



V tomto roce samozřejmě pokročíme ve všech činnostech – dražbě, sehraávce i obraně a především se budeme snažit smysluplně pokračovat v načasé cestě.

V oblasti sehraávky bude hlavním heslem plánování.

V oblasti dražby nic zásadně nového, jen upravení příliš zjednodušených postupů k standardu. Tedy zrušení principu okamžitého fitu a nahrazení principem popisu listu, přidání principu výzvy a negativního opakování barvy. Definování rovnovážného listu a přidání transferů a silných hlášek po zahájení 1BT, 2BT. Také přidání preventivního zahájení i zásahu do dražby. Konvence Blackwood dostane svou běžnou zkrácenou podobu.

Obráncům jako zbraň přidáme markování. Zatím jen chci-nechci do vlastní barvy a Lavinthala do odhozu. V souvislosti s technikami a plány hlavních hráčů dostanou návody také obránci.

Pro lektory

Od začátku do konce povedeme svěřence k tomu, aby svůj postup sehraávky pečlivě plánovali, včas přemýšleli, jak budou svůj závazek plnit, kde budou hledat chybějící zdvihy. Budou to samozřejmě zatím prosté a jednoduché plány, ale přece jen už plány. K tomu nám budou pomáhat také lekce s Bridge Masterem, v němž bychom rádi zvládli první úroveň, oddíl A a B. Deset příkladů pro každou lekci je dost velké množství. To poznáte v první lekci s Bridge Masterem. Doporučujeme tento postup: Dejte včas vědět, kdy bude další lekce s tímto programem, ať se žáci pokoušejí samostatně prokousávat připravenými problémy, v lekci pak půjde vše mnohem rychleji. Chtějte po nich vědět podstatu zahrání, které užili.

Opakujeme hlavní heslo – nechceme po dětech nic, co jsme je nenaučili a snažíme se jim trpělivě opakovat námi vytyčené zásady a pomáhat jim je uplatňovat v praktické hře.

Co se týče soutěžení, měly by se děti pokoušet účastnit místních turnajů, popřípadě vyzkoušet i účast na dorosteneckém párovém i týmovém mistrovství republiky, také účast v celostátní lize může být dobrá zkušenost. Je tady ještě otázka literatury. Doporučujeme po prvním ročníku všem těm, kteří přežili, dodat, ať už fyzicky nebo elektronicky, knihu „Základy bridžové sehraávky“ od pana Kaplana. Ve druhém roce pak pokračování této knihy „Pokročilá sehraávka“.

Lekce 1: Vyvážená rozloha

Co je vyvážený list

Lekce týkající se dražby nebudou v tomto roce nijak příliš rozšiřovat systém o konvence, ale budou proměňovat základ systému tak, aby nebyl opřen o body a bodové hranice, ale aby byl elastičtější prostřednictvím popisu rozlohy.

Spíše jej tedy budeme zdokonalovat a dostávat na úroveň běžných postupů. První a poměrně zásadní nedokonalostí našeho dosavadního systému jsou vyvážené rozlohy. Zatím je chápeme jako kombinace bez 5-listu. To je ale už dávno překonané schéma.

Vyváženým listem rozumíme slohu bez krátkosti. Minimálně zde může být dubl. Rozhodně ne tedy slohu 4-4-4-1. K vyváženým rozlohám naopak připojíme slohu 5-3-3-2, je-li náš 5-list levný.

Zapamatuj si

Vyvážený list je sloha bez krátkosti, nejvýše s dublem. Patří sem i 5-3-3-2 s levným 5-listem, ne však 4-4-4-1.

Změny v zahájení

Co praktického to bude znamenat pro naši dražbu. Změny se dotknou zahájení 1BT a 2BT. Takovéto zahájení nepoužijeme při splněných bodových hranicích se slohou 4-4-4-1.

Přesuneme je do zahájení 1♣, 1♦ podle toho, jak to bude s délkou jejich levných barev, přesně podle zásad systému Lepší levná.

Naopak zde přidáme rozlohy 5-3-3-2 s levným 5-listem, které jsme dosud dražili přes tuto levnou. Nic jiného se nezmění. Vyvážený list je další pojem už poněkud zkušenějšího bridžisty.

Ukázky dražby

Příklad 1

N

♠ 10 8 3

♥ A 8

♦ A 10 9 8

♣ A K J 10

S

♠ A K 9 5

♥ Q 10 9 4

♦ Q 2

♣ 9 7 2

N

S

1BT 2♣

2BT 3BT

pas

Příklad 2

N

♠ A 5

♥ Q J 4

♦ K J 8 7 6

♣ A Q 2

S

♠ K J 8 4

♥ K 7 3 2

♦ 10 5

♣ J 8 4

N

S

1BT 2♣

2BT pas

Příklad 3

N

♠ Q 10 7 3

♥ 8

♦ A J 6 2

♣ A Q J 9

S

♠ J 6 4 2

♥ K Q 7

♦ K 8 5

♣ 8 6 4

N

S

1 ♦ **1** ♠

2 ♠ pas

Příklad 4

N

♠ A K 10 6

♥ Q J 7 3

♦ 10

♣ K Q J 2

S

♠ Q 8 3

♥ K 4 2

♦ Q J 9 5 4

♣ 6 5

N	S
1 ♣	1 ♦
1 ♥	1 BT
2 BT	pas

Příklad 5

N

♠ K 10 7

♥ K 8

♦ A 4 2

♣ K Q 9 8 7

S

♠ Q 4 3 2

♥ Q 10 6 5

♦ K 8

♣ J 6 4

N	S
1 BT	2 ♣
2 BT	pas

Příklad 6

N

♠

Q J 6 3

♥

K 10 7 5

♦

A J 5

♣

K Q

S

♠

A 7 5 2

♥

A 8 4

♦

Q 7

♣

J 10 6 5

N	S
1 BT	2 ♣
2 ♥	2 ♠
3 ♠ nebo 4 ♠	4 ♠
pas	

Lekce 2: Plán sehrávky hlavního hráče v beztrumfových rozdáních

Plán sehrávky

Pro lektory

Tato lekce by měla představovat kvalitativní zlom. Od této chvíle bychom měli začít učit děti u hry přemýšlet. Do této doby jsme je učili především uplatňovat pravidla, která se zakládají na našich zkušenostech z této hry, a trvali jsme na tom, aby je vědomě dodržovali, ať už jim rozumí, či nikoliv. Tato lekce by měla být úvodem k bridžovému myšlení, kterého bude samozřejmě stále více a více přibývat. Hlavním heslem tohoto roku pro sehrávku bude plánování. Vštípit dětem tento zvyk – zamyšlení se a včasné vyhledání cesty ke splnění závazku – bude nejdůležitější úkol pro školku.

Plánovat beztrumfovou sehrávku je snazší, protože faktorů, které ji ovlivňují, je méně, proto začínáme právě od ní.

Měli bychom naučit děti návyku hlavního hráče zamyslet se okamžitě po prvním výnosu, ještě před přidáním první karty stolu.

Předmětem tohoto zamyšlení by měla být otázka, kolik vidím nezpochybnitelných zdvihů. Dále se tážu, kolik mi jich chybí a kde je lze získat. Pak se již vydám po cestě, kterou naleznu. Využívat budeme samozřejmě technik sehrávky, které již známe.

Zapamatuj si

Hned po prvním výnosu, ještě před přidáním karty stolu, spočítejte jisté zdvihy. Zjistěte, kolik jich chybí a kde je lze získat.

Zkus to

Pro lektory

Pro objasnění tohoto procesu máme přichystána tato rozdání. Několik prvních vysvětlíme sami, a pak dáme příležitost nápadům a návrhům dětí, opravujeme je a vedeme na správnou cestu. Poukážeme také na častost výnosu obránců ze sledu. Neopomeneme zhusta chválit. Není nutno za každou cenu probrat všechna rozdání.

Příklad 1

♠ Q J 10 9 8		♠ 5 4 3
♥ 7 6 5		♥ K 3 2
♦ A 5		♦ Q J 10 9
♣ J 10 9		♣ 4 3 2
	W 1 E	
		♠ 7 6
		♥ J 10 9 8
		♦ 8 7 6
		♣ K Q 8 7
		♠ A K 2
		♥ A Q 4
		♦ K 4 3 2
		♣ A 6 5

Závazek **3BT S** Výnos ♠Q

Kolik jistých zdvihů má hlavní hráč?

Řešení:

Hlavní hráč si napočítá šest jistých zdvihů (2 pikové, 3 srdcové, 1 trefový), zjistí, že mu chybí tři zdvihy ke splnění závazku, a ty může získat v kárech po vyražení esa. Je nutno dát se tedy do této práce.

Pro lektory

Ukážeme, jak by se situace vyvíjela po odehrání vysokých zdvihů před vypracováním kár, a můžeme vysvětlit a objasnit pojem stoper.

Příklad 2

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

Závazek **1BT S** Výnos ♣K

Kolik jistých zdvihů má hlavní hráč?

Řešení:

Hlavní hráč si napočítá šest jistých zdvihů (4 kárové, 1 trefový a jeden pikový). Šance na získání kýženého chybějícího zdvihu je v pikách, dokáže-li hlavní hráč realizovat impas a bude-li samozřejmě sedět. Zatím se ještě nebudeme zabývat zadržováním.

Příklad 3

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

Závazek **6BT S** Výnos ♣J

Kolik jistých zdvihů má hlavní hráč?

Řešení:

Hlavní hráč vidí po třech zdvizích v pikách, srdcích a trefech. Další tři zdvihy lze vypracovat pohodlně v kárech, pokud to udělá dříve, než ztratí stopery ve vedlejších barvách.

Příklad 4

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

Závazek **3BT S** Výnos ♠K

Kde budete hledat devátý zdvih?

☐ V kárech ☒ V srdcích, při dělení 3-3

Řešení:

Jisté jsou čtyři zdvihy v trefech, tři v srdcích a jeden v pikách. V kárech lze získat další tři zdvihy, ale výnos do piků je nepříjemný. I když se budou dělit 5-4 (pro hlavního hráče nejlépe), udělá obrana čtyři piky a jedno káro.

Není proto možné rozehrát kára a jediná šance na splnění je v dělení srdcí 3-3.

Pro lektory

Můžeme děti upozornit na to, že je lepší obehrát předtím své trefové zdvihy, protože nepozorný obránce může případně špatně zahodit, což zvyšuje pravděpodobnost našeho úspěchu.

Příklad 5

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

Závazek **3BT S** Výnos ♦K

Kolik jistých zdvihů má hlavní hráč?

Řešení:

Devět zdvihů je jistých shora (po čtyřech srdcových a pikových a 1 kárový), proto si je můžeme okamžitě posbírat. Nesmíme ale zapomenout na dobrou techniku a nezablokovat se.

Příklad 6

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

Závazek **3BT S** Výnos ♠Q

Kolik jistých zdvihů má hlavní hráč?

Řešení:

Máme osm jistých zdvihů a devátý lze získat v trefech, pokud je obehrajeme třikrát a vypadne do těchto zdvihů všech pět zbývajících trefových karet soupeřů. Samozřejmě nesmíme ani pomyslet na obehřávání svých stoperů v ostatních barvách.

Příklad 7

Ve zdvihu 

N

♠ 8 6 4
♥ 7 5 4
♦ A 9 6 4 2
♣ 9 3

S

♠ A 10
♥ A 9 6 2
♦ K Q 3
♣ 8 7 6 4

Kolik rychlých zdvihů vidíte?

Řešení:

Vidíme 5 rychlých zdvihů a možnost vypracování dvou kár při dělení 3-2. Ukážeme na svízel vstupu ke kárům, nezablokovat se je cesta k úspěchu.

Závazek **1BT S** Výnos ♠ 5

Příklad 8

♠ K 5
♥ 10 4
♦ K 7 6 4 2
♣ K 7 4 3

♠ Q J 10 8 4
♥ K J 7
♦ Q 9 5
♣ 10 2

N
W 8 E
S

♠ 9 7 6
♥ Q 6 3 2
♦ J 10 8
♣ Q J 5

♠ A 3 2
♥ A 9 8 5
♦ A 3
♣ A 9 8 6

Kde budete hledat dva chybějící zdvihy?

● V kárech, při dělení 3-3 ○ V trefech

○ Zkombinuji šance v trefech a v kárech

Řešení:

Máme sedm zdvihů a chybí nám dva. Možnosti jsou v trefech, ale po podrobnějším promyšlení zjistíme, že zde nalezneme jen jeden ze dvou chybějících zdvihů.

Dva můžeme nalézt v kárech, pokud se dělí 3-3. Ukážeme, že tyto šance nelze kombinovat, protože soupeři pak dosáhnou svých pěti zdvihů dříve než my devíti, a tak je okamžité rozehrání kár jedinou nadějí na splnění závazku.

Závazek **3BT S** Výnos ♠ Q

Literatura

1. *Bridžová školka* (24. lekce) – J. Hájek
2. *Základy sehrávky* (str. 11-13) – E. Kaplan
3. *Jak se hraje bridž* (str. 60-61) – J. Fišer
4. *Bridž pro každého* (str. 83-85) – P. Hebák
5. *Bridž rychle a dobře* (str. 228-230) – P. Mokráň
6. *Základy teorie bridže* (str. 20-22) – J. Sedlář
7. *Minibridž* (1., 2., 16. lekce) – P. Cronier a spol.

Lekce 3: Plán beztrumfové obrany

Strategie obránců

Jako má hlavní hráč svou koncepci a snaží se předem naplánovat, jak dosáhne žádaného počtu zdvihů, stejně tak i obránci by měli postupovat metodicky. Mají tu nevýhodu, že neznají karty svého partnera a není proto pro ně snadné najít neoptimálnější postup, ale mají první výnos.

Ten je veden obvykle do nejdelší a nejlépe soupeři nelicitované barvy a říká partnerovi, jestli můžeš, pomoz mi tím, že pokaždé, když se dostaneš do zdvihu, nes svou nejvyšší kartu této barvy a pomáhej mi tak tuto barvu vypracovat.

Nejhorší situací je, když obránci, pokud se dostanou v beztrumfech do zdvihu, vynášejí jednou tam, jindy onam bez ladu a skladu. Častou chybou obránců také bývá okamžité odehrání vysokých karet v barvě, kterou vypracovává soupeř.

Zapamatuji si

Vynášejte do nejdelší, nejlépe soupeři nedražené barvy. Partner pak pokaždé, když se dostane do zdvihu, vrací svou nejvyšší kartu této barvy.

Zapamatuji si

Neodehrávejte hned vysoké karty v barvě, kterou vypracovává soupeř.

Příklad 1

♠ A K
 ♥ A K 4 3
 ♦ J 10 9 7 5
 ♣ K 5

♠ Q J 10 9 7
 ♥ Q 6 5 2
 ♦ 6
 ♣ Q 4 3

N
 W **1** E
 S

♠ 8 4 2
 ♥ J 7
 ♦ A K 8 2
 ♣ J 10 8 6

♠ 6 5 3
 ♥ 10 9 8
 ♦ Q 4 3
 ♣ A 9 7 2

Závazek **3BT S** Výnos **♠Q**

Co vynesete proti 3BT Jihu?

Řešení:

Prvním rozhodnutím v tomto rozdání je, co vynést do 3BT Jihu. Samozřejmě že správná odpověď je dámu pikovou. Piková barva by mohla přinést nějaké zdvihy na malé karty, zvlášť když partner pomůže.

Hlavní hráč bere esem na stole, Západ se odblokovává osmičkou a hlavní hráč nese ze stolu malé káro. Zjevně se snaží vypracovat svá kára.

Západ bere esem a nesmí udělat tu chybu, že by odehrál i krále a pak teprve poslal svému partnerovi pik. Tím by vypracoval hlavnímu hráči dostatečný počet zdvihů a ten by se mohl smát, jak se mu

podařilo splnit nesplnitelný závazek.

