a splnili s nadzdvihem
2. rozdání – oni vydražili 2BT a splnili aku
3. rozdání – my jsme vydražili a splnili jsme aku 3BT

Řešení:

My	Oni
710	70
810	
1510	
180	
	70
100	

Příklad 2

Zapisujte výsledky tohoto rabru:

1. rozdání – my jsme vydražili 2♣ a splnili s jedním nadzdvihem
2. rozdání – my jsme jedenkrát spadli ze 3BT
3. rozdání – oni vydražili a splnili 3♥
4. rozdání – my jsme vydražili 2BT a splnili s jedním nadzdvihem
5. rozdání – oni vydražili a splnili 6♥
6. rozdání – oni spadli čtyřikrát kontrovaně z 5♦
7. rozdání – my jsme vydražili 4♠ a splnili s nadzdvihem

Řešení:

My	Oni
60	50
160	140
1260	820
1410	
1910	
40	90

My	Oni
110	
	180
120	

Ted' se pusťte do hry.

Literatura

1. *Bridžová školka* (3. lekce) – J. Hájek
2. *Bridž pro každého* (str. 22-26) – P. Hebák
3. *Bridž rychle a dobře* (str. 10-13) – P. Mokrání
4. *Jak se hraje bridž* (str. 7-11) – J. Fišer
5. *Základy bridže* (5., 9. krok) – L. Batela
6. *Minibridž* (7. lekce) – P. Cronier a spol.
7. *Přirozený licitační systém* (str. 2-3) – ?
8. *Pravidla bridže* (str. 64) – ČBS
9. *Bridžová revue 2/91* (str. 7-9)

Lekce 16 – původní text: Zahájení jedna v drahé

V této lekci se zaměříme na postupy po otevření jedna v drahé. Nejdříve ukážeme hranice jednotlivých závazků odpovídajícího hráče při okamžitém fitu v barvě zahájení:

7-9 bodů 2 v barvě zahájení

10-11 bodů 3 v barvě zahájení

12-17 bodů 4 v barvě zahájení

Pokud nevidíme fit, pokoušíme se nabídnout novou barvu, jestli mi to dovolí hranice bezpečnosti. Protože již známe pojem manše, nebudeme se už vyhýbat pojmu gameforcing. Každý skok novou barvou musí být gameforcing (nový pojem) a zavazuje oba hráče nepasovat dražbu pod úrovní manše.

nová barva bez skoku 7+b., 4+list

nová barva skokem 12+b., 5+list

Když nemohu nabídnout novou barvu, dražím bez trumfů na úrovni, kterou mi přikazuje hranice bezpečnosti.

1BT 7-10b.

2BT 11-12b.

3BT 13-16b.

Dále dražba pokračuje podle nám již známých principů okamžitého fitu, forcingu novou barvou, delšího listu při opakování vlastní barvy a bilancování na základě hranic bezpečnosti bez fitu a dělení třemi s fitem.

Příklady:

Příklad 1

N
♠ K 7 6 5 4
♥ Q J 10 9
♦ A 8
♣ K 7

S
♠ 8 3
♥ A K 8 6 2
♦ K Q 7 5
♣ Q 6

N	S
1 ♠	3 ♥
4 ♥	pas

Příklad 2

N

♠ K 10 3

♥ A Q 6 3 2

♦ K Q 4

♣ J 8

S

♠ Q 8 4

♥ K 10 4

♦ 10 6 5 2

♣ K Q 6

N

S

1 ♥ 3 ♥

4 ♥ pas

Příklad 3

N

♠ A 7 4 3

♥ K Q 10 6 5

♦ A J

♣ K 5

S

♠ Q 9 5 2

♥ J 4

♦ K Q 7 3

♣ Q 8 6

N

S

1 ♥ 1 ♠

3 ♠ 4 ♠

pas

Příklad 4

N	
♠	A K 6 5 4 3
♥	Q 5
♦	J 10 3
♣	K 6
S	
♠	J 8
♥	K 6 4 2
♦	Q 7 5
♣	J 10 9 4

N	S
1 ♠	1 BT
2 ♠	pas

Příklad 5

N	
♠	Q 7 5
♥	K J 10 6 4
♦	Q J 4
♣	A 10 8
S	
♠	J 9 3
♥	Q 8
♦	K 10 7 3
♣	J 6 3 2

N	S
1 ♥	1 BT
	pas

První příklad: 2♥ by nebyly skok, znovu osvětlit přesně pojem skok, při přechodu na novou úroveň ještě nemusím skočit, 3♥ je GF. Zahajitel spočítá 12b. zahajitele, 13 svých, 5b. za fit a 2b. za jednu kartu nad fit. Odpovídající nemá nic navíc.

Druhý příklad: Ještě nedozrál čas pro vysvětlení principu výzvy, vše je zatím založeno pouze na bodech.

Třetí příklad: 3♠ – 7b. partnera, 17 mých a 5 b. za fit, celkem 29. Odpovídající nemusí už nic znovu přepočítávat, ale uvažuje takto, partner počítá s mými 7b. a 4-listem pikovým, já mám o 3b. více, zvýším tedy o jednu úroveň.

Čtvrtý příklad: Hláška 2♠ je povinná, ale odporuje vlastně zásadě hranice bezpečnosti, poukažte na tento případ a vysvětlete, že hledání fitu (a při 6-listu je jeho pravděpodobnost vysoká) je opravdu důležitá věc.

Lekce 17 – původní text: Získávání zdvihů na vysoké karty

Nejsnadněji se získají zdvihy vynesemím vysokých karet. Je však jistě potěšitelnější a estetičtější získat zdvih na trojku než na eso, a jak uvidíme ještě později, vynesení všech vašich vysokých karet by bylo obvykle tou nejhorší metodou k získání zdvihů navíc. Jsou však rozdání, při nichž je toto vše, co můžete učinit pro to, abyste svůj závazek splnili. Podívejme se na jeden takovýto příklad:

Ve zdvihu

N
♠ A J 4 2
♥ K J 8
♦ 9 6 3
♣ 7 5 4

S
♠ K Q 5
♥ A Q 10 7 3
♦ A 4
♣ 10 8 2

Hrajete 4♥. Prvním výnosem byl ♦K. Jaké máte vyhlídky?

Neměli byste mít potíže s uhráním závazku, protože máte deset zdvihů ve vysokých kartách – pět nejvyšších srdcí, čtyři nejvyšší piky a eso kárové. Jsou zde však dvě nebezpečí, na něž si musíte dát pozor: protivníci by mohli přebít trumfem (snapovat) jednu z Vašich vysokých karet, nemohli byste vynést jednu z Vašich vysokých karet, protože předcházející zdvih byl získán nesprávnou rukou. Prvnímu nebezpečí se vyhnete tak, že včas vytrumfujete – to už umíte.

Závazek 4♥ S Výnos ♦K

Které honéry zahrát dříve?

Všimněte si pořadí, v němž vezmete domů své honéry v srdcích:

K J 8

N
♥ K J 8

S
♥ A Q 10 7 3

W
♠ A J 4 2

E
♠ K Q 5
♦ 9 6 3
♣ 7 5 4

Kdybyste vynesli nejdříve své eso, pak převzali klukem a potřetí vynesli krále ze stolu, nemohli byste vynést srdce počtvrté, kdyby se to ukázalo být potřebným. Proč? Protože jste získali třetí zdvih na stole a tam pak již nebude další srdce, které by mohlo být vyneseno. Jsou-li Vaše honéry rovnocenné – tj. jsou-li ve sledu, takže kterýkoliv z nich je stejně vysoký (hodnotný) jako ostatní – nejdříve hrajte honéry z té ruky, která má v této barvě méně karet. Tak získáte poslední zdvih na straně, která je v dané barvě dlouhá a udržíte se u výnosu této barvy, budete-li ji chtít dále vynést.

Tento způsob hry může být velmi důležitý rovněž ve vedlejších barvách. Po vytrumfování protivníků v našem případě jsou Vaše zbývající karty tyto:

N

♠ A J 4 2

♥ —

♦ 9 6

♣ 7 5 4

S

♠ K Q 5

♥ Q 10

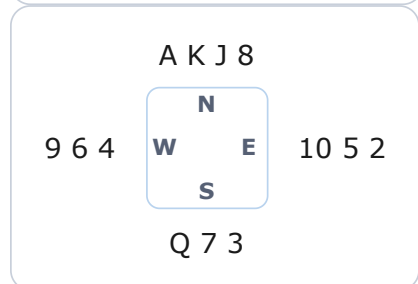
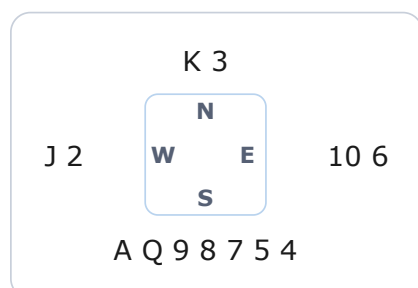
♦ 4

♣ 10 8 2

Nyní chcete získat Vaše čtyři zdvihy pikové. Vynesete-li svou ♠5 proti esu stolu, pak dvojku ke králi a pak svou ♠Q, uděláte jen tři pikové zdvihy a na stole zůstane ležet ještě vysoký ♠J, ale Vy po této hře budete muset vynést z ruky a nikdy se již nedostanete k tomu, abyste mohli vynést ze stolu poslední pik, protože stůl už nebude moci udělat žádný zdvih a dostat se tak do výnosu.

Samozřejmě že budete muset z ruky vynést nejdříve své pikové honéry, protože Váš list má kratší piky než stůl. Uděláte-li zdvih nejdříve na svého krále, druhý na svou dámu a třetí na eso stolu, bude pak na výnose stůl, takže bude moci vzít domů i pikového kluka jako čtvrtý pikový zdvih.

Připravíme několik příkladů, na kterých tento princip osvětlíme. Např. jak budete odehrávat tyto barvy:



Při získávání zdvihů na vysoké karty je tedy třeba se řídit těmito dvěma zásadami:

1. **Dříve než budeš chtít uhrát zdvihy na vysoké honéry ve vedlejších barvách, vytrumfuj protivníky!**
2. **Nejdříve udělej zdvihy na vysoké karty z kratšího listu!**

Literatura

1. *Základy sehrávky* – E. Kaplan

Lekce 18 – původní text: Zahájení bez 5-listu

bez 5-listu

13-14b. 1 v lepší levné

15-17b. 1BT

18-19b. 1v lepší levné

20-21b. 2BT

22-23b. 1v lepší levné

24b. 2♣ !

při 4-4 v levných zahajují 1♦, při 3-3 v levných zahajují 1♣

List, v němž nemám žádný 5-list, budu nazývat beztrumfový. Pro letošek to bude i sloha 4-4-4-1. Takovéto listy dražíme buď hláškou v BT nebo přes lepší levnou barvu. Zatím nebudeme probírat speciální postupy po zahájení jeden nebo dva bez trumfů, a proto nabídka barev bude zcela přirozená. Nabízíme alespoň 4-list a bilancujeme buď s fitem dělením třemi nebo bez fitu podle hranic bezpečnosti.

Když zahájíme v levné barvě a nemáme 5-list, pak po odpovědi partnera, pokud nevidíme fit a nemůžeme nabídnout drahou barvu, dražíme BT. Při 13-14b. zůstaneme na aktuální úrovni v BT, při 18-19 dražíme BT skokem a při 22-23 dvojitém skokem.