Je nutno si uvědomit, že beztrumfová hra bývá nejčastěji soubojem o vypracování barvy a ne odehráním nejvyšších karet. Zvláště v případě stoperů v soupeřově dlouhé barvě je to taktika přímo sebevraždná a určitě nepovede k pověsti obávaného obránce, který je vždy nepříjemný.

Příklad 2

♠ K Q J 10
♥ J 5 2
♦ A Q 5 3
♣ Q 6

♠ 9 6 5 4 3 2
♥ K 7 4
♦ 9 8
♣ 10 8

♠ A 7
♥ 9 8
♦ K 7 6 4 2
♣ J 9 7 3

N
W 2 E
S

♠ 8
♥ A Q 10 6 3
♦ J 10
♣ A K 5 4 2

Co má nést Západ a jak mají obránci hrát?

Řešení:

Tady je už dražba dostatečně dobrým vodítkem. Partner má určitě 5-list srdcový. Nejlepší výnos je srdcový král. Ani malé srdce by nebyla katastrofa, ale král je asi lepší.

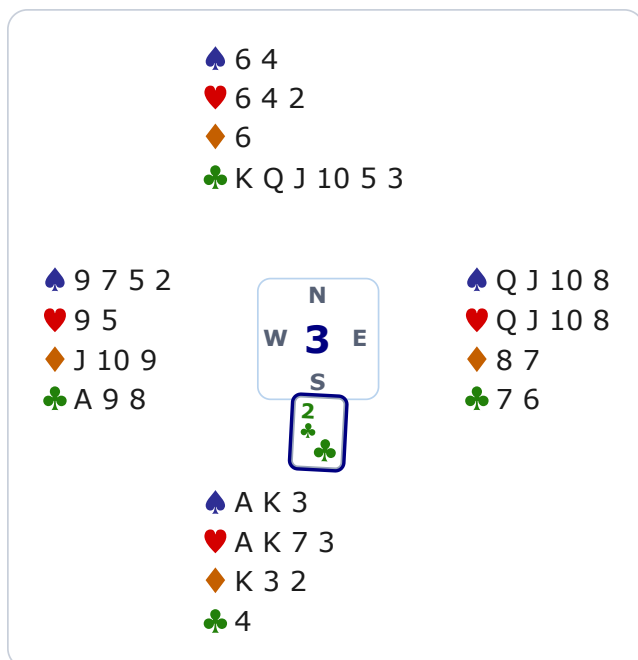
Partner nechá běžet první zdvih, druhý převezme a odehraje zbytek svých srdcí a dva nejvyšší trefy a závazek je poražen. Kdyby Západ vynesl ze své nejdelsí barvy, odehrál by si hlavní hráč čtyři nejvyšší piky a pět kár a splnil by závazek s dvěma nadzdvihy.

Licítace:

W	N	E	S
		1♥	pas
pas	1♠	pas	1BT
pas	pas	pas	

Příklad 3

Ve třetím příkladě vám předvedeme jinou možnou strategii boje obránců. Tentokrát nepůjde pouze o vyhrání závodu ve vypracování své dlouhé barvy, budeme také aktivně bránit tomu, aby hlavní hráč vůbec nějakou dlouhou barvu měl:



Závazek **3BT S**

Jih hraje 3BT. Výnos už asi zvládneme – dáma kárová. Vydražitel bere eso a hraje trefy.

Jak budeme bránit?

☐ Vztít trefové eso hned

☒ **Skrčit se a vzít trefové eso až později**

Řešení:

Je vidět, že na stůl nejsou žádné vstupy k hrozivě dlouhým trefům. Otázka zní, jak zabránit hlavnímu hráči, aby si je všechny neodehrál. Odpověď není tak těžká. Musím si ušetřit trefové eso do doby, kdy už nebude moci hlavní hráč vynést své trefy znovu.

V našem případě bude nejlepší, položíme-li jej ve druhém kole. Ale protože si obránce nemůže být jist, zda hlavní hráč nemá v ruce tři trefy, neudělá chybu, ani když vezme eso až napotřetí. Vydražitel už závazek nesplní, ať dělá, co dělá.

Pravidlo jedenácti

V této lekci můžeme také objasnit, proč vynášíme právě čtvrtou shora. Obráncům tak přibude další prvek ke sledování.

Pravidlo jedenácti říká, že jestliže partner vynesl čtvrtou shora, pak odečtením hodnoty této karty od jedenáctky zjistím, kolik je vyšších karet než vynesená karta v listech dummyho, Vašem a hlavního hráče.

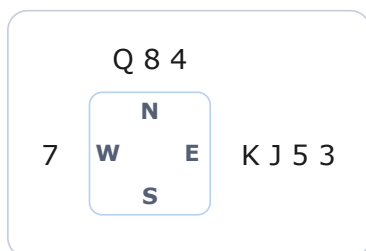
Protože list dummyho je vidět a Váš znáte, zjistíte, kolik vyšších karet než karta vynesená, má hlavní hráč.

Zapamatuj si

Odečtete hodnotu partnerovy čtvrté shora od jedenácti. Zjistíte, kolik vyšších karet mají stůl, vy a hlavní hráč dohromady.

Např. partner vynesl 7, na stole vidíte Q,8,4 a vy sám máte K,J,5,3. Jedenáct bez sedmi jsou čtyři.

Všechny čtyři vyšší karty jsou vidět (dvě na stole a dvě ve Vaší ruce a není tedy třeba přebíjet, sedmička udělá zdvih, pokud byla vynesena jako čtvrtá shora a pokud hlavní hráč nenasadí dámu.



Pro lektory

Kontrolujte, zda obránci tuto novou vědomost uplatňují.

Literatura

1. *Bridžová školka* (25. lekce) – J. Hájek
2. *Základy sehrávky* (str. 14-22) – E. Kaplan

3. *Jak se hraje bridž* (str. 61-67) – J. Fišer
4. *Bridž rychle a dobře* (str. 261-262) – P. Mokrání
5. *Sehrávka* (str. 264-265) – A. Sheinwold

Lekce 4: Beztrumfové sehrávky

Zkus to

Pro lektory

V této lekci posečkáme na své svěřence. Nepožehneme je bezhlavě dál a dáme jim možnost nadechnout se a ujistit se, že něco umí. Je důležité nebýt nervózní z možných neúspěchů a nedorozumění. Všechno chce svůj čas. A tato lekce je čas pro ukázky čtyř rozdání:

Příklad 1

Ve zdvihu 

N

♠ Q 4
♥ K 5 4
♦ A 6 5 4
♣ K J 5 4

S

♠ J 3 2
♥ A 3 2
♦ K 3 2
♣ A Q 3 2

Závazek **3BT S** Výnos ♠ 10

Kterou kartu přiložíte ze stolu?

Řešení:

Jistých je osm zdvihů a zdá se, že bude nějak možné uhrát devátý zdvih v pikách. Ale jak? Je správné dát malou nebo položit dámu? Samozřejmě malou.

Pokud to přinese zdvih na kluka, je dobojováno, a jestli dá Východ eso nebo krále, tak už figuru dokážu vypracovat.

Příklad 2

Ve zdvihu 

N

♠ J 3
♥ A 3 2
♦ K Q J 10
♣ 5 4 3 2

S

♠ A 10 2
♥ K 5 4
♦ 9 8 7
♣ A K 7 6

Závazek **3BT S** Výnos ♠ 9

Kterou kartu přiložíte ze stolu?

Řešení:

Opět máme osm jistých zdvihů a devátý lze asi získat nějakým způsobem v pikách. Otázka zní opět jak. Opět nás nezradí klasické pravidlo o přiložení malé karty na druhém místě a buď nám udělá zdvih hned, nebo ho druhou snadno vypracujeme později.

Honéra Východu budeme muset samozřejmě přebít a sled J,10 vyrazí druhého. Předtím ale nesmíme zapomenout vypracovat kára! Hrát dále piky a zapomenout na kára by byla katastrofální chyba.

Příklad 3

Ve zdvihu 

N

♠ K 3 2
♥ 4 3
♦ K 5 4
♣ A J 10 9 8

S

♠ A Q J
♥ A K Q 2
♦ A 3 2
♣ 4 3 2

Závazek **6BT S** Výnos ♥J

Kolik zdvihů vidíte?

Řešení:

Zdvihů je vidět devět a zdá se, že zbytek nám může poskytnout trefová barva. Musíme zahrát dvojitý impas na trefy. Vezmeme tedy srdce v ruce a neseme malý tref k osmičce.

Tento impas ještě pravděpodobně nevyjde. Vezmeme jakékoliv pokračování v ruce a opět impasujeme. Tentokrát už jsme úspěšní a nevádí ani rozdělení trefů 4-1, protože máme dost vstupů do ruky, abychom impas ještě jednou zopakovali.

Příklad 4

Ve zdvihu 

N

♠ A 4 3
♥ 4 3 2
♦ 6 5 4 3
♣ J 10 9

S

♠ K 2
♥ A K Q J
♦ A K 2
♣ 8 7 6 5

Závazek **3BT S** Výnos ♠Q

Čím vezmete první zdvih?

☒ **Pikovým králem v ruce**

☐ Pikovým esem na stole

Řešení:

Máme osm zdvihů a chybí nám jeden. Mohli bychom vypracovat trefy, ale to by se dříve povedlo vypracovat piky soupeřům. Jediná šance na devátý zdvih před tím, než soupeři vypracují piky, je dělení kár 3-3 a vypracování čtvrtého.

Na toho ale musím nakonec mít přístup v konečné fázi, a tak si musím ušetřit pikové eso.

První zdvih vezmu králem v ruce, pak nesu dvakrát kára shora a ještě jednou káro. Pokud se kára rozpadla 3-3, dostanu se k poslednímu pikovým esem. To už nahlížíme trochu dopředu.

Lekce 5: Princip popisu listu

Hranice zahájení

Doposud jsme zahajovali od 13b. Tuto hranici zahájení už nepoužívá prakticky žádný mezinárodně rozšířený licitační systém, protože bridž se stal tvrdším a ostřejším a draží se mnohem ofenzivněji. Naše první přiblížení k této tendenci bude snížení hranice zahájení na 12b.

Zapamatuj si

Zahajujeme už od 12b.

Princip popisu

Dalším důležitou změnou bude posílení principu forcingu. Prozatím jsme při nalezení fitu nelenili a co nejdříve uzavřeli závazek na stupni daným naší bilancí. Pro začátečníky je to dobrý postup, protože je jasný a přímočarý.

V praxi to ale není dobré, zvláště při nalezení fitu v levné barvě, kdy je možnost hrát i v drahé a my se o tom takto nedovíme. Hra v drahé barvě je mnohem atraktivnější, protože nám stačí méně zdvihů k získání manše.

Také je tento přístup nešikovný při silných listech, kdy bývá důležité dozvědět se něco víc o rozloze listu a nejen bodech.

Proto princip okamžitého fitu nahradíme principem popisu. Máme-li možnost dražit tak, aby partner nezapasoval (princip forcingu zůstává zachován), popisujeme raději partnerovi dražbou svůj list. Takovýto přístup k dražbě se ukáže užitečným především později, ale je nutné dobré návyky pěstovat.

Zapamatuj si

Princip okamžitého fitu nahrazujeme principem popisu. Můžeme-li dražit tak, aby partner nezapasoval, popisujeme mu raději svůj list.

Příklady

Příklad 1

N

♠ A Q 10 8 3

♥ K J 6 4

♦ A

♣ 8 7 3

S

♠ K 5 2

♥ A 8 7 2

♦ 7 5 2

♣ A 6 4

N

S

1 ♠ **2** ♥

4 ♥ pas

Příklad 2

N

♠ K 10 6 3

♥ 8

♦ K Q 7 3 2

♣ A J 6

S

♠ Q J 4 2

♥ K 6 5 4

♦ J 8 6 5 4

♣ —

N

S

1 ♦ **1** ♥

1 ♠ **2** ♠

pas

Příklad 3

N

♠ J 10

♥ K Q 6 4

♦ A 4

♣ K Q J 9 5

S

♠ K 6 3

♥ A 7 5 2

♦ 8

♣ 10 8 6 4 3

N

S

1 ♣ **1** ♥

3 ♥ pas

Příklad 4

N

♠ K Q 8 2

♥ J 10 3

♦ Q 4 3 2

♣ K J

S

♠ J 9 6 5

♥ Q 8 4 2

♦ A 10

♣ 10 7 5

N

S

1 ♦ **1** ♥

1 ♠ **2** ♠

pas

Příklad 5

N

♠ A K 9 6 5

♥ K J 10 3

♦ 8 6

♣ A 9

S

♠ Q 10 3

♥ A 6 4

♦ A K 7 5 3

♣ K 8

N	S
---	---

1 ♠	2 ♦
-----	-----

2 ♥	3 ♦
-----	-----

3 BT	4 ♠
-------------	-----

pas

Příklad 6

N

♠ 10

♥ A Q J 8 6 4

♦ A K Q

♣ Q 4 2

S

♠ A 5 3

♥ K 7 5 3

♦ J 8 6 3 2

♣ A

N	S
---	---

1 ♥	2 ♦
-----	-----

3 ♥	4 BT
-----	-------------

5 ♥	6 ♥
-----	-----

pas

U příkladu 1 se můžeme zmínit o tom, že když si mohu vybrat, bývá lepší hrát s fitem 4-4 než 5-3, u příkladu 2 a 3, že je lepší hrát v drahé barvě než levné.

Lekce 6: Plán sehrávky hlavního hráče v barevných rozdáních

Tři cesty ke zdvihům

Plánovat barevnou sehrávku je sice v principu těžší, ale máme zase na druhou stranu více možností jak dosáhnout kýženého počtu zdvihů.

Pro lektory

Pro přehlednost navrhuji, aby se děti naučily rozpoznávat tři principiální postupy, odvozené z už nabytých vědomostí o tom, jak lze získat zdvihy.

První možností je snapování z krátké strany. Pak je třeba ještě před vytrumfováním získat ony zdvihy snapováním. Někdy je možno předtím jednou nebo dvakrát trumfnout, ale je to třeba řádně promyslet.

Druhý způsob je vytrumfovat a vypracovat si svou dlouhou barvu. Tyto dva způsoby upřednostňujeme, a pokud nelze jinak, vyzkoušíme, zda sedí expasy a impasy.

Zapamatuj si

Zdvihy získáváme snapováním z krátké strany, nebo vytrumfujeme a vypracujeme dlouhou barvu. Až když nelze jinak, zkusíme expasy a impasy.

Jak plánovat

Plánování probíhá stejně, po výnosu si propočteme, kolik zdvihů budeme mít a prozkoumáme možnosti, kde by se daly chybějící zdvihy získat. Také musíme popřemýšlet, jakými nebezpečími hrozí soupeř a jak jim lze předejít.

Zapamatuj si

Po výnosu si spočtete, kolik zdvihů budete mít a kde získat chybějící. Popřemýšlejte i o tom, jakými nebezpečími hrozí soupeř.

Je to činnost vsutku namáhavá, vyžaduje trénink a překonávání sama sebe a své pohodlnosti.

Pro lektory

Veďme své svěřence k tomu, ať hrají uvědoměle a neodhazují karty pouze tak, jak jim přijdou do ruky, nebo aby si jen neobehrávali své vysoké figury. Tento proces je dlouhodobý a nesmíme v této činnosti ochabovat. Při každé příležitosti s dětmi hru rozebírejme a ukazujme, kde se dopustily chyb. Vyberte přiměřený počet rozdání.

Ukázky

Tady jsou ukázky pro demonstraci:

Příklad 1

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

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

	2	
	♣	
♣ K	N	♣ 3
W	1	E
	S	

Závazek **4♠ S** Výnos **♣K**

Jak budete pokračovat po vzetí trefu?

● Vytrumfovat a pustit se do kár

○ Odehrát eso srdcové, pak vytrumfovat a pustit se do kár

Řešení:

Jestliže se trumfy rozdělí 3-2, pak získáme 5 pikových zdvihů a dvě esa. Zbývající tři zdvihy můžeme celkem pohodlně vypracovat v kárech.

Ukážeme, jak krátkozraké a hloupé by bylo odehrát si i eso srdcové před vytrumfováním a vypracováním kár. Postup tedy je – vzít tref, vytrumfovat a pustit se do kár.

Příklad 2

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

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

	N	
W	2	E
	S	

Závazek **4♥ S** Výnos **♣K**

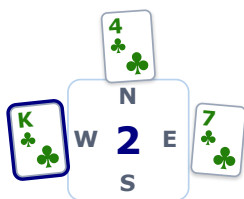
Kolik ztrátových zdvihů má hlavní hráč?

Řešení:

Tohle bude trochu obtížnější závazek. Zdvihů je dost. Určitě po vyhnání esa srdcového budeme mít čtyři srdce, tři kárové zdvihy, dvě zbylá esa a nepochybně snapneme pik. Ovšem potíží je, že soupeři mohou získat dva trefy, trumf a pik dříve, než my svých deset zdvihů.

♠ Q 5
 ♥ J 10 9 8 7
 ♦ A K Q
 ♣ 6 5

♠ 8 7 6
 ♥ A 6
 ♦ J 10 9 8 7
 ♣ Q J



♠ K J 10 9
 ♥ 5
 ♦ 6 5 4 3
 ♣ 10 9 8

♠ A 4 3 2
 ♥ K Q 4 3 2
 ♦ 2
 ♣ A 3 2

Jak budete pokračovat po vzetí trefového esa?

☐ Hned vyhnat eso srdcové

☒ Odehrát kára a smazat na ně trefy

Řešení:

Před trumfováním musíme na kára smazat trefy. To je řešení, které nám dá dokonce jedenáct zdvihů.

Závazek 4♥ S

Příklad 3

♠ 6 5 4
 ♥ 8 7 6 5
 ♦ A K Q
 ♣ K 5 4

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



♠ 9 8 7
 ♥ A 4
 ♦ J 10 9 8 7 6
 ♣ 7 6

♠ A 3 2
 ♥ K Q J 10 9
 ♦ 3 2
 ♣ A 3 2

Kolik ztrátových zdvihů má hlavní hráč?

Řešení:

Opět máme zdvihů dost. Čtyři srdcové, tři kárové, dva trefové a jeden pikový. Ztrátové zdvihy máme čtyři – dva piky, srdci a jeden tref.

Musíme se postarat o to, abychom se jednoho zbavili. Opět je naší spásou kárová barva, na kterou lze tref či pik odhodit. Vezmeme tedy esem, vytrumfujeme a soupeř si po vzetí esa srdcového vezme pravděpodobně dva piky.

Závazek 4♥ S Výnos ♠K

Příklad 4

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

Kolik zdvihů má hlavní hráč?

Řešení:

Soupeři si vezmou své tři trefy a zahrají pravděpodobně srdce. My si spočteme pět pikových, dva srdcové a tři kárové zdvihy, tedy máme jich deset – hurá.

Závazek 4♠ S Výnos ♣K

	♠ Q	
	♥ 5 4	
	♦ —	
	♣ —	
♠ —	N W 4 E S	♠ —
♥ J 10 9		♥ Q 7
♦ —		♦ 9
♣ 10		♣ —
	♠ 10 9	
	♥ K 2	
	♦ —	
	♣ —	

Co odhodíte na třetí káro?

Řešení:

Musím jen na třetí káro správně odhodit ztrátové srdce a mám vyhráno.

Závazek 4♠ S

Příklad 5

Ve zdvihu 

N

♠ K 4 3
♥ Q J 8 6 4 2
♦ J 6 2
♣ 8

S

♠ A Q 10 8 7
♥ 5
♦ A K 5
♣ A 9 5 2

Závazek 4♠ S Výnos ♣K

Kolik zdvihů má hlavní hráč?

Řešení:

Mám osm zdvihů, pět pikových (při normálním dělení), dva kárové a jeden trefový.

Vypracujete srdce, nebo budete snapovat trefy?

☐ Vypracuji srdce ☒ **Budu snapovat trefy**

Řešení:

Mohu buď vypracovat srdce nebo snapovat trefy. Snapování bude lepší, protože mám víc vstupů do ruky než na stůl.

Vezmu tedy esem a snapnu poprvé, kárem přejdu do ruky, snapnu podruhé, králem pikovým zahájím vytrumfování, přejdu károu podruhé na stůl, dotrumfuji a deset zdvihů je na světě.

Příklad 6

♠ A 7 6 3
♥ A Q
♦ A K 4
♣ 9 6 5 3

♠ J 10 9 4
♥ 5 3 2
♦ J 9 6
♣ A 10 2

N
W 6 E
S

♠ Q 8 5
♥ J 10 8 4
♦ Q
♣ K J 8 7 4

♠ K 2
♥ K 9 7 6
♦ 10 8 7 5 3 2
♣ Q

Závazek 5♦ S Výnos ♠J

Kolik zdvihů má hlavní hráč?

Řešení:

Tady bude třeba se pořádně zamyslet už na počátku. Mám pravděpodobně 5 kárových zdvihů tři srdcové a dva pikové a jeden mi chybí.

Snapovat trefy v ruce, nebo srdce na stole?

☐ Snapovat trefy v ruce ☒ **Snapnout srdce na stole**

Řešení:

Snapování trefů z dlouhé strany mi nepomůže. Kára se mohou rozdělit 2-2 a je po starostech, protože pak získám šest kárových zdvihů.

Vidíte ještě nějakou jinou možnost? Ano, mohl bych snapnout srdce. Potom tedy budu potřebovat vstup do ruky, abych mohl odtamtud srdce vynést. Jako vstup mi může posloužit pikový král.

Vezmu tedy první zdvih esem na stole, zahraji eso a krále kárové a vidím, že trumfy se nedělí. Obehraji ještě ze stolu eso a dámou srdcovou a pikem se dostanu do ruky.

Teď nebudu obehrávat srdcového krále, ale snapnu si malou srdci ze stolu a krále si obehraji až po dotrumfování.

Příklad 7

Ve zdvihu 

N

♠ K J 8
♥ 8 3
♦ K 5
♣ A 9 7 6 3 2

S

♠ A Q 10 9 7 6 3
♥ A 5
♦ A J 10
♣ 8

Závazek **7♠ S** Výnos **♥K**

Kolik zdvihů má hlavní hráč?

Řešení:

Mám 11 zdvihů, 7 pikových, srdcový, trefový a dva kárové.

Jak získáte zbývající dva zdvihy?

☐ Zahrát kárový impas

☒ **Vypracovat dlouhé trefy a snapovat vysokými trumfy**

☐ Hned vytrumfovat a pak odehrát trefy shora

Řešení:

Jedno káro mohu snapnout, ale jak smazat srdce a kde vzít třináctý zdvih. Mou jedinou nadějí je dlouhá trefová barva. Soupeři mají 6 trefů a budu-li hospodařit se vstupy k nim, je velká šance vypracovat je.

Soupeři mají jen tři malé trumfy, takže mohu snapovat vysoko.

Vezmu tedy srdce a zahraji tref k esu, potom snapnu tref vysoko esem a dávám pozor, kolik už soupeři dali trefů.

Potom nesu malý trumf k osmičce a opět trumfnu vysoko tref, byli-li trefy 3-3, mám je již vypracované, mohu dotrumfovat tak, abych skončil na stole a na tref odhodil srdci.

Jestliže mají soupeři ještě tref, zreviduji také kolik mají trumfů.

Příklad 8

Ve zdvihu 

N

♠ K Q 3
♥ Q J 8 6 4 2
♦ A K 5
♣ 8

S

♠ A 10 8 7 4
♥ 5
♦ J 6 2
♣ A 9 5 2

Závazek **4♠ S** Výnos **♣K**

Kolik zdvihů má hlavní hráč?

Řešení:

Opět mám osm zdvihů, ale tentokrát mám větší šanci hrát na dlouhou srdcovou barvu než na snapy, protože více vstupů je na stole.

Vypracujete srdce, nebo budete snapovat trefy?

☒ **Vypracuji srdce** ☐ Budu snapovat trefy

Řešení:

Vezmu tref a zahraji srdce. Soupeři vrátí asi káro, to vezmu na stole a na další srdce zahodím káro. Soupeři asi opět obrátí káro a v této chvíli snapnu srdci sedmičkou.

Jestliže byly srdce 3-3, jsou vypracované, mohu vytrumfovat a odehrát je. Pokud ne trumfnu esem a dostanu se na stůl dalším trumfem a snapnu srdci desítkou. Dalším trumfem dotrumfuji a současně se dostanu ke svým délkovým srdcím.

Šestku pikovou převezmu klukem, a pokud již vypadli všechny trumfy, nebude mi vadit ani dělení trefů 5-1, přebiji tref opět zvysoka a pokud nevypadly všechny trefy ani teď, mohu se dostat na stůl ještě na krále kárového a kárový snap.

Příklad 9

Ve zdvihu

W

9



N

 10 8 7

 K Q 10 7

 A K J

 K Q 8

S

 9 6 3

 A J 5 2

 8 5 4

 A 7 5

Závazek **4♥ S** Výnos **♣9**

Kolik zdvihů má hlavní hráč?

Řešení:

Mám čtyři srdcové zdvihy, tři trefové a dva kárové.

Jaký plán zvolíte?

- ☐ Budu snapovat z krátké strany
- ☐ Vypracuji dlouhou barvu
- ☒ **Zkusím impas kárový**

Řešení:

Nemám žádnou délku ani krátkost, a tak nezbývá než zkusit impas kárový. Vezmu tref na stole. Vytrumfuji a obehraji krále kárového, kdyby snad dáma byla singl. Potom přejdou trefem do ruky a zaimpasuji ke klukovi károvému. Budu-li mít štěstí, splním. Víc jsem nemohl udělat.

Literatura

1. *Bridžová školka* (26. lekce) – J. Hájek
2. *Sehrávka* (str. 258-263) – A. Sheinwold
3. *Bridž pro každého* (str. 85-91) – P. Hebák
4. *Jak se hraje bridž* (str. 56-59) – J. Fišer
5. *Sehrávka* (str. 22-27) – J. Minaříček
6. *Základy teorie bridže* (str. 22-26) – J. Sedlář
7. *Bridž rychle a dobře* (str. 224-230) – P. Mokrání

Lekce 7: Plán barevné obrany

Obrana proti barevnému závazku

Předmětem dnešní hodiny je hra v obraně proti barevnému závazku. Je důležité snažit se uhodnout nebo poznat, jakou cestu ke zvolení závazku zvolil hlavní hráč a zvolit proti ní co nejúčinnější záškodnickou taktiku, která mu jeho plán co nejvíce znepríjemní.

Velice často nám vše osvětlí karty na stole, které mohou být základním vodítkem obrany pro jejich koncepci. Shledají-li obránci, že hlavní hráč bude své zdvihy získávat na snapy, je nutné při každé příležitosti trumfnout.

Zapamatuj si

Získává-li hlavní hráč zdvihy na snapy, vynášejte trumfy při každé příležitosti.

Vidím-li na stole hrozivou délku, je důležité obehřát si své zdvihy ve vedlejších barvách dříve, než se hlavnímu hráči podaří smazat ztrátové karty na délku.

Zapamatuj si

Je-li na stole hrozivá délka, obehrajte si své zdvihy ve vedlejších barvách dřív, než na ni hlavní hráč smaže ztrátové karty.

Není-li viditelná žádná délka ani krátkost, je důležité nežadávat zdvihy hlavnímu hráči a nechávat ho rozehrávat své impasy a expasy samotného. Znamená to hrát pasivně, tedy nevynášet od nových barev, vracet barvy partnera, případně hlavního hráče, nebo trumfovat.

Zapamatuj si

Není-li na stole délka ani krátkost, hrajte pasivně. Nevynášejte od nových barev a nechávejte hlavního hráče impasovat samotného.

Příklady

Tady je několik příkladů k rozebrání:

Příklad 1

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

N

W 1 E

S

Partner vynesl srdcovou dámu, stůl přikryje králem a vy vezmete esem. Co vynesete?

Řešení:

Na stole není žádná délka ani krátkost, a tak hlavní hráč bude muset zkoušet expasy a impasy, pokud mu nějaký zdvih chybí. Nejrozumnější tedy je nevynášet žádnou novou barvu.

Hlavní hráč přikryje králem, Východ vezme esem a vrátí zpátky srdci, Východ vezme a nerozehraje novou barvu, nýbrž obrátí opět srdci.

Hlavní hráč si třetí srdci vezme a zahájí vytrumfování. Pravděpodobně bude hrát malou z ruky k dámě, Východ vezme králem, vrátí pik a počká si, až bude hlavní hráč

Závazek 4♠ S Výnos ♥Q

impasovat káro, kde neseď dáma pro hlavního příznivě a závazek je dole.

Příklad 2

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

Závazek 3♥ S Výnos ♠Q

Partner vynesl pikovou dámu. Vydražitel vzal esem a vynesl károvou pětku, zdvih vezmete vy. Co vynesete?

Řešení:

Vydražitel vzal esem a vynesl 5 károvou. Hlavní hráč by patrně rád snapoval kára, ať už první zdvih obránců vezme kterýkoliv z nich musí okamžitě trumfnout malou (Východ zatím nesmí dát eso).

Hlavní hráč trumf vezme a obrátí opět káro, teď nesmí Východ zaspát a musí trumfnout dvakrát – esem a malou. Hlavní hráč ztratil možnost snapnout káru a bude muset ještě jednu kartu této barvy odevzdat spolu s trefem a trumfem – jednou ne.

Příklad 3

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

Závazek 4♠ S Výnos ♦Q

Vynesli jste károvou dámu, stůl přebil králem, partner vzal esem a vrátil malé káro, které vezmete. Co vynesete teď?

Řešení:

Stůl přebil králem, zdvih vzalo eso Východu a ten vrátil malé káro k dámě Východu. Situace teď není jednoznačná. Bude hrát hlavní hráč na snapy kárové nebo na dlouhé srdce.

Snapy po takovémto výnosu obrany stejně jistě udělá, a tak se starejme o své trefy, aby je hlavní hráč nestačil zahodit na srdce.

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

Vynesli jste trefového krále. Jak budete bránit?

● **Rychle přejít na kára a vzít v nich zdvih**

☐ Vynést trumf a čekat ☐ Pokračovat v trefech

Hlavní hráč jednoznačně hrozí zahodit na svou velmi dobrou pikovou barvu a je nutno rychle se pokusit vzít domů nějaké káro, protože naše třetí trumfová dáma také udělá nepochybně zdvih.

1. *Bridžová školka* (27. lekce) – J. Hájek
2. *Minibridž* (19. lekce) – P. Cronier a spol.

Lekce 8: Barevné sehrávky

Zkus to

Pro lektory

Projděme se svými svěřenci čtyři plány sehrávek a popřemýšlejme společně nad postupy sehrávek barevných závazků.

Příklad 1

Ve zdvihu 

N

♠ 8 7
♥ 4 3
♦ 4 3 2
♣ A 7 6 5 4 3

S

♠ A K Q J 10 9
♥ A K 2
♦ A K
♣ K 2

Závazek 7♠ S Výnos ♠ 2

Kolik zdvihů je vidět od začátku?

Řešení:

Od začátku je vidět dvanáct zdvihů a není těžké odhalit, že třináctého by se dalo dosáhnout snapováním srdcí.

Vytrumfujete hned, nebo nejdřív snapnete srdce?

☒ **Nejdřív snapnu srdce na stole**

☐ Hned vytrumfuji

Řešení:

Nepřichází tedy v úvahu vytrumfovávání. Je třeba obtáhnout dvakrát srdce a napotřetí snapnout, pak se dostat kárem do ruky a teprve teď dotrumfovat.

Příklad 2

Ve zdvihu 

N

♠ K
♥ J 10 9 8
♦ K 9 8 7
♣ A K J

S

♠ 3
♥ A K 3 2
♦ A Q J 10
♣ Q 10 9

Závazek 6♥ S Výnos ♠ J

Soupeř na Východě získal první zdvih esem a pokračoval dále pikem.