Příklady:

Příklad 1

N
♠ K Q 7
♥ J 10 6
♦ A Q J 4
♣ A J 4

S
♠ J 6 5 4
♥ K 7
♦ K 8 6 5
♣ Q 8 6

N	S
1♦	1♠
2BT	3BT
pas	

Příklad 2

N

♠ A J 4 3

♥ K 7 3

♦ Q J 10 6

♣ K Q

S

♠ Q 8 5

♥ A 6 5 4

♦ A 8

♣ J 9 3 2

N	S
---	---

1 BT	2 ♣
-------------	-----

2 ♦	2 ♥
-----	-----

2 ♠	3 BT
-----	-------------

pas

Příklad 3

N

♠ K 7 5 2

♥ Q 10 6 5

♦ A 2

♣ A J 8

S

♠ Q 8 6 3

♥ A 9

♦ K J 10 4

♣ Q 5 3

N	S
---	---

1 ♣	1 ♦
-----	-----

1 ♥	1 ♠
-----	-----

2 ♠	4 ♠
-----	-----

pas

Příklad 4

N

♠ A K Q J

♥ K 10 6

♦ Q J 8

♣ A 10 5

S

♠ 10 6 5 3

♥ Q 8 4 3

♦ K 5

♣ J 7 4

N

S

2BT 3♥

3♠ 4♠

pas

Příklad 5

N

♠ K J

♥ Q J 10 6

♦ A K 7

♣ A K Q 8

S

♠ Q 7 3 2

♥ K 5 2

♦ J 8 3

♣ J 5 2

N

S

1♣ 1♠

3BT 4BT

pas

Příklad 6

N

♠ Q 10 6

♥ K J 7 5

♦ A 10 7 4

♣ K J

S

♠ K 9 8 7 3

♥ Q 10

♦ K J 6

♣ Q 10 8

N	S
1 ♦	1 ♠
1BT	2 ♠
3 ♠	pas

U pátého příkladu ukažme nesmyslnost hlášky 4BT a uvedme to na pravou míru.

Lekce 19 – původní text: Zahájení 1 tref

Co může toto zahájení znamenat? Buď 13-21 s 5-listem trefovým, nebo 13-14,18-19, 22-23 bez 5-listu. Ve druhém případě jsou trefy delší než kára nebo jsou levné barvy 3-3. Při slohách 4-4-2-3, 4-3-3-3 a 3-4-3-3 může mít zahajitel jen 3-list, takže je nutné tuto hlášku zaklepat. Vyplývá z toho, že tato hláška v případě, že je bez 5-listu, téměř vylučuje kárový 4-list (jen ve spojení s 5-listem trefovým).

První starostí je okamžitý fit. Na ten musí mít odpovídající 5-list. Druhá starost je nabídka nové barvy skokem, má-li odpovídající svůj 5-list s 12+b. To by byl GF. Pokud nešlo dražit tak ani onak, přijde nejčastější cesta, nabídka barvy na prvním stupni, je to forcing. Poslední varianta je dražba BT na úrovni dané hranicemi bezpečnosti. Tato hláška ukazuje minimálně 4-list trefový. Když tuto hlášku učiní zahajitel po odpovědi na prvním stupni, tak dražba 1BT ukazuje 13-14 bodů, dražba skokem na 2BT 18-19 bodů a dražba dvojitým skokem na 3BT 22-23 bodů.

Příklady:

Příklad 1

N
♠ K 10 8 7
♥ 7 6 5 2
♦ A Q
♣ K J 7
S
♠ A 5
♥ Q J 8 4
♦ 10 8 6 2
♣ Q 10 4

N	S
1 ♣	1 ♦
1 ♥	2 ♥
pas	

Příklad 2

N

♠ K Q 7 6

♥ A Q J

♦ Q J 4

♣ A 3 2

S

♠ A 5

♥ K 10 8 2

♦ 8 7 5 3

♣ K 10 6

N

S

1 ♣ **1** ♦

1 ♠ **2** **BT**

4 **BT** pas

Příklad 3

N

♠ Q 10 8

♥ K 7 5

♦ A 10 6

♣ K J 8 3

S

♠ K 3

♥ J 6 4

♦ K Q 7

♣ Q 9 6 4 2

N

S

1 ♣ **3** ♣

pas

Příklad 4

N

♠ K 2

♥ Q J 7 5

♦ J 8 4

♣ A Q J 3

S

♠ Q J 10 3

♥ K 6

♦ A 7 5 3

♣ K 6 2

N

S

1 ♣ **1** ♦

1 ♥ **1** ♠

1BT **3BT**

pas

Příklad 5

N

♠ Q 10 7 5

♥ A 4 3

♦ 10 9

♣ A K J 6

S

♠ K 3

♥ K Q 10 6 5

♦ A J 7 3

♣ Q 8

N

S

1 ♣ **2** ♥

4 ♥ **5** ♥

pas

Příklad 6

N

♠ 4

♥ A 8 7

♦ Q 6 3

♣ A Q J 7 4 3

S

♠ A Q 8 5

♥ K 3 2

♦ 10 5 4

♣ 10 9 2

N

S

1 ♣ **1** ♠

2 ♣ **3** ♣

pas

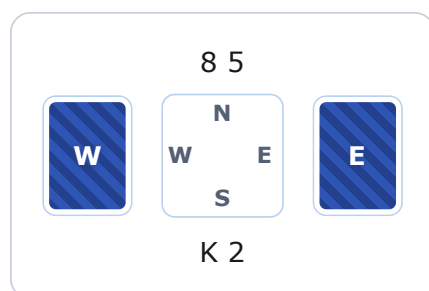
Upozornit na:

- Ve druhém příkladu nesmyslnost dražby 4BT a proč hráči draží jen 3BT.
- V pátém příkladu tentýž důvod pro dražbu 5♥.
- V šestém příkladu na správnost pasu po 2♣ (fit a tedy barvu jsme našli, manši dosáhnout nemůžeme)

Lekce 20 – původní text: Finesy

Naučíme žáky základní variantu expasu a impasu. Opravdu nic víc než základní varianty uvedené v této lekci. Říká se, že impas je duší hry. Používání těchto technik znamená pro začátečníky neuvěřitelný skok dopředu. Řekneme jim pojmenování těchto fines, ale není bezpodmínečně důležité, aby ho znali, lepší je, když je budou umět zahrát.

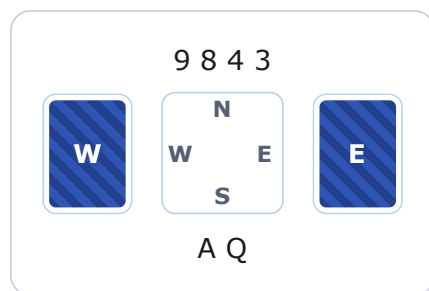
Je snadné získat zdvihy na vysoké honéry nebo na honéry ve sledu. Naproti tomu je třeba více chytrosti a také trochu štěstí udělat zdvih na osamoceného krále, dámu nebo kluka. Podívejme se, co dělat, je-li rozložena barva takto:



V této barvě může udělat váš král zdvih, přestože protivníci mají všechny ostatní honéry. Jak? Způsob, jak na takového krále udělat zdvih, je ten, že ho musíte přihodit do zdvihu po protivníkovi, který drží eso. Nesmíte svého krále vynést, musíte to zařídit tak, aby bylo vyneseno proti němu.

Tento způsob hry, výnos proti honéru, který je téměř vysoký, v naději, že vysoký nepřátelský honér je v ruce, která musí zahrát do zdvihu dříve – se nazývá expas.

Představte si, že byste měli takovouto rozlohu karet v nějaké barvě:



Určitě uhradíte eso, ale možná by šlo uhrát zdvih i na dámu. Jak na to? Této pozici se říká vidlička, protože mezi dámou a esem je chybějící karta. Rozehrajte barvu naproti vidličky, v našem případě ze stolu. Pokud první z obránců dá malou, položte jen dámu, doufáte, že měl krále právě on a vaše dáma udělá zdvih navíc. Obránci by nepomohlo položit krále, protože toho byste pokryli esem a dáma by byla opět vysoká. Pokud má krále obránce za vidličkou, pak finesa neuspěje.

Samozřejmě že finesy spočívají jen na naději. Scházející honér může být i u protivníka, který hraje po vás, leží tudíž za vámi, nikoliv před vámi. V tomto případě se finesa nezdaří. Přece však výnos proti honéru vám dává aspoň 50% naději, že na něj uděláte zdvih, zatímco jeho vynesemím na něj zdvih nezískáte.

Literatura

1. *Základy sehrávky* – E. Kaplan

Lekce 21 – původní text: Zahájení 1 káro

Zahájení 1 ♦ slibuje kárový 4-list kromě případu slohy 4-4-3-2, což je jediná možnost zahájení na kárový 3-list. Na sfitování je ale potřeba při první odpovědi 5-list.

Postup je stále stejný, nejdříve okamžitý fit, pak nabídka barvy skokem, pak beze skoku, a když nic nejde tak bez trumfů. Všechny principy jsou zachovány a je třeba je důsledně dodržovat.

Příklady:

Příklad 1

N

♠ Q 10
♥ K J 6
♦ A Q 7 5 3
♣ K Q J

S

♠ K 7 4 3
♥ Q 9
♦ J 6
♣ A 8 6 4 3

N	S
1 ♦	1 ♠
2BT	3♣
3BT	pas

Příklad 2

N

♠ J 7 4 2
♥ Q J 10
♦ K 6 5 2
♣ A Q

S

♠ K 3
♥ K 8 4
♦ Q J 9 7 4
♣ 10 8 5

N	S
1 ♦	3 ♦
pas	

Příklad 3

N

♠ 7 6

♥ Q 7 2

♦ A K Q J

♣ A K Q J

S

♠ K J 5 4 3

♥ K 8

♦ 7 5 2

♣ 6 4 3

N	S
1 ♦	1 ♠
2 ♣	2 ♠
4 BT	pas

Příklad 4

N

♠ Q 7 3

♥ 10 8

♦ A K J 8 6

♣ K J 6

S

♠ K J 10 9 5

♥ Q 9 3

♦ Q 10

♣ A 10 3

N	S
1 ♦	2 ♠
4 ♠	pas

Příklad 5

N

♠ 7

♥ J 5 2

♦ A K Q 7 6 2

♣ K Q 4

S

♠ K Q 8 3

♥ Q 10 3

♦ J 8 4

♣ 10 8 6

N

S

1 ♦ 1 ♠

2 ♦ 3 ♦

pas

Příklad 6

N

♠ K 10 9 5

♥ Q J 8 6

♦ A 5 4

♣ Q J

S

♠ Q 4 3 2

♥ A 7 5

♦ K Q 8 6

♣ 6 2

N

S

1 ♦ 1 ♠

2 ♠ 3 ♠

pas

Lekce 22 – původní text: Vypracovávání

Nejčastěji nebudete mít v obou listech dost jistých zdvihů, abyste jen na ně mohli uhrát svůj závazek. Budete však mít tu a tam honéry, které jsou téměř vysoké a na něž budete moci při správné hře získat zdvihy. Předpokládejme, že jste vydražiteli závazku dva piky s těmito listy:

N
♠ 9 7 6 3
♥ 8 5
♦ K Q 4
♣ J 8 4 3

S
♠ K Q J 8 4
♥ K 2
♦ J 10 6 5
♣ K 7

V tomto případě mají protivníci všechna čtyři esa, takže ani jedna karta v ani jednom z vašich listů není vysoká. Máte však hodně králů, dam a kluků, abyste dali dohromady potřebné body, můžete na ně udělat zdvihy, ale musíte si je vypracovat.

Závazek 2♠ S

Tato práce je nejsnazší, když máte tři nebo více honérů ve sledu jako vaše KQJ v pikách nebo v obou listech kombinaci KQJ10 v kárech. Můžete vynést kteréhokoliv z těchto králů, který bude přebit esem protivníků. Pak se vaše nižší honéry stanou vysokými. Všimněte si, že vám v tomto směru nebude nic platné vynést krále srdcového nebo trefového, protivníci by ho přebili svým esem, a pak by se staly vysokými jejich nižší honéry. Prvním výnosem protivníka po vaší levici je malé srdce, protivník po vaší pravici udělá zdvih na ♥A a vynesete další srdce, na něž získáte zdvih svým ♥K. Co ponesete pak? Vynesete svého ♠K, čímž vypracujete své nižší pikové honéry na jisté zdvihy a počnete vytrumfovávat protivníky. V tomto rozdání máte devět trumfů – protivníci mají čtyři, přiznají-li oba, zbudou jim dva. Protivník po vaší levici udělá zdvih na ♠A a vynesete malého trumfa, všichni přiznají a vy uděláte zdvih na pikového kluka. Stav je pak tento:

N
♠ 9 7
♥ —
♦ K Q 4
♣ J 8 4 3

S
♠ Q 8 4
♥ —
♦ J 10 6 5
♣ K 7

Protivníci již nemají žádné trumfy a začnete tedy vypracovávat svá kára. Můžete k tomu použít jednoho honéra, aby vyhnal nepřátelské eso a aby Vám pak zůstaly tři vysoké nepřátelské honéry. Jelikož jste získali již dva zdvihy, Vaše tři trumfy a tři zdvihy na kára Vám zaručují, že svůj osmizdvhový závazek splníte. Nezapomeňte při odehrávání kár hrát nejdříve honéry z krátké strany, tedy ze stolu.

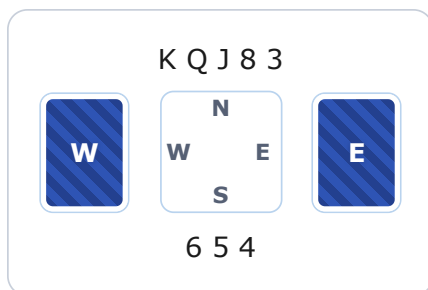
Jak byste postupovali, abyste získali ještě zdvih na svého trefového krále a udělali tak jeden nadzdvih? Nemůžete tohoto krále vynést, protože protivníci mají jak dámu, tak i eso. Zde musíte použít jiné techniky, kterou už znáte - expas.

Pravidlo k zapamatování:

Vynášej honéra k vyrazení vysoké karty protivníka jen ze sledu s dvěma dalšími!

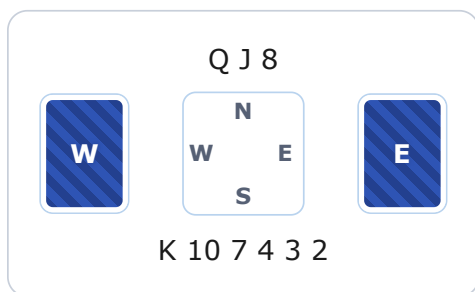
Tuto techniku uplatníme v beztrumfech i v trumfové hře. V druhém případě je samozřejmě nutné včas vytrumfovat a vyliminovat tím trumfovou barvu.

Nejtypičtější příklad vypracovávání je tento:



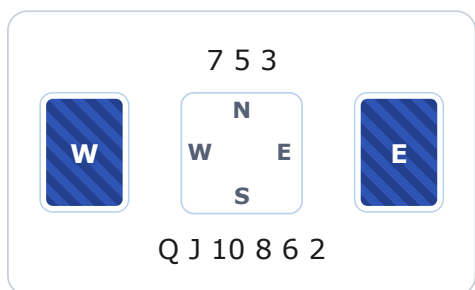
V některé barvě mám tyto karty, chtěl bych toho využít a uhrát v ní co nejvíce zdvihů. Jak na to? Ponesu ze Severu krále a čekám, zda vypadne eso. Pokud ano, pak jsou dáma a kluk nejvyšší karty, říkáme, že jsou vypracované a navíc je velmi pravděpodobné, že i ostatní malé karty se stanou vysokými poté, co dáma s klukem vezmou domů své zdvihy. Když soupeři na krále eso nehodí, pak celou akci opakujeme s dámou a dostaneme se do zcela stejné situace. Vypracovávání je tedy vynášení nejvyšších ze sledu téměř vysokých karet, aby se mé následující karty staly vysokými. Zcela špatné by v tomto příkladě bylo vynést ze Severu trojku nebo osmičku, protože pak by udělala zdvih devítka nebo desítka soupeřů, která by při naší správné hře na ukořistění zdvihu pravděpodobně neměla šanci.

Při takovéto sloze:



je nutno uvědomit si, jak to s mými téměř vysokými kartami je. Mám KQJ10 v kombinaci karet stolu a ruky a tedy sled po sobě jdoucích téměř vysokých karet, který láká k vypracování, ale musím se snažit nezablokovat. Odehrají tedy nejdříve dámu z krátké strany a čekám, zda vypadne nebo nevypadne eso, poté odehrají kluka a teprve potom krále z dlouhé strany. Tento postup je stejný jako u odehrávání vysokých karet.

I sledy, které jsou vedené dámou, obvykle stojí za vypracování, jako například tento:



Musíme sice čekat, až vypadnou dvě figury (eso a král), ale i tak to stojí za to.

Nakonec je třeba ještě připomenout, jaký okamžik je nejvhodnější k zahájení vypracovávání sledů. Pokud se jedná o beztrumfovou hru, pak okamžitě, když k tomu dostanete příležitost. Pokud se ale jedná o barevnou hru, je samozřejmě rozumné nejdříve vytrumfovat.

A zde jsou tři úlohy na samostatné řešení:

Jakým způsobem budete odehrávat kárové karty:

Příklad 1

Ve zdvihu 

N

♠ K 4 3
♥ Q 9 8 3
♦ K 9 3
♣ A Q 7

S

♠ A 7
♥ 10 6 4
♦ Q J 10 7 4
♣ K J 8

Závazek **3BT S** Výnos ♠Q

Závazek je 3BT, výnos ♠Q. Jak hrát?

Příklad 2

Ve zdvihu 

N

♠ A K 2
♥ A Q 4 2
♦ K 4 3
♣ A 6 5

S

♠ 5 4 3
♥ K 3
♦ Q J 10 9 2
♣ 4 3 2

Závazek **3BT S** Výnos ♠Q

Stejný závazek, stejný výnos.

Literatura

1. *Základy sehrávky* – E. Kaplan

Lekce 23 – původní text: Zahájení 1BT

Tentokrát budeme odpovídat až při 8 bodech (hranice bezpečnosti). Do 7b. pasujeme.

S náležitým počtem bodů a 5-listem budeme odpovídat přirozeně. Dražba barvou nebude transfer! Dražba barvou je založena na hranici bezpečnosti a tedy dražíme od 8b., je to forcing (nová barva) a ne hláška do pasu. Pozor, bude to změna oproti tomu, co draží dosud. Zatím byla každá barva 4-list, je třeba na to upozornit!

2♦/♥/♠/3♣ 5+list, 8+b.

Dozrál čas naučit děti první opravdovou konvenci. Budiž jí Stayman při odpovědi bez 5-listu (libovolného), který dražíme přirozeně, ale s drahým 4-listem. Pokusíme se dětem vysvětlit, k čemu celý ten kejkl slouží (aby hrála silnější ruka) a proč je to tak lepší.

2♣ Stayman, tj. 8+ s alespoň jedním drahým 4-listem (bez libovolného 5-listu)

Postup po něm bude ten nejjednodušší a nejpoužívanější:

2♥ srdcový 4-list (může být i pikový)

2♠ pikový 4-list (vylučuje srdcový)

2BT bez drahého 4-listu

Žádná jiná odpověď neexistuje.

Bez 5-listu a bez drahého 4-listu dražíme při 8-9b. 2BT, při 10+b. 3BT. Odpovědi po 2BT budou s minimem pas, s maximem 3BT a při 16b. rozhodněte podle středních karet (víc než dvě 10 a 9). Je nutné dát jim do ruky nějaké rozhodovací pravidlo!

2BT 8-9b. (bez drahého 4-listu a levného 5-listu)

3BT 10+b. (bez drahého 4-listu a levného 5-listu)

Příklady:

Příklad 1

N

♠ A J 3

♥ K Q 10 4

♦ A 3

♣ Q 8 5 2

S

♠ K 7 6

♥ J 8 4

♦ K 10 6 4

♣ J 9 6

N

S

1BT 2BT

pas

Příklad 2

N

♠ A Q 8 2

♥ K 10 2

♦ Q J 6

♣ Q J 7

S

♠ 10 7 5 3

♥ Q J 7 6

♦ K 8

♣ K 3 2

N

S

1BT 2♣

2♠ 3♠

pas

Příklad 3

N

♠ K Q 5

♥ Q 9

♦ A J 8 3

♣ K J 9 2

S

♠ J 9 7 6

♥ A 8 5

♦ K 10 7 6

♣ A 3

N

S

1BT **2♣**

2BT **3BT**

pas

Příklad 4

N

♠ A 5

♥ Q J 9 8

♦ A 9 2

♣ K Q 10 6

S

♠ 7

♥ K 10 7 3 2

♦ K Q 6 4

♣ 9 4 2

N

S

1BT **2♥**

4♥ pas

Příklad 5

N

♠ K J 7

♥ Q 9 8 6

♦ A K

♣ Q 10 9 6

S

♠ Q 6 4 3

♥ 10 2

♦ Q 7 3

♣ A J 5 2

N	S
---	---

1BT	2♣
-----	----

2♥	2♠
----	----

2BT	pas
-----	-----

Příklad 6

N

♠ A Q 4 3

♥ K J 8

♦ Q J 7 5

♣ Q 8

S

♠ 7 5 2

♥ Q 10 6

♦ K 8 4

♣ K 9 6 2

N	S
---	---

1BT	2BT
-----	-----

pas	
-----	--

Lekce 24 – původní text: Sportovní bridž

Pro tuto lekci doporučuji raději nějaký delší čas, nejlépe to vidím na sobotní dopoledne nebo odpoledne se zorganizováním jednokolového turnaje nejméně na dva stoly zhruba tak na 20 rozdání. Z mých zkušeností vyplývá, že běžná kola na třicet rozdání jsou pro začátečníky příliš dlouhá. Děti by se měly v této lekci seznámit s rozdílem mezi společenským bridžem hraným na rabry a bridžovou soutěží. Mělo by jim být vysvětleno, že do této doby na dobré výsledky stále stačilo, aby jim přišly dobré karty. Někteří s nimi umí hrát trochu lépe, někteří trochu hůře, ale pokud dvojice dostane špatné karty, se kterými nemá možnost zasáhnout do licitace ani sehrávky, body si budou připisovat soupeři, ať jsou sebehorší. Sportovní bridž má prostředky, které tento nedostatek vylepšují a dělají z této hry vzrušující souboj inteligence a představitivosti. Protože při sportovním bridži hrají jednotlivá rozdání postupně na různých stolech všechny dvojice, srovnává se váš výsledek pouze s výsledkem stejné linky, tedy hráčů se stejně ubohými nebo skvělými, ale hlavně naprosto identickými kartami. To je nutné, aby děti pochopily. Potom je také nezbytné, aby se naučily používat jednotlivé pomůcky, tedy biddingboxy, zápisové lístky, krabice a rozpisy turnajů. Je třeba jim vysvětlit pokládání a ukládání hlášek z biddingboxů, jak se s nimi alertuje. Každý Sever zapisuje správně spočítané výsledky do zápisových lístků. Tady je nutno zmínit, že ve sportovním bridži neexistují prémie za rabr, protože se každá krabice hraje a hodnotí zvlášť a připočítávají se přímo body za splnění manše (1. hra 300, 2. hra 500) nebo za částečný závazek 50. Barvy na krabicích určují, která dvojice je v jaké hře, na krabici je též vyznačeno, kdo je dealer neboli zahajitel dražby. Rozpisy ukazují, které dvojice mají u stolu sedět, na které lince a které krabice mají sehrávat, případně kde budou hrát v dalším kole, kam poputují odehrané krabice a odkud přinést ty, s nimiž se bude hrát následující kolo. Nejlepší samozřejmě je, aby děti měly možnost zakusit si turnajovou hru prakticky a viděly, jakým způsobem se počítají a zpracovávají výsledky.