Jak zahrajete trumfy?

☒ **Jednou trumfnout shora, pak ze stolu kluka na impas**

☐ Hned ze stolu kluka na impas

Řešení:

Nesmíme už pustit ani zdvih a musíme spoléhat na sedící trumfový impas. Správné je ovšem předtím jednou trumfnout shora, kdyby náhodou byla srdcová dáma singl. A pak hrát ze stolu kluka na impas podjetím.

Příklad 3

Ve zdvihu 

N
♠ 6 5
♥ 4 3 2
♦ 3 2
♣ A K Q J 10 9

S
♠ A 4 3 2
♥ A K 8 7 6 5
♦ A K
♣ 2

Závazek **6♥ S** Výnos **♦Q**

Jaký plán zvolíte?

- ☐ Nejdřív odehrát trefy, trumfy až potom
- ☒ **Vytrumfovat a piky zahodit na trefy**
- ☐ Snapovat piky na stole

Řešení:

Na stole je k mání mnoho trefových zdvihů, na které je možno zahodit kdekoli, především tedy piky. Úkol je tedy jediný, musíme soupeře vytrumfovat a cesta k vítězství je otevřená.

Příklad 4

N
♠ A Q
♥ —
♦ —
♣ A 10 9 8

S
♠ 3 2
♥ 10
♦ —
♣ Q J 2

Závazek **4♥ S** Výnos **♦K**

Soupeři vzali domů tři kára a vynesli trumf. Po vytrumfování (jsou rozděleny 4-1) je třeba se rozhodnout pro impas ve správné barvě.

Který impas zvolíte?

- ☐ Pikový
- ☒ **Trefový**

Řešení:

Impas pikový by nic neřešil, protože i při jeho úspěchu by to nestačilo na splnění, a tak správná volba je impas trefový.

Kterou kartou z ruky impas zahájíte?

Řešení:

Technicky správné je impasovat podjetím dámou a pak klukem, protože potřebujeme zůstat na stole, neboť již nemáme trumfy jako přechody.

Lekce 9: Princip negativního opakování

Opakování barvy zahájení

V tomto roce přijmeme ještě jeden důležitý upřesňující princip. A to že opakování barvy bez skoku je negace a tedy naznačení minima svého původně hlášeného listu.

Vloni jsme tuto zásadu přijali v situaci, kdy zahajujete, partner odpoví na prvním stupni a vy odpovídáte opět barvou zahájení – tento sled zaručuje 6-list a 12-15b.

Pokud partner místo na prvním stupni odpoví na druhém stupni (forcing 10+b.), pak překročení barvy zahájení je tzv. revers, který zase ukazuje 16-18b. (při 19-21b. zahajitel nejen překročí negativní hranici, ale navíc skočí).

Barva zahájení je tedy hranicí pro negativní hlášku. V této situaci neslibuje 6-list, ukazuje, že není co dál nabídnout a že body jsou v rozmezí 12-14(15)b. Umožní to odpovídajícímu vybrat si závazek v barvě nebo v BT.

Zapamatuj si

Po odpovědi na druhém stupni ukazuje opakování barvy zahájení 12-14(15)b. a neslibuje 6-list. Překročení barvy zahájení je revers, 16-18b.

Opakování barvy odpovídajícího

Dalším uplatněním tohoto principu je opakování barvy odpovídajícího. Když odpovídající odpověděl barvou, jeho partner zůstal na prvním stupni další barvou nebo v BT, pak opakování znamená 5+list a síla do 9b. Je to hláška, která si při minimu partnera téměř vynucuje pas.

Zapamatuj si

Opakování barvy odpovídajícího bez skoku znamená 5+list a sílu do 9b.

Stručně řečeno v principu je opakování vlastní barvy bez skoku slabost. Vlastně i opakování barvy partnera bez skoku (sfítování) je slabost nebo lépe minimum.

Zapamatuj si

Opakování vlastní barvy bez skoku je slabost. Opakování barvy partnera bez skoku je minimum.

Příklady

Příklad 1

N

♠ A J 8 7 3

♥ K 5 4

♦ Q J 10

♣ J 8

S

♠ 6 4

♥ Q 9 7 3

♦ A 8

♣ K Q 10 6 2

N	S
----------	----------

1 ♠	2 ♣
------------	------------

2 ♠	2BT
------------	------------

pas

Příklad 2

N

♠ 7 4 3

♥ A Q J 8 2

♦ K 6 2

♣ Q J

S

♠ K Q 8 6 2

♥ 10 3

♦ Q 3

♣ 10 7 5 2

N	S
----------	----------

1 ♥	1 ♠
------------	------------

1BT	2 ♠
------------	------------

pas

Příklad 3

N

♠ Q J 8 4

♥ A K 6 5 3

♦ K J 8

♣ A

S

♠ K 9 6 5

♥ Q J

♦ A 10 7

♣ K 8 6 3

N

S

1 ♥ 1 ♠

4 ♠ 4 ^{BT}

5 ♥ 6 ♠

pas

Příklad 4

N

♠ A 7

♥ K Q 10 6 4

♦ A J 3

♣ 10 7 3

S

♠ K Q 8 4

♥ J 5 3

♦ 7 5 2

♣ J 8 5

N

S

1 ♥ 2 ♥

pas

Příklad 5

N

♠ A 7

♥ K Q 10 6 4

♦ A J 3

♣ 10 7 5

S

♠ K Q 8 4

♥ J 7 3

♦ 6 5

♣ A 4 3 2

N	S
1♥	1♠
1BT	2♥
4♥	pas

Příklad 6

N

♠ 10 2

♥ A J 5 3 2

♦ K Q 7

♣ Q J 6

S

♠ K 8 7 6 5 4

♥ 10

♦ J 10 4

♣ A 7 2

N	S
1♥	1♠
1BT	2♠
pas	

Ke čtvrtému a pátému příkladu: měli bychom přijmout zásadu, že v tomto sledu nabídneme piky jen s 10+ body, se 7-9 body okamžitě fitneme.

Ve sledu 1♥ – 1♠ – 1BT – 2♥ by tedy odpovídající měl mít alespoň 10b. jako je tomu v pátém příkladu.

Lekce 10: Markování do barvy partnera

Druhy signálů

Tato lekce je podstatným příspěvkem pro obranu. Je totiž důležité najít nějaký způsob jak se dovědět, které vysoké karty drží partner nebo která je jeho barva. Předávání těchto informací pomocí určitého domluveného způsobu odhazování karet se říká markování neboli signalizace.

Na začátek vysvětlíme, že v principu jsou tři druhy signálů – kvalitativní, oznamující partnerovi – pokračuj, mám v této barvě hodnoty nebo naopak nepokračuj, nemám v této barvě nic, dále kvantitativní, oznamující partnerovi počet karet v dané barvě a prefsignál oznamující, kterou barvu si přeji, aby byla vynesena.

Zapamatuj si

Signály jsou tři: kvalitativní (pokračuj, nebo nepokračuj), kvantitativní (počet karet v barvě) a prefsignál (kterou barvu vyneset).

Tyto tři druhy signálů mají svou míru důležitosti a jsou situace, kdy je třeba použít jeden z nich a další situace si vyžadují zase jiný signál.

Pro lektory

Dejme dětem pro začátek jasný návod, kdy a jaké signály mají používat.

Obrácené markování

Nejdůležitějším signálem je vyjádření toho, zda chci, či nechci barvu vynesenu partnerem. Je to nejdůležitější signál v celé bridžové obraně, pomáhá partnerům ujasnit si, ve které barvě mohou útočit.

Do barvy, kterou vynesl jako první partner (především do prvního výnosu), markujeme tedy kvalitu. Malá karta bude značit chci, to znamená, mám v této barvě figuru, případně v barevné hře dubla, kterého je možno využít ke snapu.

Velká karta znamená, že nemám tyto hodnoty v partnerem vynesené barvě. Malou kartou se myslí nejvýše asi tak 5, velkou asi od 6 do 10. Je ale třeba říci, že toto rozdělení na malé a velké karty nelze vzít automaticky.

Mám-li například v ruce 2,4,6 a na stole vidím 3,5, pak sedmička partnera je malá, protože prostě nemůže mít nižší kartu. Tomuto způsobu markování se říká obrácené.



vaše karty



stůl



partnerova karta

Zapamatuj si

Do barvy, kterou partner vynesl, markujte kvalitu. Malá karta znamená chci, velká nechci.

Můžeme dětem říci, že původně velká znamenala chci, proto obrácené.

Příklady

Příklad 1

♠ K 6 2
♥ 10
♦ K 10 9 7 2
♣ A 8 4

♠ 10 9 7
♥ A 5
♦ 8 6 4
♣ J 9 6 3

♠ J 8 4 3
♥ Q 8 6 4 2
♦ 5 3
♣ Q 10

♠ A Q 5
♥ J 9 3
♦ A Q J
♣ K 7 5 2

7♥
K♥
W 1 E
S

Závazek **3BT S** Výnos ♥K

Partner vynesl srdcového krále. Jakou marku dáte?

☒ **Povzbudivou (malou kartou)**

☐ Odrážující (velkou kartou)

Řešení:

Povzbudivá marka, hraji tedy dále eso a malou srdci

Příklad 2

♠ K Q J 10 6 2
♥ 6 3 2
♦ 7 4
♣ K

♠ A 7 4
♥ 7 5
♦ Q 8 5
♣ J 9 7 5

♠ 5 3
♥ A K Q J
♦ 6 3 2
♣ 8 4 3 2

♠ 9 8
♥ 10 9 8 4
♦ A K J 10 9
♣ A Q

10♣
6♣
W 2 E
S

Závazek **3BT S** Výnos ♣6

Partner vynesl trefovou šestku. Jakou marku dáte?

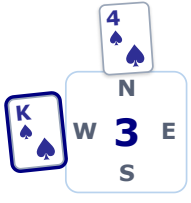
☐ Povzbudivou (malou kartou)

☒ **Odrážující (velkou kartou)**

Řešení:

Odrážující marka, která znamená, změň barvu při dalším výnosu na jinou.

Příklad 3

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

Závazek **4♥ S** Výnos **♠ K**

Partner vynesl pikového krále. Jakou marku dáte?

☐ Odrazující (velkou kartou)

☒ **Povzbudivou (malou kartou)**

Řešení:

K pikový – povzbuzující marka vyzývající pokračuj.

Partner ponese eso a další pik umožní snap.

Literatura

1. *Bridžová školka* (31. lekce) – J. Hájek
2. *Základy sehrávky* (str. 18-19) – E. Kaplan
3. *Draž lépe, hraj lépe* (str. 62-69) – D. Haydenová
4. *Sehrávka* (str. 307-311) – A. Sheinwold
5. *Bridž rychle a dobře* (str. 263-267) – P. Mokrání
6. *Jak se hraje bridž* (str. 62-63) – J. Fišer
7. *Bridž pro každého* (str. 205-212) – P. Hebák
8. *Základy teorie bridže* (str. 31-33) – J. Sedlář
9. *Minibridž* (18. lekce) – P. Cronier a spol.

Lekce 11: Markování do odhozů

Do barvy, ve které už nemůžeme přiznat kartu, protože ji nemáme, budeme markovat takto – odhodíme kartu barvy, kterou nechceme. Zbývají nám tak dvě barvy (jednu barvu nemáme a druhou nechceme).

Pokud odhodíme z nechtěné barvy malou, žádáme o nižší ze dvou zbývajících barev, pokud velkou, pak chceme vyšší ze dvou zbývajících barev. Toto markování zavedl pan Lavinthal a podle něj se také jmenuje.

Zapamatuj si

Odhod'te kartu barvy, kterou nechcete. Malá žádá nižší, velká vyšší ze dvou zbývajících barev.

Tento exkurs do markování pro letošní rok naprosto postačí. Prozatím nebudeme používat kvantitativní marky.

Pro lektory

Pokud si děti budou pamatovat tyto marky, určitě se jejich hra v obraně zlepší.

Nezapomínejte ale, že obvykle není problém naučit se vysílat signály, ale vnímat je. Teprve když začnete dešifrovat odhozy partnera a hledat za nimi informace pro vás, začnou plnit svou funkci a budete hrát bridž o hodně lépe.

Zapamatuj si

Signály nestačí vysílat. Dešifrujte odhozy partnera a hledejte za nimi informace pro vás.

Pro lektory

Musíte svěřence neustálými dotazy nutit, aby vnímali marky svého partnera.

Zkus to

Příklad 1

♠ 9
♥ Q 4 3 2
♦ K J 5
♣ Q 6

♠ Q 10 7
♥ A 9 6 5
♦ —
♣ 9 3 2

♠ —
♥ J 10 8 7
♦ A 3
♣ J 8 7 5 4

♠ J
♥ K
♦ 10 9 7 6 4
♣ A K 10

Závazek **3BT S** Výnos ♠ 3

Bereš esem pik a vracíš další, hlavní hráč bere králem a partner dává dvojku, teď je jasné, že měl 5-list. Hlavní hráč začíná rozehrávat kára, až se dostanete na eso do zdvihu, budete se muset rozhodnout, jestli zahrát srdce nebo trefy.

Vezmete kárové eso hned, nebo až ve druhém kole kár?

☐ Hned v prvním kole ☒ **Až ve druhém kole**

Řešení:

Pokud vezmeme zdvih hned napoprvé, bude to jen hádanka. Když ale vydržíme do druhého zdvihu, partner už nebude mít a zamarkuje malým trefem.

Kvízové otázky

Pár dalších kvízových otázek:

Váš partner z prvního výnosu vynesl krále pikového. Vy máte v pikách 10 a 4, kterou z nich přiložíte v beztrumfově a kterou v barevné hře?

Vynesená karta

Tvoje karty

☐ V obou ♠ 4 ☒ **V BT ♠ 10, v barvě ♠ 4** ☐ V obou ♠ 10 ☐ V BT ♠ 4, v barvě ♠ 10

Odpověď:

v BT 10 = negativní, v barvě 4 – šance na snap

Vydražitel vynesl káro do šestého zdvihu v beztrumfově hře a vy poprvé nemáte káro. Co a proč shodíte z Vašich karet, které jsou takovéto:

Ve zdvihu

♠ 10 3
♥ K J 10 8
♦ —
♣ 6

Kterou kartu shodíte?

Odpověď:

10 pikovou jako Lavinthal na srdce

Do trefového závazku vynesl Váš partner károvou 4, kterou vydražitel nepřebil. Vy máte v ruce K, Q, 7, 2 a na stole není eso. Kterou kartou budete přebíjet?

Ve zdvihu

W	N
4♦	5♦

♠ —
♥ —
♦ K Q 7 2
♣ —

Kterou kartu dáte?

Odpověď:

Q – dává signál – mohu mít i krále

Literatura

1. *Bridžová školka* (31. lekce) – J. Hájek
2. *Základy sehrávky* (str. 18-19) – E. Kaplan
3. *Draž lépe, hraj lépe* (str. 62-69) – D. Haydenová
4. *Sehrávka* (str. 307-311) – A. Sheinwold
5. *Bridž rychle a dobře* (str. 263-267) – P. Mokrání
6. *Jak se hraje bridž* (str. 62-63) – J. Fišer
7. *Bridž pro každého* (str. 205-212) – P. Hebák
8. *Základy teorie bridže* (str. 31-33) – J. Sedlář
9. *Minibridž* (18. lekce) – P. Cronier a spol.

Lekce 12: Bridge Master 1A 1-10

Pro lektory

V tomto roce zařazujeme poprvé do výuky bridžový program BridgeMaster. Je to pro lektory značné ulehčení, protože nemusí sami vymýšlet příklady a navíc program potrestá špatnou hru nesplněním. Bylo by dobré, aby Vaši svěřenci nejen našli cestu, ale dokázali pojmenovat problém.