Pro ukázkou výpočtu výsledků jedné krabice můžeme dětem ukázat třeba tento příklad:

Páry		Závazek	Kdo	Jak	Výsledek	
NS	EW				NS	EW
5	7	2♠	Z	+1		140
4	10	4♠	Z	=		420
6	1	3BT*	V	-2	300	
8	3	3♠	V	+1		170
2	9	4♠	V	-1	50	

A můžeme z něj vyčíst následující informace. Nejdříve hrály toto rozdání dvojice 5 a 7 a dvojice číslo 7, která seděla na lince Východ-Západ, sehrávala závazek 2♠. Hlavním hráčem byl Západ a uhrál tento závazek s jedním nadzdvihem, za což inkasoval 140 bodů (60 za triky, 30 za nekontrovaný nadzdvih a 50 za splnění částečného závazku). V druhém řádku se dočteme, že hlavním hráčem byl opět Západ z dvojice číslo 10, která vylicitovala 4♠, jež Západ uhrál přesně, bridžisté říkají aku, a inkasovala za to 420 bodů (120 za triky a 300 za manši, dvojice č. 10 tedy musela být v první manši a jejich barva na krabici musela být modrá). Ve třetím řádku se dočteme, že Východ z dvojice číslo 1 sehrával závazek 3BT, který byl kontrovaný – to je ta hvězdička – a spadl dvakrát, za což jejich soupeři inkasovali 300 bodů, protože za první kontrovaný pád v první hře je 100 bodů a za každý další 200 bodů, při dvou pádech tedy 300 bodů. Ve čtvrtém řádku se dočteme, že Východ z dvojice číslo 3 sehrával závazek 3♠, který uhrál s jedním nadzdvihem a inkasoval za něj 170 bodů (90 za triky, 30 za nekontrovaný nadzdvih a 50 za splnění částečného závazku – body za dosažení manše by mohl dostat jen kdyby ji vylicitoval). Poslední řádek pak podává informaci o tom, že Východ z dvojice číslo 9 sehrával závazek 4♠, z něhož jednou spadl a dvojice číslo 2 tak inkasovala 50 bodů za jeden nekontrovaný pád v první hře.

V tomto rozdání mezi sebou soupeřily dvojice s čísly 5,4,6,8,2, protože seděly na stejné lince a podíváme-li se do sloupceku s jejich výsledky, zjistíme, že nejméně úspěšný byl pár číslo 4, který nezískal žádný bod a dovolil svým soupeřům uhrát 420 bodů a do výsledkové turnajové listiny si připsal za toto rozdání nulu. Každý další lepší pár si připsuje vždy o 2 body více. Dva body si tedy připsal pár číslo 8, čtyři body pár číslo 5, šest bodů pár číslo 2 a osm bodů pár číslo 6. Dále spolu soupeřily páry 7,10,1,3,9, které si do výsledkové listiny zapíší tyto výsledky. Pár číslo 1 nula bodů, pár číslo 9 dva body, pár číslo 7 čtyři body, pár číslo 3 šest bodů a pár číslo 10 osm bodů.

Bridžový turnaj je vždy dramatický a chuť vítězství je samozřejmě překrásná. Doufáme, že to děti naplno pocítí, a pak už je touha hrát bridž neopustí. Při vlastní hře nesmíme zapomenout na to, jakým způsobem bridžisté pokládají a ukládají své karty, aby je mohli uložit do krabice ve stejné podobě, v jaké je dostali. Také zmíníme, že výhodu mají stále a sebrané dvojice a budeme k tomuto cíli směřovat i své svěřence.

Nakonec nebo ještě spíše na doma je určen tento malý úkol (není to samozřejmě povinné):

Doplňte lístek a určete pořadí. Linka NS byla ve 2. hře a linka EW v 1. hře

Páry		Závazek	Kdo	Jak	Výsledek	
NS	EW				NS	EW
1	4	4♠	S	+2		
9	6	6♠	S	=		
10	3	5♣*	Z	-3		
7	2	5♠	J	=		
5	8	6♠	J	-1		

Doplňte lístek a určete pořadí. Linka NS byla ve 2. hře a linka EW v 1. hře

Řešení:

NS	EW				NS	EW
1	4	4♠	S	+2	680	
9	6	6♠	S	=	1430	
10	3	♣*	Z	-3	500	
7	2	5♠	J	=	650	
5	8	6♠	J	-1		100

Literatura

1. *Bridžová školka* (17. lekce) – J. Hájek
2. *Jak se hraje bridž* (str. 68-69) – J. Fišer
3. *Bridž snadno a rychle* (str. 328-332) – P. Mokráň
4. *Pravidla bridže* (str. 65) – ČBS
5. *Bridžová revue roč. 94 Mimořádné číslo* (str. 4, 52)

Lekce 25 – původní text: Snapování

Poslední základní hráčskou technikou je snapování neboli přebíjení trumfy. Připomeňme si nejprve mechanismus vytrumfování a sledujme na příkladu, oč jde:

N
♠ A K 8
♥ 10 6 4 3
♦ 7 3 2
♣ Q 9 6
S
♠ Q 9 4 3 2
♥ A 7
♦ K J 8
♣ A J 8

Trumfovou barvou jsou piky a srdcová barva se zdá být vhodná ke snapování, protože je na jedné straně dost krátká. Když shodím eso a sedmičku srdcovou, budu moci další srdce z druhé strany snapovat neboli přebíjet trumfem, zdá se to tedy být dobrá taktika a dobrý způsob k získání dalších zdvihů, protože snapovat mohu v tomhle případě dvakrát. Ale chyba lávky, snapování nám takhle nedá nic navíc. Uvědomme si totiž, jak bude situace vypadat, když začneme vytrumfovávat. Soupeři mají pět trumfů, a proto zřejmě po třetím opakování trumfové barvy už nebudou mít žádný, protože je nejpravděpodobnější, že jeden bude mít dva trumfy a druhý tři. Nám pak na jedné straně nezbudou žádné trumfy a na druhé dva. A to právě na té, kde mám krátké srdce, takže tyto zdvihy stejně nakonec po vytrumfování udělám. Jsou to sice snapy, ale takové, které nám nepřinesou další nové zdvihy.

Naproti tomu v takovéto situaci nám snapy mohou dát další zdvihy:

N
♠ A 9 6
♥ J 10 8 4
♦ 7 3
♣ K Q 9 3
S
♠ Q J 8 7 2
♥ A 9 3
♦ A K 8
♣ J 10

Trumfy jsou opět piky a snapovatelná barva jsou tentokrát kára. Když vneseme dvakrát do kár a vyneseme je potřetí, mohu pak snapnout a tento zdvih bude navíc, protože trumfy potom mohu opakovat stále pětkrát. Rozdíl je v tom, že jsem si nezkrátil svou dlouhou trumfovou barvu. Snap mi tedy přinese zdvih navíc, jen když ho mohu realizovat z krátké strany. V takovém případě bude ale většinou nutné odložit vytrumfování, aby mi na krátké straně nějaký ten trumf zbyl. Takže pokud vidím šanci snapnout z krátké strany, odložím vytrumfování a vytrumfuji teprve až po realizaci snapu. Je to první zásadní úprava základní taktiky hlavního hráče, a tak věnujte dostatečnou pozornost tomu, jak poznat, že právě teď je třeba zahrát jinak – je to snapovatelná krátkost u kratší strany trumfů.

Další zásadou je snapovat nejvyšším nepotřebným trumfem. V následujícím případě, kdy trumfy jsou piky, snapují srdce velkými piky, protože po dvojím vynesení srdcí, budou mít soupeři už jen tři a mohli by nás přesnapovat. Pokud ovšem položí v prvním kole osmičku a v druhém dámu, nemají soupeři nárok, protože tyto karty přesnapovat nelze jednoduše proto, že soupeři vyšší trumfy nemají:

N

♠ Q 8 3
♥ A 7
♦ K J 6 4
♣ 10 7 4 2

S

♠ A K J 10 9
♥ K 8 4 3
♦ 10 5
♣ A 8

Bylo by nanejvýš trapné snapnout v prvním kole trojkou a být přesnapován, když mám tolik nepotřebných vysokých trumfů.

V dalším rozdání hrajete čtyři piky a soupeři vynesli ♥Q:

Ve zdvihu 

N

♠ 10 9 7 3
♥ 2
♦ 8 6 5 2
♣ 9 8 4 3

S

♠ A K Q J 6
♥ A 10 8 4
♦ A K
♣ K 6

Nejlépe bude vzít ji esem a poprvé snapnout srdci sedmičkou, potom přejít do ruky kárem, snapnout devítkou, opět se vrátíme kárem do ruky, snapneme poslední srdci desítkou a můžeme využít poslední okamžiku, kdy jsme na stole a pokusit se o trefový expas. Naším výsledkem bude jedenáct nebo dvanáct zdvihů.

Občas je možno pojistit se proti přesnapování tím, že předtím, než se do snapů pustím, částečně vytrumfujeme. Umožní nám to obvykle přítomnost vysokých trumfů v našem listu. Závazek je 4♠ a soupeř nejdříve udělali tři trefové zdvihy, poté vynesli do srdcí. Co teď?

Závazek 4♠ S Výnos ♥Q

♠ 10 7 5 4	♠ K 8 2		♠ 9
♥ Q 10 8 4 3 2	♥ 6 5		♥ J 9
♦ 9 4	♦ K 8 7 5 3		♦ Q J 10 2
♣ Q	♣ 10 8 2		♣ A K J 6 5 3



♠ A Q J 6 3
♥ A K 7
♦ A 6
♣ 9 7 4

Odložím vytrumfování jen částečně tím, že trumfnu jen dvakrát, obehraji dvakrát srdce, přejdu kárem do ruky, dotrumfuji a obehraji své vysoké káro. Kdybychom dvakrát netrumfli, Východ by náš krásný plán mohl pokazit tím, že by přesnapl svým jediným trumfem. Pokud bychom se pojistili tím, že snapneme králem, udělala by nakonec zdvih Západova ♠10.

Závazek 4♠ S

Literatura

1. *Základy sehrávky* – E. Kaplan

Lekce 26 – původní text: Zahájení 2BT

Takto zahajujeme s 20-21 body bez 5-listu.

Vše bude velmi podobné zahájení 1BT, takže by to mělo být víceméně opakování. Jen základní hranice je snížena na 6b. vzhledem k síle zahajitele a z toho vyplývající hranice bezpečnosti. Hláška odpovídajícího 3♣ je Stayman, 3♦/♥/♠ od 6b. s 5-listem a 3BT bez drahého 4-listu.