Témata úloh:

- A1 – Q,x,x proti J,x,x – jistě získám zdvih, rozehrájí-li tuto barvu soupeři a já na druhém místě propustím
- A2 – vypracování zdvihů, neodehrávat stopery
- A3 – získání zdvihu snapem
- A4 – pravděpodobnost a impas – větší má impas než vypadnutí dámy při osmi kartách, nejdříve obehrát eso
- A5 – pravděpodobnost a vypadnutí – při devíti kartách má větší pravděpodobnost hra na vypadnutí dámy
- A6 – včasné vytrumfování
- A7 – pojištění proti 4-0 rozloze, pokrytí obou možností
- A8 – pojištění proti 4-0 rozloze, zvolit pojistku na stranu, kde je možné se s touto rozlohou vyrovnat
- A9 – jak hrát v kombinaci 10,x proti A,J,x, když barvu rozehrájí soupeři
- A10 – opakovatelný dvojitý impas a jeho uplatnění

Lekce 13: Princip výzvy

Dalším dražebním principem, který přijmeme, bude princip výzvy.

Tento princip říká: „Dražím-li hlášku stupeň pod manší, vyzývám partnera, aby s minimem toho, co slíbil, zapasoval, s rezervou dorazil.“ Je to poměrně jednoduchý a důležitý princip, který se uplatní především při dražbě drahých barev a bez trumfů.

Zapamatuj si

Dražím-li hlášku stupeň pod manší, vyzývám partnera, aby s minimem toho, co slíbil, zapasoval, s rezervou dorazil.

Po takovéto hlášce nebudu vypočítávat, jak vysoko mám jít podle principu hranice bezpečnosti ani dělení třemi, ale rozhoduji se podle principu výzvy.

Zkus to

Příklad 1

N

♠ A K 7 4 3

♥ Q 10 2

♦ Q 7

♣ K 5 3

S

♠ Q 8 5

♥ K 4

♦ A 6 4 2

♣ Q 10 6 4

N

S

1 ♠ **3** ♠

4 ♠ pas

Příklad 2

N

♠ Q J 4

♥ A 10 8 7 5

♦ A J 4 2

♣ A

S

♠ K 7 3

♥ K J 6

♦ Q 8 6 5 3

♣ 9 6

N

S

1 ♥ **2** ♥

3 ♥ **4** ♥

pas

Příklad 3

N

♠ K 10 6

♥ Q 7 5 3

♦ A 10 6

♣ K Q 8

S

♠ J 8 5 3

♥ K 8 4

♦ Q J 9 5

♣ A 10

N

S

1 ♣ **1** ♠

1 **BT** **2** **BT**

3 **BT** pas

Příklad 4

N

♠ Q J 10 5

♥ K J 7 4

♦ A K 8

♣ J 5

S

♠ K 8

♥ Q 8 6

♦ 10 9 4 2

♣ A 6 4 3

N

S

1BT 2BT

pas

Příklad 5

N

♠ K 9 3 2

♥ Q 10

♦ K J 5

♣ Q J 9 4

S

♠ Q 10 8 4

♥ A 7 5

♦ 10 8 6 2

♣ A 7

N

S

1♣ 1♠

2♠ 3♠

pas

Lekce 14: Pravděpodobnosti

Už několikrát jsme se zmínili o tom, že nám některé matematické zákonitosti mohou být v bridži prospěšné. Jednou z nejpraktičtějších matematických teorií využitelných v bridžové hře je teorie pravděpodobnosti. Seznamme se dnes s některými základními ciframi této teorie využitelnými v bridžové hře.

Pravděpodobnost finesy

Nejdříve si vyčíslíme pravděpodobnost finesy. Ta je 50% - buď je chybějící figura na jedné, nebo na druhé straně.

Pokud potřebujeme, aby vyšly dva impasy ze dvou, naše pravděpodobnost je 25%, stačí-li nám jeden ze dvou, rázem máme 75% šanci na úspěch, dva ze tří mají 50% naději.

Rozložení karet

Dále si řekněme, jak se budou nejpravděpodobněji karty dělit. U tří karet bude pravděpodobnější 2:1, u čtyř 3-1, 2-2, 4-0, u pěti karet 3-2, 4-1, 5-0, u šesti 4-2, 3-3, 5-1, 6-0 a u sedmi 4-3, 5-2, 6-1, 7-0.

Když nám chybí dáma, pak nám teorie pravděpodobnosti velí hrát na impas při pěti a více kartách a na vypadnutí při chybějících čtyřech a méně kartách.

Při chybějícím králi se vyplatí hrát na vypadnutí při dvou chybějících kartách, při třech a více kartách je teorie pravděpodobnosti nakloněna k impasování.

Zapamatuj si

Chybí-li dáma, impasujeme při pěti a více chybějících kartách, jinak hrajeme na vypadnutí. Chybí-li král, hrajeme na vypadnutí jen při dvou chybějících kartách.

Prozradíme si i přesnější procenta u těch nejobvyklejších kombinací: 3-2 68%, 2-2 40%, 3-1 50%, 4-2 48%, 3-3 36% a 4-3 62%.

Tato čísla by nám měla pomoci lépe a úspěšněji se rozhodovat v jednotlivých situacích.

Sami postupně poznáte, že se na ně budete spoléhat docela často, ale mohou být i jiné informace, které vás nutí rozhodovat se třeba i proti pravděpodobnosti, ovšem ty budou předmětem vaší výuky ve vyšších ročnících.

Zkus to

A tady je několik zkušebních problémů:

Příklad 1

Ve zdvihu 

N

♠ 8 5
♥ K 7 3
♦ A K 5 2
♣ 10 8 6 3

S

♠ A K
♥ J 9 5 2
♦ 9 8 6
♣ A K Q J

Závazek **3BT S** Výnos ♠Q

Hrát na kára 3-3, nebo expas srdcový?

☐ Na kára 3-3 ☒ **Expas srdcový**

Řešení:

Expas dává 50% šanci a dělení 3-3 pouze 36%.

Příklad 2

Ve zdvihu 

N

♠ 8 4
♥ K 7
♦ A K 5 3 2
♣ A 8 6 5

S

♠ A K
♥ J 9 5 2
♦ 9 8 6
♣ K Q J 10

Závazek **3BT S** Výnos ♠Q

Hrát na kára 3-2, nebo expas srdcový?

☒ **Na kára 3-2** ☐ Expas srdcový

Řešení:

Expas má 50% šanci a dělení 3-2 68%. Dvakrát tedy bouchneme z vysoka do kár s tím, že budeme očekávat, že do těchto dvou zdvihů vypadnou čtyři kára a třetí kolo kár vyžene poslední káro. Trefové eso je pak vstup ke kárům.

Impas, nebo vypadnutí

Jak hrát tyto případy, budeme-li se řídit teorií pravděpodobnosti?

1.

	A Q J 7 6		
W	N	E	E
	W		
	S		
	10 8 5 4 2		

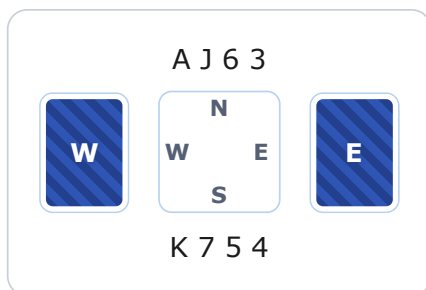
Impasovat, nebo hrát na vypadnutí?

☒ **Impasovat** ☐ Hrát na vypadnutí

Řešení:

Při třech chybějících kartách krále impasujeme

2.



Impasovat, nebo hrát na vypadnutí?

☐ Hrát na vypadnutí ☒ **Impasovat**

Řešení:

Při pěti chybějících kartách dámu impasujeme

3.



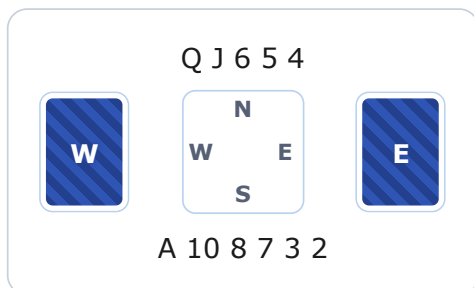
Impasovat, nebo hrát na vypadnutí?

☐ Impasovat ☒ **Hrát na vypadnutí**

Řešení:

Při čtyřech chybějících kartách hrajeme na vypadnutí dámy

4.



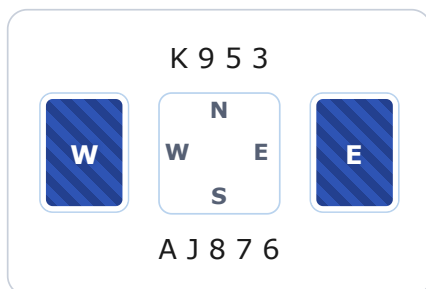
Impasovat, nebo hrát na vypadnutí?

☐ Impasovat ☒ **Hrát na vypadnutí**

Řešení:

Při dvou chybějících kartách hrajeme na vypadnutí krále

5.



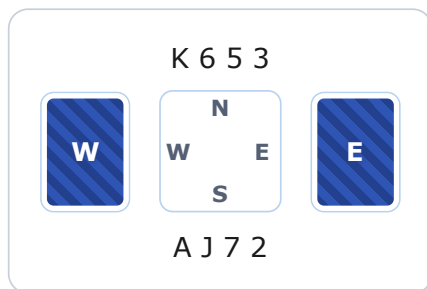
Impasovat, nebo hrát na vypadnutí?

☐ Impasovat ☒ **Hrát na vypadnutí**

Řešení:

Při čtyřech chybějících kartách hrajeme na vypadnutí dámy

6.



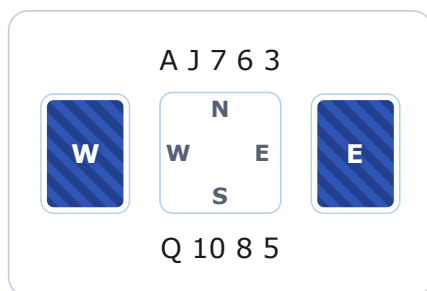
Impasovat, nebo hrát na vypadnutí?

☐ Hrát na vypadnutí ☒ Impasovat

Řešení:

Při pěti chybějících kartách dámu impasujeme

7.



Impasovat, nebo hrát na vypadnutí?

☐ Hrát na vypadnutí ☒ Impasovat

Řešení:

Při čtyřech chybějících kartách krále impasujeme

Literatura

1. *Bridžová školka* (21. lekce) – J. Hájek
2. *Základy sehrávky* (str. 13) – E. Kaplan
3. *Jak se hraje bridž* (str. 49-50) – J. Fišer
4. *Bridž pro každého* (str. 223-224) – P. Hebák
5. *Bridž rychle a dobře* (str. 360-362) – P. Mokrání

Lekce 15: Bridge Master 1A 11-20

Témata úloh:

- A11 – propuštění za účelem přerušení napojení
- A12 – srovnání sehravek – nepropouštím, protože musím hrát na rozpad 3-3
- A13 – spočítání rozlohy, tentokrát musí sedět, proto položit Q, (nemůže být 6-list)
- A14 – využití příznivého výnosu a nepropouštět a neimpasovat
- A15 – uchování vstupu zahazením vysoké figury
- A16 – jediná šance je sedící expas, správná technika obehání vysoké figury
- A17 – vypracování
- A18 – výběr správného impasu, správná technika odehrání středních karet
- A19 – hluboký impas
- A20 – vstupy

Lekce 16: Plán obrany v BT

Obránci nemají možnost naplánovat svůj postup tak přesně, protože žádný z nich nevidí list svého partnera. Každý z obránců však zná úkol – vypracovat dlouhou barvu dříve, než tak učiní vydražitel.

Úvodní výnos

Z tohoto důvodu jejich otvírající výnos proti závazkům v BT bude obvykle v jejich nejdelší barvě.

Je-li taková barva vedena sledem tří honérů nebo přerušným sledem, tj. dvěma sousedními honéry, za nimiž následuje karta jen o jeden stupeň nižší než ta, která by do sledu tří karet patřila (K,Q,10, Q,J,9), vynesete nejvyšší z honérového sledu.



Jestliže tato barva není sledem, vynášejte čtvrtou barvu shora.

Zapamatuj si

Proti BT vynesete svou nejdelší barvu. Je-li vedena sledem nebo přerušným sledem, vynesete nejvyšší z honérového sledu, jinak čtvrtou shora.

Předpokládejme, že protivníci liciovali 1BT-3BT a Vy máte vynášet z těchto listů:

(1)

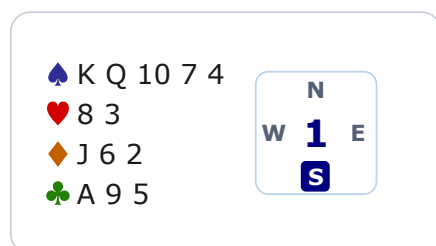


(2)



Z obou těchto listů byste měli vynést piky, Vaši nejdelší barvu. Z listu (1) vynesete pětku – nemáte v barvě sled, tak tedy nesete čtvrtou shora. Z listu (2) vynesete J – Vaše barva je vedena přerušným sledem tří karet.

Příklad 1



Vynášíte proti 3BT. Partner v dražbě jen pasoval.

Jakou kartu vynesete?

Řešení:

♠K. Piky jsou Vaše nejdelší barva a vede je přerušný sled K,Q,10. Vynesete nejvyšší z honérového sledu.

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

Barva, kterou soupeři dražili

Zajisté nevynesete vždycky od své nejdelší barvy. Jestliže ji protivníci nabízeli, měli byste se pokusit uhádnout, kterou nejdelší barvu má partner a vynést ji. Když např. protivníci litovali 1p-2k-2BT-3BT a Vy máte vynášet z některého z uvedených listů, nevynášejte piky. Zkuste to s klukem srdcovým.

Při pokusu o uhádnutí partnerovy barvy je nelicitovaná drahá barva často dobrou sázkou. Protivníci mohli upustit od nabízení dlouhé levné barvy, ale pravděpodobně by dlouhou drahou barvu nabídli, kdyby ji měli. A nemají-li v ní délku protivníci, partner ji bude mít.

Zapamatuj si

Nabízeli-li Vaši nejdelší barvu protivníci, zkuste uhádnout barvu partnera. Nelicitovaná drahá barva je často dobrou sázkou.

Příklad 2

♠ K 10 8 6 4
♥ Q J 10
♦ 8 3
♣ 9 5 2

N

W 2 E

S

Vynášíte proti 3BT. Partner v dražbě jen pasoval.

Jakou kartu vynesete?

Řešení:

♥Q. Piky nabízeli protivníci, tak je nevynášejte. Nelicitovaná drahá barva je často dobrou sázkou a srdce vede sled Q,J,10.

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

Partnerova barva

Podobně když partner nabízel nějakou barvu, měli byste mít silné nutkání vynést jeho dlouhou barvu, ne svou vlastní. Není to příkazem, když partnerova nabídka byla otevírající nabídkou, protože tím slibuje sílu listu, nikoliv silnou barvu.

V tom případě můžete vynést místo jeho barvy svou dlouhou barvu, ale nezapomínejte, že přitom musíte vynášet od svých honérů, zatímco byste mohli vynášet proti honérům partnerovým.

Když však zasáhl partner přelicitováním a slíbil tak dlouhou a silnou barvu, bylo by rozhodně zradou, kdybyste vynesli něco jiného. Jedinou omluvou by bylo, že máte v této barvě šikenu a i pak by bylo na místě omluvit se.

V jednom z našich příkladů hráč, který vynášel, měl:

♠ 6 3
♥ 9 6 2
♦ A 6 3
♣ 10 8 5 4 2

Vynesl pikovou šestku, ne trefovou čtyřku, protože jeho partner zasáhl přelicitováním v pikách. Častým polovičním účelem přelicitování je říci partnerovi, co má vynášet.

Bylo by jen furianstvím, kdyby vynesl od nějaké své chabé barvy, a pak moudře vysvětloval, že protivníci nabídli BT po Vaší barvě. Předpokládá se, že by měl věřit Vám a ne nepříteli.

Zapamatuj si

Zasáhl-li partner přelicitováním a slíbil tak dlouhou a silnou barvu, vynesete jeho barvu.

Příklad 3

♠ 7 4

♥ 9 6 2

♦ 8 3

♣ K 10 8 6 4 2

N

W 3 E

S

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

Vynášíte proti 3BT. Partner zasáhl přelicitováním 1♠.

Jakou kartu vynesete?

Řešení:

♠7. Partner přelicitováním slíbil dlouhou a silnou barvu, tak vynesete jeho barvu, ne své trefy. Stejně jako hráč s listem výše, který ze 6,3 vynesl šestku.

Vypracuj jednu barvu

Jakmile se už jednou vynesete (otvíracím výnosem), obránci by se měli cítit být vážně zavázáni k tomu, aby pokračovali ve hře této barvy, kdykoliv se dostanou do výnosu. Obránci, kteří se snaží vypracovat dvě barvy, obvykle skončí tím, že nevypracují ani jednu a závod prohrají.

Naproti tomu obránci, kteří vypracovávají jen jednu barvu, mají dobrou šanci, že v ní udělají délkové zdvihy.

Odhadoval bych, že ve dvou třetinách všech manšových závazků v BT mohou obránci vypracovat nějakou dlouhou barvu, k čemuž jim dopomůže to, že s ní mohou začít otvíracím výnosem.

Zapamatuj si

Pokračujte ve vnesené barvě, kdykoliv se dostanete do výnosu. Kdo vypracovává dvě barvy, obvykle nevypracuje ani jednu.

Vstupy v obraně

Důvodem k tomu, že daleko méně než dvě třetiny bezových závazků bývá poraženo, je to, že obránce, který drží délkové vypracované karty, má často potíže dostat se do výnosu, aby je mohl vzít domů. Problémem přitom jsou vstupy.

Při obraně je nutné plánovat o trochu víc než jen opětné vynášení dlouhé barvy, dokud se nevypracuje.

Klíčovým principem přitom je: Když vypracováváte svou vlastní dlouhou barvu, snažte se ušetřit své vysoké karty, na něž uděláte zdvihy, jako vstupy pro dobu, kdy budou už Vaše malé karty vysoké.

Když vypracováváte barvu svého partnera, snažte se použít Vašich vstupů co nejdříve, abyste znovu vynesli jeho barvu a abyste mu ušetřili jeho honéry jako vstupy na pozdější dobu.

Zapamatuj si

Vypracováváte-li svou barvu, šetřete své vysoké karty jako vstupy. Vypracováváte-li barvu partnera, nasad'te své vysoké karty co nejdříve a partnerovi ušetřete vstupy.

Dobrým příkladem je toto rozdání:

Příklad 4

♠ Q 4
♥ A Q 10 4 2
♦ J 7 4
♣ J 9

♠ 3
♥ 9 6 3
♦ A 6 3
♣ 10 8 5 4 2

N
W 4 E
S
2 ♦

Vynášíte pikovou šestku, na niž padne ze stolu kluk, partnerův král a vydražitelovo eso. Vydražitel nese dvojku károvou.

Co přiložíte?

Řešení:

Musíte vyrukovat se svým esem a znovu vynést pikovou trojku. „Druhý nedá nic“ není z desatera svatých přikázání. Cílem Vaší obrany je vypracovat partnerovu barvu, tak tedy musíte nasadit své zádrže (winéry) co nejdříve a ušetřit partnerovi jeho vstupy.

Výnos ♠ 6

Nasad' krále hned

Takováto obrana je celkem jednoduchá, když dobře víte, co vlastně chcete. Nepovažujte se však za ďábelského obránáře, dokud nezahrajete takto:

Příklad 5

♠ 5
♥ 8 6 2
♦ Q J 8 5
♣ A 10 6

♠ 7 6
♥ K 10 7 5
♦ K 6 4
♣ 5 4 2

N
W 5 E
S
3 ♦

Vydražitel otevřel licitaci 1BT, dummy zvýšil na 3BT. Partner vynese pikovou dámou, kterou stůl přebije esem. Ze stolu je vynesena trojka kárová.

Závazek **3BT S** Výnos ♠ Q

Co přiložíte?

Řešení:

Musíte položit svého krále! Má-li vydražitel eso nebo, což by bylo ještě horší, kdyby měl partner singl eso, uhrál by vydražitel překvapivě mnoho zdvihů.

Vy se však snažíte závazek porazit a toho nelze docílit, nemá-li partner obsazené eso kárové. A i v tom případě se toho nedocílí, když byste nechránili partnerovo eso jako jeho pozdější vstup k jeho vypracovaným pikům.

Proto pošlete ihned svého krále do boje a omluvte se pak, kdyby se to ukázalo špatným. Vaše hra by byla správná, i když by se s ní prohrálo, ale bylo by mařením času o tom partnera přesvědčovat.

Při obraně není vždy správné pokračovat v barvě původně vynesené. Někdy je otvírající výnos chybným krokem a chyba by měla být včas napravena. Zde je příklad takového rozdání:

Změna barvy

Příklad 6

♠ 10 8
♥ J 5 3
♦ K J 9 6
♣ K 10 2

♠ 3
♥ A 8 7 6 2
♦ Q 10 5
♣ 8 4 3

N
W 6 E
S

Závazek **3BT S** Výnos ♠ 2

Vydražitel otevřel licitaci 1BT, dummy zvýšil na 2BT a vydražitel nabídl 3BT. Partner vynesel pikovou dvojku a Vy vezmete svým esem.

Co vynesete teď?

Řešení:

Přejděte na srdcovou šestku! Proč? Protože partner má jen 4-listou barvu. Vynáší svou čtvrtou shora, kdyby měl 5-list, musel by mít ještě jednu kartu nižší než vynesenu, ale on vynesl dvojku.

Stejně by to bylo, kdyby vynesl pětku a kdyby vydražitel dal dvojku pod Vaše eso, když vidíte čtyřku, trojku a dvojku, partner musí mít jen 4-list.

Proto má vydražitel rovněž čtyři piky a není to tedy dobrá barva pro útok. Snad není ještě příliš pozdě k vypracování Vaší délky v srdcích.

Musíte si osvojit sledování kartinek nižších, než je ta, kterou partner vynesl. To Vám řekne, zda je jisté, pravděpodobné nebo nemožné, že partner má dlouhou barvu.

Ukáže-li se, že partnerova délka je pět nebo více karet, měli byste skoro vždy v této barvě pokračovat. Vynesl-li však partner od 4-listu, měli byste uvažovat o změně barvy, zejména když víte, že nepřítel má ve vynesené barvě rovněž čtyři karty.

Signál partnera

Příklad 7

Jiná situace, při níž změníte barvu, nastane, když Vám partner signalizuje, abyste tak učinili. Posudte např. tento list:

♠ J 2
♥ 7 6
♦ K J 6 2
♣ K 8 7 3

♠ 10 9 4
♥ Q 10 4 3
♦ 8 7 4
♣ J 5

N
W 7 E
S

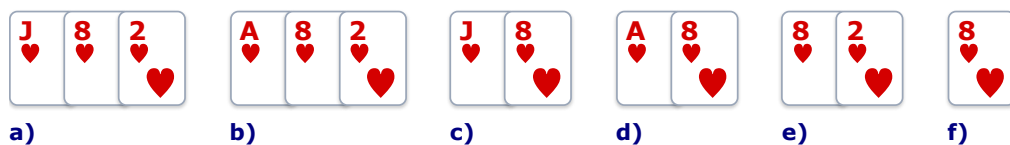
Závazek **3BT S** Výnos ♥ K

Proti 3BT vynesete srdcového krále. Stůl dá pětku, partner osmičku vydražitel devítku.

Co vynesete teď?

Řešení:

Přejděte na pikovou desítku! Proč? Protože beze všech pochyb má vydražitel v srdcích A,J a Váš další výnos srdcí by směřoval rovnou do otevřených kleští jeho pastí. Partner může mít v srdcích tyto kombinace:

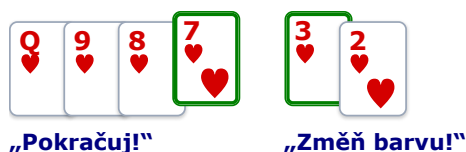


S a) nebo b) partner musí signalizovat dvojku, aby Vám řekl „Pokračuj!“. S c) partner musí odhodit svého kluka na Vašeho krále, a to jak proto, aby nezablokoval tuto barvu, tak proto, abyste se dozvěděli, že tuto barvu má.

A s d) partner musí převzít Vašeho krále z týchž důvodů. Partner si nesmí nechat singlového honéra ve Vaší dlouhé barvě! Proto partner musí mít jen možnost e) nebo f) a pokračování v této barvě by mohlo být osudným.

Lehce se pochopí partnerova osmička jako signál, kterým Vás chce od pokračování v této barvě odradit, ale co se čtyřkou nebo šestkou – kde je oddělující linie mezi odhozem nízké karty „Pokračuj!“ a vysoké karty „Změň barvu!“? Žádná hranice neexistuje.

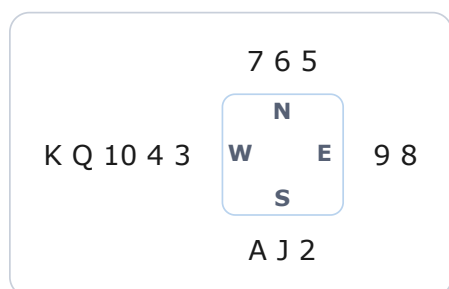
Partner by Vás měl povzbuzovat svou nejnižší kartinkou, kterou má, nebo Vás odrazovat svou nejvyšší kartinkou, kterou si může dovolit odhodit. Tedy vynesete-li krále a má-li on Q,9,8,7, položí sedmičku, má-li 3,2, dá trojku.



Jak můžete říct, že sedmička znamená povzbuzení a trojka odrazení? Podíváte se po malých kartách, které jsou nižší než ta, kterou signalizoval.

Dá-li partner sedmičku a Vy vidíte 6 a 2, budete v barvě pokračovat. Hodí-li však partner trojku a Vy nevidíte nižší karty, tj. 2 spadnout do zdvihu, změňte barvu.

Předpokládejme, že Vaše srdcová barva je v našem posledním příkladě rozdělena takto:



Nesete krále, stůl dá pětku, partner devítku, vydražitel dvojku. Víte, že partner odhodil svou nejvyšší kartu, proto musíte změnit barvu.

Úspěšný hráč bridže je vzácným ptáčkem – hlídá orlím zrakem kartinky. Po čem stále pátrá, jsou chybějící malé karty nižší než ta, kterou použil jako signál partner nebo protivník.

Zapamatuj si

Partner povzbuzuje svou nejnižší kartinkou a odrazuje nejvyšší, kterou si může dovolit. Pátrejte po malých kartách nižších než jeho signál.

Literatura

1. Pokročilá sehračka (str. 3-5) – E. Kaplan

Lekce 17: Beztrumfové závazky – Zadržení

Série čtyř lekcí se bude zabývat bridžovými technikami použitelnými v beztrumfové hře. Klíčovým slovem bývá napojení. Komunikace z jednoho listu do druhého a její zvládnání je znakem vyspělého bridžisty.

Pro lektory

Je nutno ukazovat na příkladech, jak takováto práce vypadá.

Zadržování stoperů

Zadržování stoperů, ať už hlavním hráčem nebo obránci je jedním z nejzákladnějších prostředků udržení komunikace nebo přerušení komunikace soupeřů. Zde jsou čtyři rozebrané ukázky:

Příklad 1

♠ 8 6
 ♥ 7 6 4
 ♦ A Q J 6 3
 ♣ A Q 6

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

N
 W **1** E
 S

♠ K J 5
 ♥ J 10 5 3
 ♦ K 5
 ♣ J 9 8 5

♠ A 9 2
 ♥ A K 2
 ♦ 10 9 7
 ♣ K 7 3 2

Závazek **3BT S** Výnos **4**

Kolikrát propustíte pik?

Řešení:

Abychom obráncům přerušili komunikaci v pikách a zabránili tak jejich odehrání, musíme pik dvakrát propustit.

Příklad 2

♠ 10 5
 ♥ A Q J
 ♦ Q J 10 9 2
 ♣ A J 10

♠ J 9 7 6 4 2
 ♥ 4 2
 ♦ K 8 6
 ♣ 4 3

N
 W 2 E
 S

♠ K 8
 ♥ 9 8 6 5 3
 ♦ A
 ♣ 9 7 6 5 2

♠ A Q 3
 ♥ K 10 7
 ♦ 7 5 4 3
 ♣ K Q 8

Závazek **3BT S** Výnos **♠6**

Vezmete první pik, nebo ho propustíte?

☐ Vezmu esem ☒ **Propustím**

Řešení:

I tady musíme propustiť pik, pokiaľ vezmeme prvú esom a po zahrnutí kár vráti Východ do piků, podaří se Západu jeho chatrné piky vypracovať.

Příklad 3

	♠ 8 6 5				
	♥ 7 4 2				
	♦ Q 8				
	♣ K Q J 4 3				
♠ Q J 2	<table border="1"><tr><td>N</td></tr><tr><td>W 3 E</td></tr><tr><td>S</td></tr></table>	N	W 3 E	S	♠ K 10 9 3
N					
W 3 E					
S					
♥ Q J 6 3		♥ K 9 8			
♦ 9 5 3		♦ A 6 2			
♣ 10 6 2		♣ 9 8 5			
	♠ A 7 4				
	♥ A 10 5				
	♦ K J 10 7 4				
	♣ A 7				

Závazek **3BT S** Výnos ♥3

Zadržíte srdce?

☒ **Ne, vezmu** ☐ Ano, propustím

Řešení:

Toto je příklad, kdy se zdržet nemá, protože pokud obránci změni barvu, prohrajeme. Klíčovým bodem je, že mě ohrožuje druhá barva. Zadržujeme pouze v případě, že se nebojíme změny barvy.

Příklad 4

	♠ A 6				
	♥ 10 7 4				
	♦ K J 10 7 5				
	♣ 6 4 2				
♠ 8 3	<table border="1"><tr><td>N</td></tr><tr><td>W 4 E</td></tr><tr><td>S</td></tr></table>	N	W 4 E	S	♠ Q J 9 4
N					
W 4 E					
S					
♥ K 8 6		♥ 9 5 3 2			
♦ 6 4 2		♦ A Q 8			
♣ Q J 10 8 5		♣ 7 3			
	♠ K 10 7 5 2				
	♥ A Q J				
	♦ 9 3				
	♣ A K 9				

Závazek **3BT S** Výnos ♣Q

Hlavní hráč trefy zdrží. Jak mu to mohou obránci oplatit?

☒ **Zadržením v kárech** ☐ Pokračováním v trefech
☐ Přechodem na piky

Řešení:

Hlavní hráč zničí spojení trefů zdržením, ale obránci mu to mohou oplatit stejnou akcí v kárech a hlavnímu hráči potom pikový vstup nebude stačit k odehrání kár. Jak vidno, i v obraně může mít zdržení velký úspěch.

Zapamatuj si

Zadržením stoperu přerušujeme soupeřům komunikaci. Zadržujeme však pouze v případě, že se nebojíme změny barvy.

Rozdání k rozboru

Pro lektory

Další příklad dejte žákům k analýze, ať se snaží najít co nejlepší postup hlavního hráče i obrany a zdůvodnit jej:

Příklad 5

	♠ 6 5 4										
	♥ 7 6										
	♦ K J 10 8 6										
	♣ K Q 5										
♠ Q J 10	<table><tr><td></td><td>N</td><td></td></tr><tr><td>W</td><td>5</td><td>E</td></tr><tr><td></td><td>S</td><td></td></tr></table>		N		W	5	E		S		♠ 9 8 7 3
	N										
W	5	E									
	S										
♥ K Q J 10 9		♥ 8 5 4									
♦ Q 9 4		♦ 7									
♣ 8 2		♣ A 7 6 4 3									
	♠ A K 2										
	♥ A 3 2										
	♦ A 5 3 2										
	♣ J 10 9										

Jaký plán zvolíte?