Příklady:

Příklad 1

N

♠ K J 10 6

♥ A Q 3

♦ K Q 10 6

♣ A J

S

♠ Q 3

♥ K 10 8 7 2

♦ J 4 3

♣ 10 5 3

N

S

2BT **3♥**

4♥ pas

Příklad 2

N

♠ K Q J

♥ A 8 6

♦ J 10 9

♣ A K Q J

S

♠ A 5 4 3

♥ Q 7

♦ Q 8 6 3

♣ 7 5 2

N

S

2BT **3♣**

3BT pas

Příklad 3

N

♠ K Q 3 2

♥ A J 10 6

♦ K 10

♣ A Q J

S

♠ J 6 4

♥ K 7

♦ Q J 8

♣ 10 7 6 5 2

N

S

2BT 3BT

pas

Příklad 4

N

♠ Q J 9 8

♥ A K

♦ Q 10 9

♣ A K J 6

S

♠ K 4 2

♥ Q 8 7 4

♦ J 8 5

♣ Q 4 2

N

S

2BT 3♣

3♠ 3BT

pas

Příklad 5

N

♠ A Q 10 6

♥ K 8

♦ Q J 10 9

♣ A K Q

S

♠ K J 7 3

♥ A 10 6

♦ K 7 5 4

♣ 3 2

N	S
---	---

2BT	3♣
-----	----

3♠	6♠
----	----

pas

Příklad 6

N

♠ A 5

♥ K Q 7 3

♦ K J 8

♣ A Q J 4

S

♠ K Q J 8 2

♥ J 4

♦ 10 6 3

♣ 7 5 2

N	S
---	---

2BT	3♠
-----	----

3BT	pas
-----	-----

Lekce 27 – původní text: První výnos

Výhoda hlavního hráče je, že vidí své karty i karty partnera a může tedy snadněji a přesněji plánovat, kde získat své kýžené zdvihy. Naproti tomu obránci mají výhodu prvního výnosu. Možná se to zdá nicotné, ale opak je pravdou. Sami v budoucnosti poznáte, že není málo partií, kde je rozhodnuto o výsledku okamžitě po výnosu. Umět dobře vynést, poznat z průběhu dražby a svých karet, jestli bude lépe držet se při zdi nebo okamžitě zaútočit a jak tu nebo onu akci prakticky provést, je znakem bridžového experta. Pro začátek stačí dětem předeštit tabulku nejlepších výnosů, založených na zkušenosti. Měli bychom své svěřence vést k rozlišení výnosů do barevné a beztrumfové hry.

V beztrumfové hře se budeme jako obránci snažit najít svoji dlouhou barvu a hrát ji tolikrát, až z toho hlavního hráče rozbolí hlava. Vynáším-li tedy do beztrumfů, měl bych především vynést do barvy svého partnera, pokud nějakou dražil, nejvyšší kartou. Nejvyšší proto, abych ctil princip odblokování, tedy že nejdříve se odehrávají honéry z kratší strany. Pokud můj partner do licitace nezasahoval, pak bych měl vynést od své nejdelší, pokud možno nelicitované, barvy čtvrtou shora. Čtvrtou shora nevynesu jen tehdy, mám-li svou dlouhou barvu vedenou honérovým sledem (alespoň tři po sobě jdoucí karty, např. KQJ nebo QJ10 nebo J109) nebo přerušeným honérovým sledem (KQ10 nebo QJ9). V takovémto případě vynesu svou nejvyšší kartu, abych svou barvu co nejrychleji vypracoval.

Vynášení do barevné hry je daleko složitější. Víc než na dlouhých barvách zde záleží na figurách. Tato problematika je už značně složitá a je proto možné spokojit se pro začátek s touto tabulkou výnosů:

1. Od netrumfové barvy, v níž mám eso i krále, **králem**.
2. Od netrumfové barvy, v níž mám honérový sled (tj. **KQJ** nebo, **QJ10** nebo **J109**) nebo přerušený honérový sled (**KQ10** nebo **QJ9**), nejvyšší ze sledu.
3. Od netrumfového singlu.
4. Od barvy s honérem nebo dvěma honéry vedle sebe **čtvrtou**, pokud mám jen 3-list, tak **nejmenší**.
5. Od netrumfového dublu **vyšší kartou**.
6. Z netrumfového 3- a více-listu bez figury **nejvyšší**.

Nejdůležitější je zapamatovat si, že výnos od figur, které nejsou ve sledu, bývá obvykle špatný, protože často zadává zdvih a dále, že nízká karta slibuje figuru, kdežto vysoká zase krátkost nebo, že v ní partner nemá nic.

Pro začátek jsou to více než dobré rady a se zmíněnou tabulkou lze pracovat tak, že postupně prozkoumáváme bod po bodu a vyneseme podle prvního možného, který souhlasí s naším listem. Toto je samozřejmě příliš automatické a později bude nutno u výnosu více přemýšlet, ale pro začátek je to dobré. Tabulku je možno používat, ale časem by měla přejít do krve a hlavně do paměti. Pro ověření pochopení tématu a kontroly orientace v tabulce předkládám několik kvízů:

Příklad 1

N			
W	1	E	
S			

♠ J 10 9 3 2
 ♥ 8 6 4
 ♦ Q 2
 ♣ 10 7 4

Co ponese Východ z těchto karet?

Řešení:

♦ Q (nejvyšší do partnerovy barvy)

W	N	E	S
		pas	1♣
2♦	2♠	pas	3♣
pas	3BT	pas	pas
pas			

Příklad 2

N			
W	2	E	
S			

♠ Q 10 7
 ♥ K 4
 ♦ 10 8 6
 ♣ A J 7 5 2

Co ponese Východ z těchto karet?

Řešení:

♣ 5 (čtvrtá shora od nejdelší barvy)

W	N	E	S
		pas	
pas	1BT	pas	3BT
pas	pas	pas	

Příklad 3

N
♠ A 2
♥ Q 6 5
♦ 8 4 3 2
♣ Q J 10 3

W	N	E	S
1♠	pas	2♦	pas
2♠	pas	4♠	pas
pas	pas		

Co ponese Sever z těchto karet?

Řešení:

♣ Q (nejvyšší ze sledu)

Příklad 4

S
♠ K J 6
♥ 7 5 3
♦ 10 4
♣ Q 10 5 4 2

W	N	E	S
	pas	1♥	pas
1♠	pas	2♦	pas
2♥	pas	3♥	pas
pas	pas		

Co ponese Jih z těchto karet?

Řešení:

♦ 10 (netrumfový dubl)

Literatura

1. *Základy sehrávky* – E. Kaplan

Lekce 28 – původní text: Zahájení 2 trefy

Nyní budeme předpokládat, že jste bridžový šťastlivec a dostali jste extrémně silný list. Hláška 2♣ prakticky znamená téměř GF. Pouze s minimem a po negativní odpovědi lze nedojít do hry. Hranice pro odpověď je opravdu velmi nízko. Je stanovena na 4 body. Do tří bodů budete dražit konvenční 2♦, která znamenají, mám 0-3 bodů. Od 4 bodů s 5-listem dražíte 2♥/♠, 3♣/♦, bez 5-listu pak se 4-6b. 2BT, 7-9b. 3BT a s 10+b. 4BT. Další dražba se řídí obvyklými pravidly.

Odpovědi:

2♦ !	0-3b.
2♥/♠, 3♣/♦	5+list, 4+b.
2BT	4-6b. bez 5-listu
3BT	7-9b. bez 5-listu
4BT	10+b. bez 5-listu

Příklady:

Příklad 1

N
♠ A K J 7 5 2
♥ K Q 4
♦ A 4
♣ A Q

S
♠ 10 4
♥ J 6 5 3
♦ K 10 8 2
♣ 9 7 3

N	S
---	---

2♣	2BT
----	-----

3♠	3BT
----	-----

pas

Příklad 2

N

♠ A K J 10

♥ A Q 3

♦ K Q J 10

♣ A K

S

♠ 8 5

♥ K 9 5 4 2

♦ A 3 2

♣ 10 6

N

S

2 ♣ 2 ♥

6 ♥ 7 ♥

pas

Příklad 3

N

♠ K J 5

♥ Q J 10

♦ A Q J 3

♣ A K J

S

♠ 10 7 3

♥ 9 6 5

♦ 8 5 4 2

♣ 10 7 3

N

S

2 ♣ 2 ♦

3 ♦ 4 ♦

pas

Příklad 4

N

♠ A 5

♥ K Q 3

♦ A Q

♣ A K Q 10 8 5

S

♠ K J 7 4 2

♥ J 8

♦ J 6 3

♣ J 7 2

N

S

2♣ 2♠

3♣ 5♣

6♣ pas

Příklad 5

N

♠ K Q J

♥ A Q

♦ A K J 2

♣ A K 8 2

S

♠ A 8 4 3

♥ K 6 3

♦ Q 7 5

♣ J 3 2

N

S

2♣ 3BT

6BT pas

Příklad 6

N

♠ K Q

♥ K Q J 10 6

♦ A Q J

♣ A K 5

S

♠ J 8 7 3

♥ 7 5 2

♦ 8 6 4 3

♣ J 7

N

S

2 ♣ 2 ♦

2 ♥ 3 ♥

4 ♥ pas

Lekce 29 – původní text: Taktika a etika

Soutěžní bridž a jeho hodnocení nás nutí myslet takticky. Jsou situace, kdy stojí za to trochu zariskovat a přikrášlit svůj list.

Představme si takovouto situaci. Můj partner došel k závazku 2♥. Já jsem přepočítal všechny body a mým konečným spočítaným číslem je 26. Ke zvýšení na třetí stupeň mi chybí 1 bod. Mám riskovat? Když řeknu 3♥ a my je neuhrajeme, body si připsí soupeři. Jestliže nechám závazek 2♥ a uhrají 3♥, připsí si na své konto ve sportovním bridži naprosto stejný počet bodů jako za 2♥ s jedním nadzdvihem. Neexistuje tedy žádný rozumný důvod, proč se v takové situaci uchýlit k šizení.

Jiné to ale bude, když mi bude chybět 1 bod a já se budu rozhodovat mezi závazkem 3♥ a 4♥. V čem že je rozdíl? V pro bridžisty přímo magickém slovu manše. Závazek 4♥ je na úrovni manše a za ni je tučný prémiový „příplatek“, který už rozhodně za riziko stojí. V takovémhle případě se z devadesáti pěti procent rozhodnu ve prospěch rizika a svou licitaci mírně „přikrášlím“.

Podceňovat není radno ani poměr manší. Zkušené bridžisté totiž občas využijí rafinované taktiky obranné hry. Ta tkví v pro začátečníky nepochopitelném faktu, že se v určitých situacích vyplatí hrát i závazek, ze kterého spadneme. Pokuste se pozorně sledovat následující úvahu. Soupeři vylicitovali závazek 4♥ a jsou ve druhé hře. Pokud jej uhrají, připsí si na své konto 620 bodů. My jsme s partnerem v první hře a jsme výrazně slabší. Máme ovšem dobrou rozlohovou kartu s dlouhými káry. Zalicitujeme 5♦ a soupeři nám je zakontrují. Padneme třikrát a světe div se, vyplatilo se nám to, protože takhle naši soupeři připsali místo 620 bodů za svůj závazek jen 500 bodů za tři kontrované pády v první hře. Připravili jsme je tak o 120 bodů, což z našeho hlediska není špatný počin. Této možnosti se ve sportovním bridži skutečně užívá. Důležité je důsledně sledovat poměr her. V takovémto případě totiž budou soupeři závazek kontrovat a my musíme mít představu, kolik pádů se nám vyplatí. Jestliže jsme v první hře a soupeři v druhé (to je pro tento způsob hry nejlepší konstelace), vyplatí se nám ještě tři kontrované pády. Pokud jsou obě dvojice ve stejné hře, ať už první nebo druhé, vyplatí se dva kontrované pády a když jsme my ve druhé hře a soupeři v první hře, vyplatí se pouze jeden kontrovaný pád. Základním předpokladem ale je, že soupeři mají na své lince manši. Zatím však takové akce nepodnikejte!