- ☐ Vztít srdce hned a impasovat kára
- ☐ Hrát na rozpad pik

☒ **Dvakrát zadržet srdce, pak kárový impas**

Řešení:

Dvojí zadržení srdcí a kárový impas nám zaručuje úspěch, pokud nemá Západ ke své srdcové délce trefové eso, ale pak bychom nemohli dělat nic jiného než doufat, že srdce jsou rozděleny 4-4.

Závazek **3BT S** Výnos **♥K**

Literatura

1. *Pokročilá sehračka* (str. 5-9) – E. Kaplan
2. *Sehrávka* (str. 270-272) – A. Sheinwold
3. *Bridž rýchlo a dobře* (str. 185-190) – P. Mokráň
4. *Základy teorie sehračky* (str. 15, 18) – J. Sedlář
5. *Minibridž* (16A) – P. Cronier a spol.

Lekce 18: Beztrumfové závazky – Skrčení

Skrčení je blízké zadržení, ale tentokrát nehraji malé karty z dlouhé barvy soupeře, ale ze své vlastní. Tento manévř použiji, nemám-li ke své dlouhé barvě jiné vedlejší vstupy.

Zapamatuj si

Nemám-li ke své dlouhé barvě vedlejší vstupy, skrčím se: malé karty odevzdám a vysokou si ponechám jako vstup.

Čtyři rozdání na ukázkou:

Příklad 1

Ve zdvihu 

N

♠ A K 5
♥ A J 10
♦ 7 4
♣ Q J 8 4 2

S

♠ 8 6 3
♥ 5 4
♦ A K 8 6 3 2
♣ 7 5

Kterou kartu přiložíte ze stolu?

Řešení:

Přiložím desítku, Východ pravděpodobně vezme a já si zobnu další zdvih.

Jak zahrajete kára?

☒ Propustit jedno káro, z ruky i ze stolu malou

☐ Kára nehrát, zdvihy hledat jinde ☐ Odehrát eso a krále a doufat

Řešení:

Kára mi nesou dost zdvihů, ale nejsou na ně vstupy. Pokud se zbývající kára dělí 3-2 je snadná pomoc ve skrčení. Propustím jedno káro (z ruky i ze stolu dám malou), které stejně musím odevzdat, a zachovám si k dalším kárům vstup.

Závazek **3BT S** Výnos ♥6

Příklad 2

♠ K Q
♥ 10 8 4
♦ 7 6 2
♣ A J 5 3 2

♠ J 10 8 6
♥ K 7 5
♦ J 9 5 3
♣ 8 6

N
W **2** E
S

♠ 9 5 3 2
♥ J 9 3 2
♦ Q 10
♣ K Q 10

♠ A 7 4
♥ A Q 6
♦ A K 8 4
♣ 9 7 4

Kolikrát se v trefech skrčíte?

Řešení:

V tomto rozdání mám šanci vypracovat trefy, ale po vyrazení piků na ně nebudu mít vstupy. Nejpravděpodobnější dělení trefů je 3-2, a tak pomůže, skrčím-li se v nich dvakrát a ponechám si trefové eso jako vstup k celému zbytku barvy.

Závazek **3BT S** Výnos ♠J

Příklad 3

♠ K Q J 6			
♥ Q 8 6			
♦ —			
♣ K Q 8 5 3			

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

♠ 9 7 4			
♥ A K J 5			
♦ Q J 7			
♣ A 4			

	N	
W	3	E
	S	

Závazek **3BT S** Výnos **♦6**

Východ vezme esem a vrátí desítku. Co uděláte?

☒ Propustím ☐ Přebiju

Řešení:

Také obránci se mohou s úspěchem krčit, není-li dostatek vstupů. Východ vezme esem a pošle zpátky desítku, kterou hlavní hráč přebije a Západ se skrčí.

Až se Východ dostane na zdvih na pikové eso, podnese zbývající figuru hlavního hráče v kárech a závazek je poražen. Hlavní hráč ho mohl uhrát, kdyby druhé káro propustil, čímž by přerušil napojení obránců.

Příklad 4

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

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

♠ K 10 9 2			
♥ K Q 5 4			
♦ Q J 5			
♣ 9 2			

	N	
W	4	E
	S	

Závazek **3BT S** Výnos **♦8**

Jak musí obránci bránit, aby závazek porazili?

- ☐ Západ první tref propustí, aby ho vzal Východ králem
- ☐ Východ vezme hned károvým esem a vrátí kára
- ☒ **Východ se v kárech krčí, Západ vezme první tref esem a vrátí káro**

Řešení:

Také v tomto případě se musí obránce s dlouhou barvou (Východ) krčit, chce-li být úspěšný ve vypracování své barvy. Ale to samo ještě nestačí, potřebuje spolupráci partnera v ušetření trefového vstupu.

Správná obrana je skrčení v kárech, naskočení Západu esem v prvním zdvihu na trefy, opět kára a Východ se znovu krčí, na trefového krále se dostává konečně ke slovu a bude moci sníst ovoce dobré hry, když obehraje kárové eso a další dvě malé kára.

Příklad 5

W

Ve zdvihu

2

2

N

♠ A 8 6 2

♥ A K 4

♦ 6 4

♣ A Q 4 2

S

♠ 9 3

♥ 7 6 5

♦ A 9 7 5 2

♣ K 8 3

Závazek **3BT S** Výnos ♥2

Musíte srdce zadržovat?

☐ Ano ☒ Ne

Řešení:

Dvojka srdcová ukazuje na dělení srdcí 4-3 a není třeba proto zadržovat.

Jak zahrajete kára?

☒ **Poprvé se v kárech skrčit a doufat v dělení 3-3**

☐ Vzít první káro esem a hrát kára dál

☐ Kára nehrát, zdvihy hledat jinde

Řešení:

Jediná šance na splnění je, že kára budou 3-3 a i pak musíme zacházet opatrně se vstupy.

Poprvé se musíme v kárech skrčit, kdyby obránci teď změnili útok na trefy, pak bychom museli vzít ze stolu, každopádně zdvih vezmeme, zahrajeme káro k esu a malé káro a budeme doufat, že jsou kára 3-3.

Literatura

1. *Pokročilá sehrávka* (str. 9-11) – E. Kaplan
2. *Minibridž* (17A) – P. Cronier a spol.

Lekce 19: Beztrumkové závazky – Jiné hry se vstupy

V této lekci si budeme všímat dalších možností, jak uchovávat nebo vytvářet vstupy. Pro tuto lekci je připraveno těchto pět rozdání:

Příklad 1

Ve zdvihu  W

N

♠ A J 8 3
♥ A K 5
♦ 10 7 2
♣ A 7 3

S

♠ 9 5
♥ 8 6 3
♦ K Q J 6 4
♣ K 6 2

Závazek **3BT S** Výnos ♣4

Kterou kartu dáte ze stolu do prvního zdvihu?

Řešení:

Potřebujeme odehrát čtyři kárové zdvihy, a jestli obránci zadrží eso do třetího kola, bude nutné uchovat si krále trefového jako vstup. První zdvih tedy bereme esem na stole a neseme 10 károvou a hrajeme kára tak dlouho, dokud je nevypracujeme. Král trefový poslouží jako vstup.

Příklad 2

Ve zdvihu  W

N

♠ A Q 3
♥ A J 9 6 3
♦ A J 10 2
♣ 9

S

♠ K J 4
♥ 7 5
♦ 6 3
♣ Q J 10 8 6 3

Závazek **3BT S** Výnos ♠10

Kterou kartu dáte ze stolu do prvního zdvihu?

Řešení:

I tady je třeba vidět, kde budou nutné vstupy. Musíme vzít esem a vynést devítku trefovou, kterou převezmeme. Potom hrajeme dál trefy. Jako vstup poslouží pikový kluk a král, který převezme dámu.

Zapamatuj si

Je třeba vidět, kde budou nutné vstupy, a vstup k dlouhé barvě si uchovat.

Příklad 3

Ve zdvihu 

N

♠ A K 3
♥ K 5 2
♦ A Q J
♣ K Q J 7

S

♠ 7 6 5
♥ 6 4 3
♦ 8 3 2
♣ A 8 4 3

Kolikrát se musíte dostat do ruky?

Řešení:

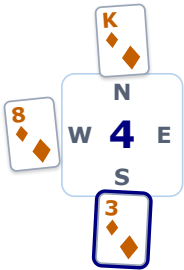
Ke čtyřem trefům a dvěma pikům budeme potřebovat tři kára nebo dvě kára a srdci. K tomu se musíme dostat dvakrát do ruky. Vstupy budou trefové eso a osmička.

Vezmeme esem, odehrajeme krále a dámu trefovou, a pokud oba obránci dvakrát přiznají, převezmeme junka esem, zaimpasujeme káro a osmička je jako vstup k opakovanému impasu nebo k expasu srdcovému.

Závazek **3BT S** Výnos ♠ J

Příklad 4

♠ A
♥ 8 6
♦ J 9 7 5 2
♣ 7 5 4



♠ K 10 9 2
♥ 7
♦ A Q 4
♣ J 8 6 3

Jste Východ. Hlavní hráč rozehraje kára. Vezmete první káro, nebo ho propustíte?

☐ Vezmu ☒ Propustím

Řešení:

Propustíte, abyste soupeři přerušil napojení. Hlavní hráč pokračuje v kárech a Západ bohužel nemá. Vezmete dámou, a pokud vynesete pik, odříznete hlavního hráče od jeho kár nadobro.

Závazek **3BT S** Výnos ♥ J

Příklad 5

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

Východ odblokuje do prvního zdvihu krále a hlavní hráč zadrží.

Čím má Východ pokračovat?

Řešení:

Východ by měl pokračovat trefovým králem, čímž vyžene eso stolu. Vydražitel pak přejde do ruky vysokým pikem a vynese malé káro. Západ položí dámu a závazek je poražen, protože hlavní hráč už neudělá devět zdvihů.

Závazek **3BT S** Výnos **♥Q**

Kvízové rozdání

Pro lektory

Jako kvízové rozdání předložte dětem tento problém:

Příklad 6

Ve zdvihu

W

♥Q

N

♠ A J

♥ A 7 3

♦ A 10 7 6 4

♣ J 8 4

S

♠ Q 10 9 6 4

♥ K 8

♦ 5 3 2

♣ Q 9 2

Kterou kartu dáte ze stolu do prvního zdvihu?

Řešení:

Pro odehrání čtyř piků potřebujeme vstup do ruky, vezmeme tedy esem na stole, obehrajeme eso pikové a kluka pikového převezmeme dámou. Až vyrazíme pikového krále, zbude nám vstup v srdcích.

Závazek **1BT S** Výnos **♥Q**

Literatura

1. *Pokročilá sehrávka* (str. 11-15) – E. Kaplan

Lekce 20: Beztrumfové závazky – Úhybné hry

Často se dostanete do situace, kdy je pro vás nebezpečný jen jeden ze soupeřů, případně můžete vše zařídit tak, aby byl nebezpečný právě jen jeden. Pak musíme hrát tak, aby se ke zdvihu pokud možno nedostal ten, který je nebezpečný.

Zapamatuj si

Hrajeme tak, aby se ke zdvihu pokud možno nedostal ten soupeř, který je nebezpečný.

Takovémuto způsobu hry se říká úhybná hra. Zde je pět příkladů:

Příklad 1

Ve zdvihu 

N

♠ K 5
♥ Q 7 5
♦ K 8 6 2
♣ A 9 6 4

S

♠ Q 8 4
♥ A K 4
♦ A 5 4
♣ K J 10 3

Závazek **3BT S** Výnos ♠ 3

Kterou kartu dáte ze stolu do prvního zdvihu?

Řešení:

V prvním zdvihu musí hlavní hráč položit krále. Pokud východ vezme a vrátí pik, hlavní hráč zadrží, vezme pik až ve třetím zdvihu a impasuje tref proti Západu, protože Východ už nemůže ublížit, i kdyby impas neseseděl.

Pokud naopak král zdvih udrží, bude ze stolu impasovat proti Východu, protože i při neúspěchu zase Západ nemůže hlavnímu hráči ublížit.

Příklad 2

N

♠ A 10 9
♥ A J 4
♦ A 10 7 6 2
♣ 8

S

♠ Q J 8 2
♥ K Q 2
♦ K 9 3
♣ K 6

Závazek **3BT S** Výnos ♣ 5

První zdvih vezmete klukem. Jak budete pokračovat?

☐ Pikovým impasem

☒ Malým kárem ze stolu, zdvih propustím Západu

Řešení:

Hlavní hráč vezme klukem a nebezpečí se teď skrývá na Východě, protože jen Východ může podehrát trefového krále. Proto nelze hrát pikový impas, který je nebezpečný. Správné je dostat se srdcí na stůl, vynést malou káru a propustit zdvih Západu, který nemůže trefového krále podehrát.

Příklad 3

W

Ve zdvihu

6

♥♥

N

♠ K 9 4

♥ 8 4

♦ A K J 7 3

♣ A 8 4

S

♠ A Q 7

♥ A 10 5

♦ 8 4 2

♣ Q J 10 3

Závazek **3BT S** Výnos ♥6

Východ přelicoval srdce

Jak zahrajete kára?

☐ Impasem ☒ Na vypadnutí dámy

Řešení:

Hlavní hráč dvakrát propustí srdce a potom nehraje impas kárový, ale proti pravděpodobnosti na vypadnutí.

Pokud totiž impas sedí, tak vám stejně nevadí, že odevzdáte zdvih Západu, pokud je třetí dáma u Východu, stejně nelze nic dělat, ale jestli má Východ dámu druhou, určitě by vás to mrzelo. Právě tomuto můžete předejít.

Příklad 4

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

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

	N	
W	4	E
	S	

Závazek **3BT S** Výnos **♥Q**

První zdvih vezmete esem. Kterou barvu rozehrajete nejdříve?

● **Piky** ○ Trefy

Řešení:

Berete esem, a protože ke splnění budete kromě trefů potřebovat také dva piky, musíte se rozhodnout pro správné pořadí barev. Tady je kupodivu správné rozehrát nejdříve piky.

Pokud má eso trefové i krále pikového Západ, nelze tento závazek uhrát. Ale když má jen jeden z těchto vstupů, pak odehrání piků vyrazí vstup včas, nebo umožní získat druhý pik před ztrátou druhého stopera.

Obrana proti úhybné hře

Příklad 5

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

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

	N	
W	5	E
	S	

K
♣

Závazek **3BT S** Výnos **♥4**

Jak se bránit úhybným hrám? Prací se vstupy. Devítku srdcovou vezme hlavní hráč klukem.

Jste Západ. Hlavní hráč vynese trefového krále. Co dáte?

Řešení:

Vynese-li hlavní hráč trefového krále, musí se Západ odblokovat dámou. Pokud hlavní hráč zaútočí v kárech, pak když položí Západ jen 5, vpustí ho hlavní hráč dalším zdvihem. Pokud hlavní hráč rozehraje z vysoka piky, musí se Západ zbavit dámy.

Problémové rozdání

Tady je problémové rozdání:

Příklad 6

Ve zdvihu 

N

♠ K 7 5
♥ 7 4
♦ K 10 7 3
♣ A Q 9 2

S

♠ A 8 3
♥ K 2
♦ A J 8 6 2
♣ K 8 4

Který ze soupeřů je pro vás nebezpečný?