Velkou pozornost musíme věnovat i etice hry a snažit se co nejdříve potírat všechny možné nešvary, neduhy, pochybení nebo dokonce schválnosti. Bridž by rozhodně měla být hra džentlmenů a mozků. Zde je několik častých pochybení hráčů:

- nevyjadřovat spokojenost či nespokojenost
- hrát plynule
- nebrat do ruky karty dříve než na mě přijde řada
- nemluvit, nedívat se, odkud je karta hrána
- nedávat důraz na hlášky ani na pokládání karet
- nerušit křikem a hádkami
- zdvořilé chování
- nekomentovat dražbu a sehrávku
- tichý hráč neodchází od stolu a nesmí zasahovat do sehrávky
- chování okolo výnosu (kdo a kdy se smí ptát na dražbu, výnos lícem dolů)

Literatura

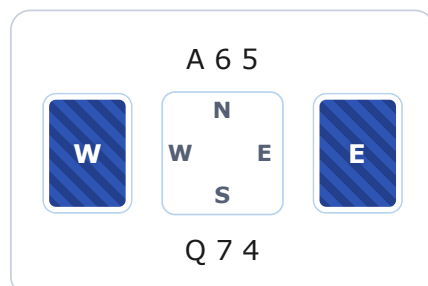
1. *Bridžová školka* (35. lekce) – J. Hájek
2. *Sehrávka* (str. 322-326) – A. Sheinwold
3. *Základy teorie bridže* (str. 50-51) – J. Sedlář
4. *Pravidla soutěžního bridže* (str. 58-63) – ČBS

Lekce 30 – původní text: Pokročilejší finesy I - expasy

V této lekci si důkladně probereme další jemnější možnosti expasů.

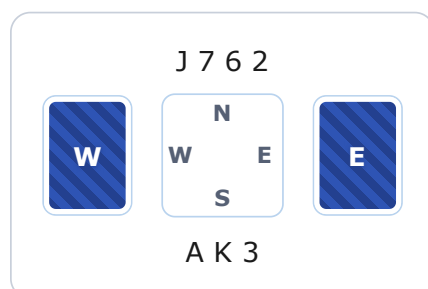
Příklad vynesení proti králi, který jsme již probrali, je nejzákladnějším příkladem expasu. Nejdříve si ho pro osvěžení připomeňte. Zde jsou další jednoduché kombinace karet:

Příklad 2



Jak můžeme udělat zdvih na svou dámu? Vynesením malé karty ze stolu proti dámě, nachází-li se král protivníků před vámi. Nejprve vezmete domů eso, to pro případ, že by byl král singl a že by tudíž vypadl, pak vynesete ze stolu malou proti téměř vysokému honéru.

Příklad 3



Můžete se pokusit udělat zdvih na kluka tím, že vynesete proti němu doufajíce, že chybějící dáma leží po vaší levici před klukem. I zde byste měli nejdříve vzít domů své eso a krále s tím, že může dáma vypadnout.

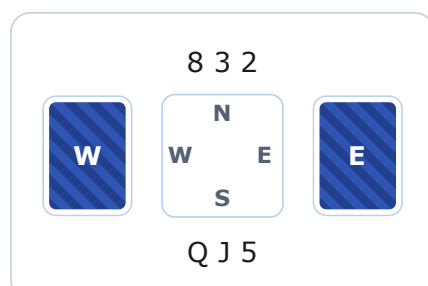
Tento typ finesy má variaci, při níž můžete expasovat proti chybějícímu honéru dvakrát.

Příklad 4



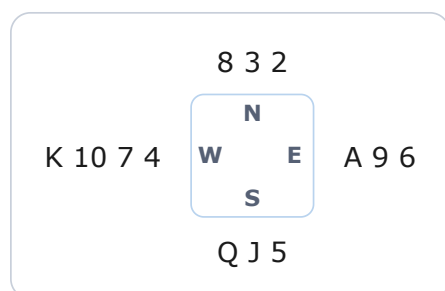
Musíte pustit zdvih na eso, ale můžete předejít tomu, aby vám přebilo některého honéra stolu, bude-li muset být položeno před nimi. Vynesete dvojku proti dámě stolu. Získá-li dáma zdvih, zahrajete některou jinou barvu, abyste se dostali znovu do ruky. Pak expas opakujete tím, že vynesete čtyřku proti králi. V jiné variaci můžete expasovat proti dvěma chybějícím honérům, např.:

Příklad 5



V tomto případě musíte vynést dvakrát ze stolu proti svým honérům. Je-li kterýkoliv z nepřátelských honérů po vaší pravici (před QJ), můžete na ně udělat zdvih.

Všimněte si, že v uvedených příkladech **chcete** pustit jeden zdvih na chybějícího honéra, který je u protivníků. Váš expas je pokusem o to, abyste zabránili přebití vašeho nižšího honéra vyšším honérem protivníků. Později získáte na svého honéra také zdvih. Předpokládejme, že celá barva v našem pátém příkladě je rozložena takto:



Vynesete dvojku ze stolu, protivník před vámi dá šestku a váš kluk bude chycen králem protivníka za vámi. Tento expas se nezdařil. Avšak když stůl příště získá zdvih a dostane se tak znovu do výnosu, zahrajete z něj trojku proti své dámě. Získá-li tento zdvih eso před vámi, přiznáte pětku a uděláte zdvih na svou dámu později, jinak ji uhrajete hned. Eso nemůže chytit vaši dámu (hrajete-li správně), protože musí být položeno před ní – tento expas se zdaří. Protivníci získají dva zdvihy na své vysoké honéry, ale vy v této barvě získáte také zdvih. Kdybyste v prvním zdvihu vynesli dámu, vezme si ji král a po výnosu klukem, kterého schramstne eso, nezískáte v této barvě ani jediný zdvih.

Literatura

1. *Základy sehrávky* – E. Kaplan

Lekce 31 – původní text: Zásahy do dražby

Doposud děti dražily tak, že pokud soupeři před nimi zahájili dražbu, každá hláška znamenala totéž, co zahájení. V této lekci jim dáme do ruky zbraň se jménem zásahy do dražby. Zdůrazníme přitom, že když zasahujeme barvou, musí být tato barva dobrá (alespoň dvě figury), protože polovičním důvodem zásahu je oznámení barvy, kterou má partner vynést, pokud závazek vydraží soupeři. Vysvětlíme pořádně dvojznačnost kontra (pobídkové, informační), nutnost jeho alertování a základní postupy po něm. Zásah v BT znamená totéž, co zahájení. Kontra je tedy nepasovatelné (lze pasovat jen, dražil-li druhý soupeř) a musí se alertovat.

Na následujících krabicích můžete ukázat pravděpodobný průběh dražby a způsob počítání a uvažování:

	♠ K 6 5	
	♥ A 7 5	
	♦ A Q 8 2	
	♣ J 9 2	
♠ 10 8 4		♠ Q J 9 7 2
♥ K 10 6		♥ Q J 8
♦ K 7 3		♦ J 6 4
♣ K Q 7 3		♣ A 6
	♠ A 3	
	♥ 9 4 3 2	
	♦ 10 9 5	
	♣ 10 8 5 4	

W	N	E	S
	1♦	1♠	pas
2♠	pas	pas	pas

	♠ A 9 8	
	♥ Q 8 7 6 3	
	♦ A K 5	
	♣ Q 6	
♠ Q 7 6 4 3		♠ K J 10
♥ 9 5 2		♥ A 4
♦ 8 7		♦ Q J 9 4
♣ K J 7		♣ A 8 3 2
	♠ 5 2	
	♥ K J 10	
	♦ 10 6 3 2	
	♣ 10 9 5 4	

W	N	E	S
	1♥	X	pas
1♠	pas	pas	pas

Pro demonstraci je připraveno také těchto několik kvízů:

Jak budeš zasahovat s těmito kartami po zahájení 1♣, 1♦, 1♥, 1♠:

Příklad 1

♠ K J 10 8
♥ Q 10 9
♦ A
♣ A Q 10 8 5

Příklad 2

♠ Q 10 6
♥ 5 4 3 2
♦ K 9 7
♣ J 10 9

Příklad 3

♠ A K 7 5
♥ Q J 10
♦ K J 5
♣ Q J 8

Příklad 4

♠ A 8
♥ K 10 8 6 3
♦ Q J 8 4
♣ Q 6

Příklad 5

♠ J 8 3
♥ K 2
♦ K J 10 9
♣ A 10 9 7

Zásah do dražby soupeřů

vlastní barva bez skoku 10-15b., 5+list., alespoň dvě figury

1BT 15-17b. bez 5-listu

kontra dvojznačné: **pobídkové** 12-15b. a min. 3-listy ve zbylých barvách
informační 16+b. (v druhém kole nová barva nebo BT od 18b. vyvážených)

Na partnerovo kontra dražíme hlášku z bilance. Pokud partner naši hlášku z bilance zapasuje nebo zvýší námi licitovanou barvu, bylo jeho kontra pobídkové. Když po svém kontra a naší odpovědi z bilance

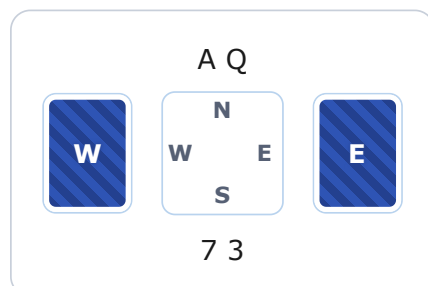
draží svou barvu nebo BT, bylo jeho kontra informační.

Lekce 32 – původní text: Pokročilejší finesy II - Impasy

V další kapitole budeme jednat o finesách, při nichž se budete snažit, aby chybějící nepřátelský honér zdvih neudělal – tj. o impasech. Impas = výnos proti vidličce.

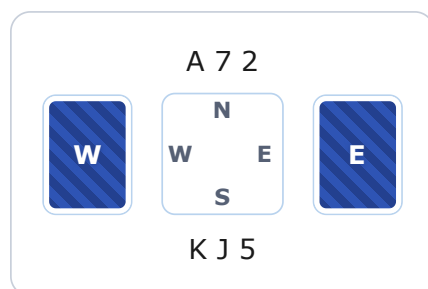
Nejjednodušší případ impasu je tento (ten už znáte):

Příklad 1



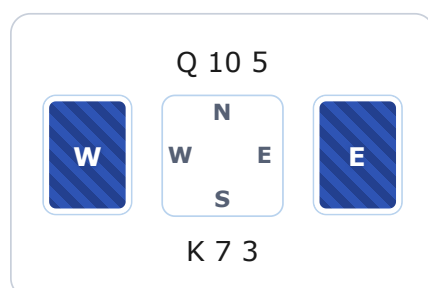
V tomto případě má stůl to, co lze nazvat vidličkou, což je termín pro označení dvou honérů, mezi nimiž jeden chybí. Vynesete **proti** vidličce a zahrajete z ní nižšího honéra, když protivník před ní přiloží nízkou kartu. V uvedeném příkladě vynesete z ruky trojku a dáte ze stolu dámu (samozřejmě ne, kdyby protivník za vámi, tedy před vidličkou, položil krále). Kdykoliv král leží před AQ, dáma získá zdvih, jediná karta, která může přebít dámu stolu je v ruce, která již do tohoto zdvihu přihodila malou kartu. Zde je totéž v poněkud jiné formě:

Příklad 2



Nyní je vidlička ve vaší ruce – KJ. Má-li dámu protivník po vaší pravici, tedy je-li u toho, který musí přiložit do zdvihu před vámi, můžete na tyto karty získat tři zdvihy. Vezměte domů nejdříve své eso, kdyby na něj náhodou vypadla dáma, nevypadne-li, neste ze stolu dvojku a impasujte svým klukem (když před ním není položena dáma). V polovině případů váš kluk získá zdvih a vyimpasujete tak chybějící dámu. Obdobně můžete udělat impas na kluka:

Příklad 3

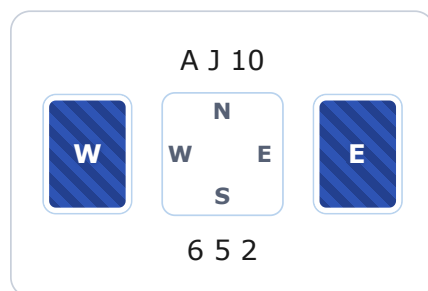


Vidlička je v tomto případě na stole. Zamýšlíte vynést z ruky trojku a ze stolu dát desítku, kdyby se neobjevil kluk. Před tím, než to však učiníte, vynesete ze stolu pětku proti vašemu králi. Všimněte si, že vždy před výnosem proti vidličce (nebo proti osamocenému honéru, jako proti dámě) odehrajete kteroukoliv vysokou kartu v téže barvě, která nepatří k vidličce. A to proto, abyste eventuelně využili i té nepatrné naděje, že vám chybějící honér vypadne na vašeho vysokého honéra, který k tomuto impasu vlastně „není nezbytně nutný“, v tom případě, že by vám chybějící honér byl u některého protivníka jako singl.

Vidíte, jaký je rozdíl mezi expasy a impasy? U expasů mají protivníci vysokého honéra, na nějž musíte odevzdat zdvih, ale pokusíte se předejít tomu, aby vám přebil vašeho nižšího honéra, který je téměř vysoký a který takto později může získat zdvih. U impasů je honér protivníků, budete-li mít štěstí, obklopen vašimi dvěma honéry. Je-li vaše vidlička za chybějícím honérem, můžete zabránit tomu, aby na něj protivníci udělali zdvih, tj. můžete ho vyimpasovat. V Příkladě 1 nemusíte pustit zdvih na krále nebo na dámu v Příkladě 2 nebo na kluka v Příkladě 3. Nemusíte, pokud leží chybějící honér před vaší vidličkou a hrajete-li správně.

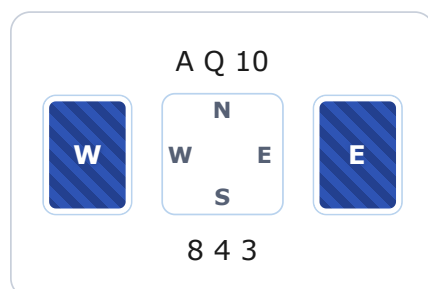
Další typ impasu je o něco komplikovanější forma, při níž musíte impasovat dvakrát, např.:

Příklad 4



Toto je impas proti dvěma honérům, **dvojitý impas**, při němž se využije vidlička stolu. Vynesete z ruky dvojku a dáte ze stolu desítku, pokud protivník před vámi nepoloží krále nebo dámu. Jestliže ztratíte zdvih na vyššího honéra, dostaňte se znovu do ruky a hrajte proti AJ stolu. Je-li alespoň jeden z chybějících honérů před vaší vidličkou, vyimpasujete ho a získáte tak na tyto karty dva zdvihy. Totéž platí pro tuto kombinaci:

Příklad 5



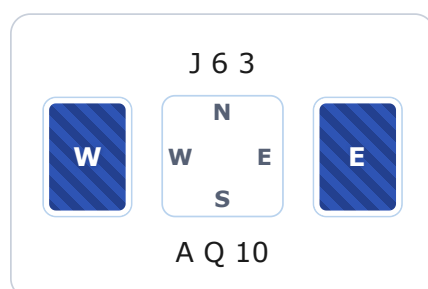
Vynesete trojku proti desítce na stole, čímž impasujete proti klukovi. Jestliže kluk udělá za vaší desítkou zdvih, impasujete podruhé proti králi. V tomto příkladě uděláte všechny tři zdvihy, leží-li oba vaše honéry před vaší dvojitou vidličkou a dva zdvihy, leží-li před ní jen jeden a druhý je za ní. V dalším příkladě můžete proti chybějícímu honéru impasovat dvakrát:

Příklad 6



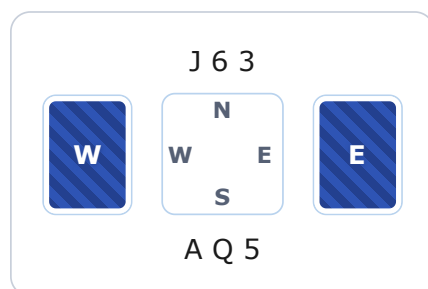
Zde můžete vyimpasovat chybějícího krále dvakrát, leží-li před vaší vidličkou. Vynesete ze stolu čtyřku proti klukovi. Získá-li kluk zdvih, dostaňte se v jiné barvě na stůl, abyste z něj mohli podruhé vynést pětku a opakovat tak impas proti AQ v ruce. Všimněte si, že budete mít možná s druhým impasem potíže, protože se stůl musí dostat podruhé do výnosu. Existuje nějaký způsob, aby se stůl udržel ve výnosu i po úspěšném impasu? Je to v tomto příkladě:

Příklad 7



Vynesete ze stolu kluka a dá-li protivník před vámi malou kartu, přihodíte z ruky desítku. Je-li chybějící král po vaší pravici, stůl udělá na kluka zdvih a můžete ihned ze stolu impasovat tím, že vynesete šestku proti AQ. Je-li král před vámi, bude na kluka obvyčejně položen (jak už víte – zásada na honéra honér). Vy byste však přebili krále esem a vaše dáma i desítka pak budou vysoké. Všimněte si však, že kdybyste měli jen:

Příklad 8



nebylo by Vám nic platné vynést kluka. Byl by přebit králem, a kdybyste získal zdvih na eso, zůstala by vám již jen jedna vysoká karta v této barvě, která by byla zcela jistým zdvihem. Správně máte za této situace zahrát ze stolu trojku proti své dámě, a kdybyste na ni udělali zdvih, měli byste vzít domů své eso v naději, že král na něj vypadne. Jedině v tomto případě by pak kluk stolu udělal další, třetí zdvih. Nemůžete zde vynášet kluka, protože ho budete potřebovat později. Do impasu můžete podjíždět honérem jen tehdy, držíte-li kolem chybějící nepřátelské karty čtyři honéry. Pak, padnou-li dva z honérů na jeden zdvih, jako ve výše uvedeném příkladě váš kluk přebitý nepřátelským králem a pak vaším esem, zbudou vám ještě dva honéry, na něž pak můžete získat další dva zdvihy.

Literatura

1. *Základy sehrávky* – E. Kaplan

Lekce 33 – původní text: Slemová dražba

Slem je pro začínajícího bridžistu bájná hranice, o které si myslí, že jí dosáhne možná dvakrát v životě, až bude mít v ruce třináct karet jedné barvy. Tato lekce má trochu zmírnit obavy z tak vysokého závazku a dát do rukou zbraně, jak se slemu zhostit. Nejdříve udáme bodové hranice, při kterých se o slem máme pokoušet. Zatím se nebudeme zabývat rozlohovými slemy. Pokud někdo z partnerů zjistí, že na lince je nejméně 32 bodů, měl by se o slem pokusit. Při nalezení shody stačí 30 figurových bodů (nepočítají se tedy do nich body za fit). Teď je třeba dětem vysvětlit, že v těchto případech nás nebude zajímat, kolik karet má partner v které barvě, ale především máme-li dostatečný počet es a králů, abychom nemuseli odevzdat zdvihy okamžitě. K tomuto zjišťování slouží Blackwoodova konvence, která se zahajuje hláškou 4BT. Vysvětlíme, že je to proto, že tato hláška těsně nad manší je jinak prakticky nevyužitá, a tak se k našemu účelu znamenitě hodí, protože si ji nelze s ničím splést. V dalším systému odpovědí je naučíme tu nejzákladnější verzi, se kterou si jistě rok vystačí. Tedy 5♣ je žádný král, 5♦ je jeden, 5♥ dva, 5♠ tři a 5BT čtyři. Pokud má dotazující všechna esa, draží malý slem, pokud mu dvě chybí, zůstane na pátém stupni. Při jednom chybějícím ese, se zatím spolehněte na viděné krále. Pokud jsou u vás tři nebo čtyři, dražte slem, pokud jen dva, dražte jej s alespoň třemi dámami. Při dvou a méně králích se zastavte na pátém stupni. Zatím tedy nebudeme dražit velké slemy. Zde jsou karty pro několik ukázek:

Příklady

Příklad 1

N
♠ K 6 5
♥ A Q 8
♦ J 10 3 2
♣ A 7 4
S
♠ A Q 7
♥ K J 4
♦ K Q 9 8
♣ K Q 3

N	S
1♦	4BT
5♥	6BT
pas	

Příklad 2

N

♠ K 8 7 6

♥ A 3

♦ K Q 7 3

♣ J 8 2

S

♠ A Q 10 5

♥ K Q J 4

♦ A 9

♣ K Q 3

N

S

1 ♦ **1** ♥

1 ♠ **4** **BT**

5 ♦ **6** ♠

pas

Příklad 3

N

♠ K Q 8 4

♥ J 7 3

♦ A 10 4

♣ K 8 6

S

♠ A J 3 2

♥ K Q 8 4

♦ K Q

♣ Q 7 4

N

S

1 ♣ **1** ♥

1 ♠ **4** **BT**

5 ♦ **5** ♠

pas

Příklad 4

N

♠ K Q J 8 5

♥ A K

♦ A Q 3

♣ K J 2

S

♠ A 10 3 2

♥ 9 6 5

♦ K J 8

♣ A Q 3

N

S

2♣ 4BT

5♥ 6BT

pas

Příklad 5

N

♠ A K 8 4

♥ A 7 3

♦ Q 10 4

♣ A 8 6

S

♠ Q 3 2

♥ K Q 8 4

♦ A K 7

♣ K J 2

N

S

1BT 2♣

2♠ 4BT

5♠ 6BT

pas

Příklad 6

N

♠ A 8 2

♥ K 8 4

♦ A 6 3

♣ A K 7 3

S

♠ K 7

♥ A Q J 9 2

♦ Q J 7 5

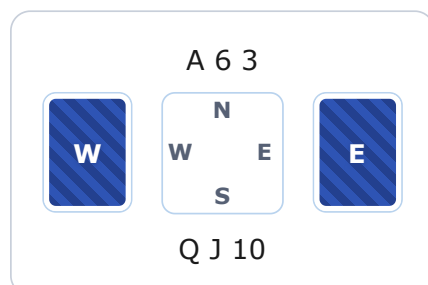
♣ 8 4

N	S
1 ♣	2 ♥
4 BT	5 ♦
6 ♥	pas

Lekce 34 – původní text: Pokročilejší finesy III - Impas podjížděním

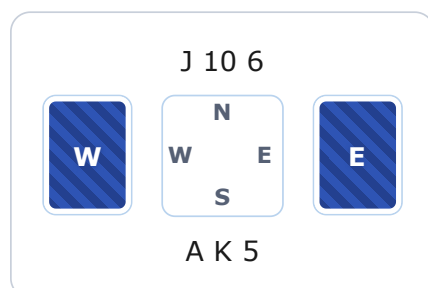
Před dvěma lekcemi jsme narazili na třetí typ finesy. V posledním příkladě jsme se nesnažili udělat expas na krále, ale chytit ho vynesemím honéra a jeho přebitím. Zde je obdobná situace:

Příklad 1



Vynesete svou dámu v naději, že chytíte nepřátelského krále ležícího mezi vaší dámou a esem stolu. Jestliže protivník pokryje dámu králem, přebijete ho esem a vaše J10 jsou pak vysoké. Jestliže král na dámu nepadne, zahrajete ze stolu trojku a vaše dáma udělá zdvih, leží-li král u toho protivníka, u kterého potřebujete. Pak pokračujete vynesemím kluka a opakuje stejný impas. Všimněte si že můžete začít impasovat vynesemím honéra, protože máte okolo chybějícího krále čtyři chybějící honéry.

Příklad 2



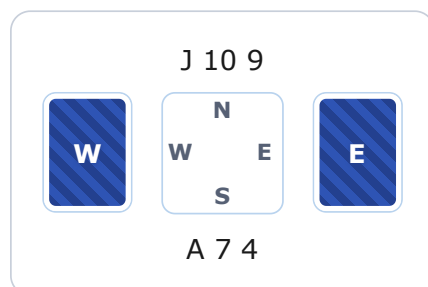
Stejný typ finesy (impasu), protože je-li dáma před vaším AK, je obklopena vašimi čtyřmi honéry. Vyneste ze stolu J proti vašemu K. Zde je třetí příklad tohoto druhu finesy:

Příklad 3



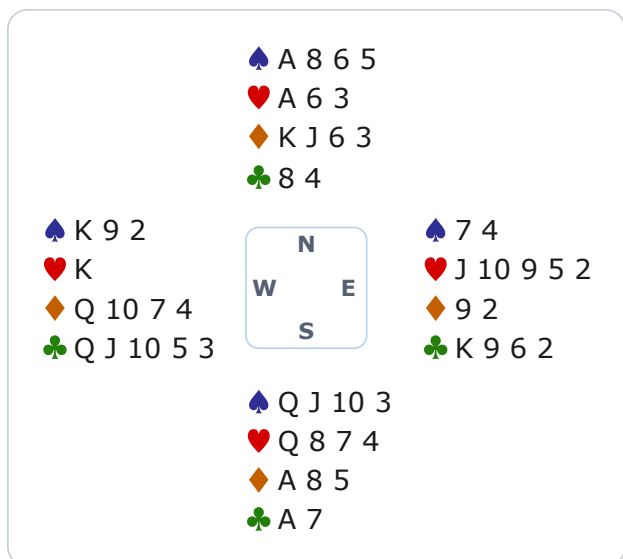
Opět vyneste svého kluka proti králi stolu. Je-li přebit dámou, zahrajte krále. Kdyby všechny nejvyšší honéry padly v prvním zdvihu, vaše 1098 by se staly vysokými. Všimněte si, že vaše dáma je opět obklopena čtyřmi vašimi kartami – sled tří karet pod ní a jedna karta nad ní. Máte se pokusit o stejný typ finesy, když vám chybějí dva honéry, jako je tomu v tomto příkladě:

Příklad 4



Vynesete ze stolu klukem, není-li přebit dáte z ruky čtyřku. Předpokládejme, že tento zdvih neuděláte, protože bude získán dámou nebo králem protivníků. Příště, když se znovu dostanete do výnosu na stůl, vynesete z něj desítku a opakuje impas. Leží-li jeden ze dvou chybějících honérů před vaším esem, chytíte ho. Opět můžete podjíždět do impasu honérem, protože máte okolo chybějících dvou honérů čtyři karty.

Podívejme se, jak tyto finesy fungují v tomto příkladu celého rozložení karet:



Jste vydražiteli závazku 4♥. Prvním výnosem protivníků je ♣Q, kterou přebijete esem. Jak budete pokračovat?

Nejdříve vytrumfujte! Vyneste svou ♠Q do impasu podjetím. Bude-li pokryta králem, přebijte ho esem ze stolu a udělejte dva následující zdvihy na desítku a kluka. Nebude-li dáma pokryta králem, dejte ze stolu malou kartu, vaše dáma udělá zdvih a budete pak pokračovat v impasování klukem.

Závazek 4♥ S Výnos ♣Q

Pak se dejte do kár. Vezměte domů své eso pro případ, že by dáma byla singl, a pak vyneste nízkou kartu proti vidličce stolu. Když dá protivník sedmičku, dejte ze stolu kluka a uděláte na něj zdvih. Vezměte pak tedy domů krále, kdyby přiznali oba protivníci barvu, byla by už šestka vysoká, protivník po vaší levici však již nebude kára mít.

Nakonec se dejte do srdcí. Zamýšlíte vynést proti své dámě, ale nejdříve vezměte domů své holé eso. Vaše preventivní opatrnost bude odměněna, protože král vypadne a finesa (expas, který by stejně neměl úspěch) se tím stane zbytečnou. Všimněte si, že pouze v pikách můžete do impasu podjíždět honérem. Kdybyste vynesli svou ♥Q, nemohli byste na ni udělat zdvih. Totéž platí pro vašeho ♦J. Vaše ♠Q, kterou vynesete, také neudělá zdvih, ale v této barvě máte ještě tři jiné honéry, na něž můžete udělat zdvihy, takže si můžete dovolit obětovat dámu tím, že ji vynesete.

Pravidla k zapamatování:

1. **Vynes proti osamocenému honéru (Kx, Qxx) nebo dvakrát proti dvěma honérům ve sledu.**
2. **Vynes proti dvěma honérům, mezi nimiž je mezera (vidlička) a hraj z ní toho nižšího.**
3. **Podjížděj do fines vynesemím honéra jen tehdy, když máš okolo chybějícího honéra čtyři karty.**

Literatura

1. *Základy sehrávky* – E. Kaplan

Lekce 35 – původní text: Opakování dražby

V poslední lekci si ještě cvičně zalicitujte:

Příklad 1

N

♠ 10 7 5 3

♥ K Q 6

♦ A J 8 4

♣ A J

S

♠ K Q 8 4

♥ A 5

♦ 10 6 3 2

♣ Q 8 7

N	S
---	---

1 BT	2 ♣
-------------	-----

2 ♠	4 ♠
-----	-----

pas

Příklad 2

N

♠ K J 5

♥ Q J 10 9 6 5

♦ 7

♣ A K Q

S

♠ Q 10 8 3

♥ K 8

♦ A 6 5 3

♣ 6 5 4

N	S
---	---

1 ♥	1 ♠
-----	-----

3 ♥	4 ♥
-----	-----

pas

Příklad 3

N

♠ A K 3

♥ Q J 5

♦ A Q J 4

♣ J 9 6

S

♠ Q J 8 4 2

♥ A 7

♦ K 10 2

♣ A Q 4

N	S
---	---

1 ♦	2 ♠
-----	-----

4 BT	5 ♠
-------------	-----

6 ♠	pas
-----	-----

Příklad 4

N

♠ 8 2

♥ Q 7

♦ A J 4 3

♣ K Q J 8 4

S

♠ K 10 9 3

♥ 8 6 5

♦ Q 10 7 2

♣ A 7

N	S
---	---

1 ♣	1 ♦
-----	-----

2 ♦	pas
-----	-----

Příklad 5

N

♠ A K Q 3

♥ K Q J

♦ A J 8 3

♣ A Q

S

♠ 10 8 6 4

♥ 7 3

♦ Q 7 5 4

♣ K 7 3

N

S

2♣ 2BT

3BT pas

Příklad 6

N

♠ K 10 4 3 2

♥ Q 8 4 3

♦ Q J

♣ A J

S

♠ J 7 5

♥ K 10 6 5

♦ K 9 5 4

♣ Q 6

N

S

1♠ 3♠

pas

Systém Lepší levná – Jesle

Zahájení:

s 5+listem

13-21b. 1v barvě 5-listu

22+b. 2♣

při dvou 5-5, 6-5, 6-6, 7-5, 7-6 dražíme vždy nejdříve dražší barvu

bez 5-listu

13-14b. 1 v lepší levné

- 15-17b.** 1BT
18-19b. 1 v lepší levné
20-21b. 2BT
22-23b. 1 v lepší levné
24b. ! 2♣

při 4-4 v levných zahajují 1♦, při 3-3 v levných zahajují 1♣

První odpovědi:

- pas** 0-6b.
barva partnera sfitování z bilance na základě dělení třemi
nová barva v pořadí alespoň 4-list, 7+b. (na 2. stupni 10+b.), forcing na jedno kolo
nová barva skokem alespoň 5-list, 12+b., gameforcing
BT dražba z bilance na základě hranic bezpečnosti

Zásady další dražby:

- barva partnera** sfitování z bilance na základě dělení třemi
opakování vlastní barvy v pořadí zóna 13-15b., 6+list
opakování vlastní barvy skokem zóna 16-18b., 6+list
opakování vlastní barvy dvojitým skokem zóna 19-21b., 6+list
nová barva v pořadí forcing na jedno kolo, alespoň 4-list
nová barva skokem forcing do hry, alespoň 5-list
BT dražba z bilance na základě hranic bezpečnosti

Další dražba po zahájení 1BT:

- 2♣** Stayman, tj. 8+ s alespoň jedním drahým 4-listem
2♦/♥/♠, 3♣ 5+list, 8+b.
2BT 8-9b.
3BT 10+b.

Další dražba po zahájení 2BT:

- 3♣** Stayman, tj. 6+ s alespoň jedním drahým 4-listem
3♦/♥/♠, 4♣ 5+list, 6+b.
3BT 6+b.

Další dražba po zahájení 2♣:

- 2♦!** 0-3b.
2♥/♠, 3♣/♦ 5+list, 4+b.
2BT 4-8b. bez 5-listu
3BT 9-10b. bez 5-listu
4BT 11+b. bez 5-listu

Slemová dražba (Blackwood):

Hláška 4BT znamená dotaz na počet es, odpovědi:

5♣	0 es
5♦	1 eso
5♥	2 esa
5♠	3 esa
5BT	4 esa

Zásahy do dražby:

vlastní barva bez skoku	10-15b., 5+list., ale dobrá barva
1BT	15-17b., vyvážená rozloha
kontra	dvojnásobné: pobídkové 12-15b. a min. 3-listy ve zbylých barvách informační 16+b. (v druhém kole nová barva nebo BT od 18b. vyvážených)

Hranice bezpečnosti:

1. stupeň	20b.
2. stupeň	23b.
3. stupeň	26b.
4. stupeň	29b.
5. stupeň	32b.
6. stupeň	35b.
7. stupeň	38b.

Bilancování listu, ve kterém mám shodu (dělení třemi):

Své body přičtu k minimu bodů partnera připočítám 5 bodů za fit a 2 další body za každou přebývajícím kartu v barvě fitu a tento součet vydělím třemi. Výsledek (beze zbytku) mi dává stupeň, na kterém mám dražit sfitovanou barvu (dražím v barvě fitu).

Výnosy:

z dlouhé barvy s figurou (4- a vícelisté)	čtvrtá shora
z dlouhé barvy bez figury (3- a vícelisté)	nejvyšší
z dublu	vyšší
z 3-listu s figurou	nejmenší
ze sledu (i přerušného)	nejvyšší

Literatura pro 1. ročník Havířovské bridžové akademie

1. *Bridž pro každého* – Petr Hebák
2. *Bridž rychle a dobře* – Pavol Mokráň
3. *Bridžová školka* – Jaroslav Hájek
4. *Jak se hraje bridž* – Jiří Fišer
5. *Minibridž* – Philippe Cronier, Joseph Montador, Daniel Teman, Francois Veklesly
6. *Sehrávka* – Alfred Sheinwold

7. *Základy bridže* – Luděk Batela
8. *Základy sehrávky* – Edgar Kaplan
9. *Základy teorie bridže* – Jiří Sedlář