☒ **Východ** ☐ Západ

Řešení:

Po tomto výnosu je nebezpečný Východ, který může podnést srdce, je tedy nutno odehrát krále kárového a impasovat k Západu, který není nebezpečný

Závazek **3BT S** Výnos ♠ 2

Literatura

1. *Pokročilá sehračka* (str. 15-19) – E. Kaplan
2. *Bridž rychle a dobře* (str. 195-199) – P. Mokrání

Lekce 21: Bridge Master 1A 21-30

Témata úloh:

- A21 – vytvoření vstupu skrčením
- A22 – snap
- A23 – propuštění za účelem přerušení napojení, nezahrání impasu – bezpečná hra
- A24 – křížové snapy
- A25 – posouzení šancí – nelze vypracovávat, protože budou mít dříve obránci 5 zdvihů, hrajeme na expas
- A26 – včasné shození ztrátové karty (před vytrumfováním) na vypracovanou barvu
- A27 – jak přidávat do barvy rozehrané soupeřem podle indikace z výnosu
- A28 – snapování jako zdroj chybějícího zdvihu
- A29 – skrčení jako způsob bezpečné sehrávky proti rozloze 4-1
- A30 – práce se vstupy – odblokování se, vzdání se impasu – bezpečná sehrávka

Lekce 22: Preventivní zahájení

Jsou rozdání, kdy nemáme příliš mnoho bodů, ale rádi bychom dražili, protože máme dlouhou barvu. Zatím jsme nedoporučovali s takovýmto listem otevřít.

Dnes bychom svým svěřencům měli prozradit, co je to preventivní neboli blokující zahájení a že k němu používáme otevření na druhém stupni. Potřebujeme pro něj 7-list a maximálně 10 bodů, s jedenácti body a 7-listem zahájíme jedna v barvě.

Upozorníme na další předpoklady pro blokující zahájení. Většina bodů (6-10) by měla být v oné dlouhé barvě. Zmíněná barva musí být tedy dobrá.

Zapamatuj si

K preventivnímu zahájení na druhém stupni potřebujeme 7-list a maximálně 10 bodů. Většina bodů by měla být v dlouhé barvě.

Dále je třeba uvést, že je nesmyslné blokovat po třech pasech. V druhé hře je třeba být mnohem obezřetnější a blokovat s rozvahou. Také blokovat jako první, kdy se partner ještě nevyjádřil, je méně výhodné, než když dražíme po partnerově pasu.

Je třeba si uvědomit, že tato hláška není myšlena příliš konstruktivně, ale její hlavní význam je v překážení dražbě soupeřům.

Zapamatuj si

Hlavní význam preventivního zahájení je v překážení dražbě soupeřům.

Je důležité, aby si partner věděl také rady s odpovědí.

Nejobvyklejší je pas, zvýšení barvy závazku bývá prodloužením bloku, které však u hráčů s tak malou zkušeností také není častou zbraní, dražba jakékoliv hry je stopdražbou a nabídka barvy (alespoň 6-list) je příkazná na jedno kolo a znamená podporu v původně dražené barvě s nabídkou svého dlouhé listu.

Pokud potřebuji vědět, zda má partner minimum (6-8b.) nebo maximum (9-10b.) proto, abych dorazil či nedorazil manši, mám dotazovou hlášku 2BT.

Odpověď 3 v barvě znamená minimum, jiná barva ukazuje maximum a figury ve vedlejších barvách (tedy ne 4-list). Zde jsou příklady k osvětlení:

Zkus to

Příklad 1

♠ Q 3
♥ A Q 10 7 6 3 2
♦ 10 8 2
♣ 5

Co zahájíte?

Řešení dražby:

2♥

Příklad 2

♠ A Q J 10 4 3 2
♥ K 5
♦ 7
♣ K 6 5

Co zahájíte?

Řešení dražby:

1♠ - moc bodů

Příklad 3

♠ Q
♥ 9 7
♦ 8 4 3
♣ Q J 10 8 4 3 2

Co zahájíte?

Řešení dražby:

pas - málo bodů

Příklad 4

♠ A 8 4
♥ 10 5
♦ Q 7 6 5 4 3 2
♣ Q

Co zahájíte?

Řešení dražby:

pas - slabá barva

Příklad 5

♠ 8 3
♥ 9
♦ A K J 9 6 5 4
♣ 9 4 3

Co zahájíte?

Řešení dražby:

2♦

Příklad 6

♠ K J 10 8 6 5
♥ 9 7 4
♦ A 2
♣ J 10

Co zahájíte?

Řešení dražby:

pas - krátká barva

Příklad 7

♠ 6 2
♥ A K Q 7 5 3 2
♦ 9
♣ 9 7 3

Co zahájíte?

Řešení dražby:

2♥

Příklad 8

♠ J 8 7 6 5 4 2
♥ Q
♦ K 4
♣ Q 8 7

Co zahájíte?

Řešení dražby:

pas - Slabá barva

Příklad 9

♠ 7 3
♥ K Q J 10 6 5 2
♦ A
♣ A 9 6

Co zahájíte?

Řešení dražby:

1♥ - Silný list

Shrnutí

Toto zahájení používáme především v první hře, ve druhé je třeba být opatrnější. Většina bodů by měla být v licitované barvě. Partner obvykle pasuje, s 14 a více body dorazí na hru. Další postup:

- zvýšení barvy = blok
- dražba jakékoliv hry je stopdražbou
- dražba nové barvy je příkazná na jedno kolo (pokud to není hra) s 6+listem. Zahajitel bez 3-listého fitu opakuje barvu s minimem, s maximem draží BT
- 2BT = dotaz na sílu zahájení, zahajitel s minimem (6-8b.) opakuje barvu, s maximem (9-10b.) draží barvu, v níž má hodnoty

Literatura

1. *Bridžová školka* (29. lekce) – J. Hájek
2. *Polský tref Základní verze* – K. Jassem
3. *Přirozený licitační systém* (str. 14) – ?

Lekce 23: Výnosy do barvy

Ve skutečnosti je při obraně nejtěžším problémem otvírající výnos. Jelikož ještě nevidíte karty stolu, nemůžete si být jisti, co má být Vaším cílem – zamezit snapování, vzít rychle domů své zdvihy nebo se držet vzadu a klidně na své zdvihy čekat.

Např. výnos trumfem je nejlepší, když chcete zabránit snapování nebo když chcete klidně čekat na své zdvihy, ale zmaří dokonale Vaše naděje na úspěšnou obranu, když se ukáže, že jde o typ rozdání, při němž musíte své zdvihy udělat co nejdříve, což je asi nejčastější typ her.

Vynesete-li však od některé vedlejší barvy, v níž máte honéra ve snaze udělat zdvihy co nejdříve, můžete zadat zdvih, kterým byste závazek porazili, když vše, co byste měli udělat, bylo sedět a čekat.

Jde-li o slepý výnos, tj. o výnos po licitaci, v níž Váš partner nic nenabízel, musíte při výběru udělat kompromis mezi dvěma kvalitami – mezi bezpečností a útočností.

„Útokem“ se míní, jak je pravděpodobné, že tento výnos povede k rychlému uhraní zdvihů.

„Bezpečností“ se míní, jak je pravděpodobné, že tímto výnosem bude ztracen zdvih, který by jinak mohl být udělán.

Útok, nebo bezpečnost

Příklad 1

Naneštěstí jsou útok a bezpečnost často dvě protichůdné kvality. Předpokládejme, že nepřátelé litovali takto:

Máte udělat první výnos s tímto listem:

N	S
	1 ♠
2 ♦	3 ♠
4 ♠	pas

♠ Q 8 4
♥ K J 4
♦ Q 5 3
♣ 7 6 3 2

Co vynesete?

Řešení:

Je jasné, že musíte vynést srdce nebo trefy. Výnos srdcovou čtyřkou je výborný pro útok, protože jím můžete udělat hned dva nebo tři zdvihy, bude-li partner mít eso, nebo vypracovat dva možné zdvihy, bude-li mít partner dámu.

Tento výnos je však hrozně nebezpečný, protože nebude-li mít partner žádného takového honéra, necháte vydražitele udělat první zdvih na dámu – tak svého krále asi nikdy neuhradíte.

Naproti tomu dvojka trefová je zcela bezpečná, protože nemůže ztratit žádný zdvih, když nesete od ničeho. Není to však nic útočného, protože i když najdete u partnera honéra, nemůžete si vypracovat vysokou kartu k získání zdvihu. Nemůžete mít tudíž obojí – útok i bezpečnost – co tedy máte zvolit?

Při shora uvedené licitaci bych byl pro útočný výnos v srdcích.

Proti manšovým závazkům a ještě důtklivěji proti malým slemům se snažím vynést agresivně, 1) protože protivníci uhrají své zdvihy dříve, když my neuhradíme své zdvihy a 2) protože naše strana nebude často ve výnosu – první výnos bude znamenat asi polovinu našich příležitostí k vypracování nebo k vzetí domů našich zdvihů.

Naproti tomu bych při obraně proti částečnému závazku považoval za daleko důležitější bezpečnost. Protivníci nemají nadbytek bodů, a přitom není třeba riskovat při prvním výnosu, protože naše strana může počítat s tím, že se opět dostane do výnosu častěji. Tedy proti dvěma pikům bych vynesl trefy.

Jiným faktorem, který mě vede k útočnému výnosu, je to, co držím v barvě stolu – v kárech. Vypadá to, že vydražitel bude moci asi na kára odhazovat a tato barva bude asi pravidelně rozložena.

Kdybych měl v kárech čtyři karty s Q,J, raději bych místo toho vynesl bezpečně, protože se asi ukáže, že se nemusíme obávat, že by naše karty, na něž bychom mohli udělat zdvihy, přišly vniveč, kdyby nebyly uhrány včas.

Na tomto příkladu můžete vidět dva hlavní druhy úvah při rozhodování se mezi útokem a bezpečností – Jak vysoký je závazek protivníků? Jak asi bude rozložena vedlejší barva stolu?

Zapamatuj si

Mezi útokem a bezpečností rozhodují dvě otázky: Jak vysoký je závazek protivníků? Jak asi bude rozložena vedlejší barva stolu?

Výnos ze sledu

Samozřejmě, že je ideálním, když můžete zaútočit a přitom zachovat i bezpečnost. To je možné, když máte sled tří karet vedený honérem (K,Q,J, Q,J,10, J,10,9). Výnos nejvyšší karty ze sledu je zcela bezpečný a zároveň velmi útočný, což jsou důvody, pro něž jsou tyto výnosy doporučovány.

Když je třetí karta jen o stupeň nižší než ta, která by do sledu patřila (tzv. přerušný sled – K,Q,10, Q,J,9, J,10,8), výnos od takového sledu je právě tak útočný a skoro stejně bezpečný. Proto je též výborným prvním výnosem.



sled



sled



přerušný sled



přerušný sled

Zapamatuj si

Ze sledu tří karet vedeného honérem i z přerušného sledu vynesete nejvyšší kartu. Je to bezpečné i útočné.

Příklad 2

♠ 8 4
♥ K Q 10 5
♦ J 7 3
♣ 9 6 4 2

Soupeři hrají 4♠ a Vy vynášíte.

Jakou kartu vynesete?

Řešení:

♥K. K,Q,10 je přerušný sled a z něj vynášíte nejvyšší kartu. Takový výnos je útočný a skoro stejně bezpečný jako ze sledu.

Král od esa a krále

Nejlepším prvním výnosem vůbec je král z kombinace A,K. Je pochopitelně jak vysoce útočným, tak zcela bezpečným. Největší výhodou tohoto výnosu však je, že při něm zůstanete ve zdvihu, umožní Vám podívat se na karty stolu, a pak se můžete rozumně rozhodovat místo toho, abyste museli jen hádat.

Proto máte-li v nějaké barvě A,K, poděkujte kartibohu a vynesete krále. Zvolíte-li přitom jiný výnos, bude to skvělé, když se to podaří, ale bylo by úplným bláznovstvím, kdyby to, jak se většinou stává, nemělo úspěch.



A,K

Zapamatuj si

Máte-li v nějaké barvě A,K, vynesete krále.

Singl a dubl

Jiným výnosem, který je útočný a zároveň bezpečný, je nízký singl. Je to bezpečné, i když protivníci tuto barvu nabízeli, přestože tím asi ušetříte vydražiteli hádání, bude-li mít partner v této barvě nějaké střední hodnoty.

A aby to mohlo být nějakým útočným výnosem, potřebujete k tomu mít nějaké bezvýznamné trumfy, jimiž byste mohli snapovat.

Je např. zbytečné a neúčinné vynést singl, když máte v trumfech Q,J,x. A navíc partner musí být schopen dostat se do výnosu, aby Vám dal možnost snapovat. Čili čím slabší máte list, tím je slibnější učinit první výnos od krátké barvy.

Přes všechna tato omezení je však výnos singlem obvykle tím nejlepším, co můžete učinit. To platí obzvlášť tehdy, když nepřítel licitoval silně a bez obav, takže jen vysokými kartami ho asi neporazíte.

Zapamatuj si

Nízký singl je útočný i bezpečný výnos, máte-li bezvýznamné trumfy ke snapování. Obvykle je tím nejlepším, co můžete učinit.

Příklad 3

♠ 9 8 4 2
♥ 7 5 3
♦ 6
♣ K 8 6 4 2

Soupeři silně dražili až do 4♥ a Vy vynášíte.

Jakou kartu vynesete?

Řešení:

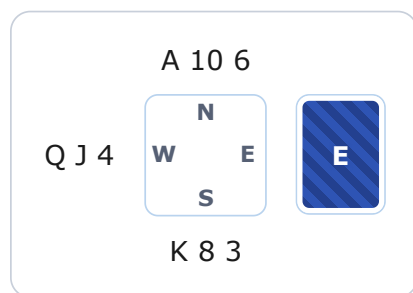
♦6. Nízký singl je útočný i bezpečný. Máte slabý list a bezvýznamné trumfy, jimiž můžete snapovat.

Podobně je výnos od nízkého dublu bezpečný a mírně útočný. Nepovede tak snadno k získání snapu jako singl, a proto to není nejvhodnější výnos, jde-li o barvu, kterou nabízeli protivníci. Avšak dubl v nelicitované barvě je výborným výnosem, obzvlášť máte-li slabý list s bezcennými trumfy.

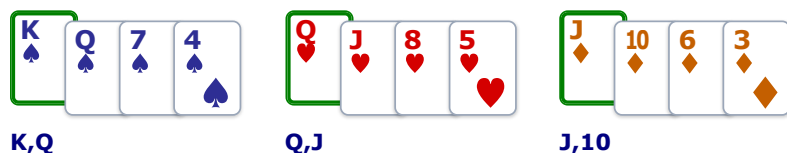
Sled dvou karet

Sled dvou karet (K,Q, Q,J, J,10, atd.) je prakticky stejně útočný jako sled tří karet. Není tak bezpečný, ale je daleko bezpečnější než výnos jediného honéra.

Někdy se Vám bude zdát, že kdykoliv vynesete dámu z Q,J,x, budou A,10, na stole a že vydražitel má krále. Přece se to však nestane tak často a nemůžete mít na zřeteli jen bezpečnost.



Proti závazku v barvě vynesete ze sledu dvou karet nejvyššího honéra, proti BT byste vynesli čtvrtou shora.



Ostatní výnosy

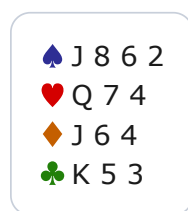
Tím končí seznam dobrých výnosů – těch, které jsou jak bezpečné, tak i útočné. Všechny ostatní výnosy jsou buď nebezpečné, nebo neproduktivní, takže se budete muset rozhodnout na základě toho, o čem jsme již mluvili, zda vynést agresivně nebo bezpečně.

Všeobecně lze říci, že barvy, v nichž máte velkou délku, jsou bezpečnější a méně útočné. Přijdete-li o honéra tím, že od něj vynesete, asi byste ho stejně neuhráli a vypracujete-li si vysokou kartu, asi ji nebudete moci vzít domů.

Krátké barvy jsou nebezpečnější a útočnější. Musíte-li vynést od jedné z těchto barev:



je srdcová pětka útočnějším a kárová šestka bezpečnějším výnosem. Když se rozhodujete vynést od honéra např. proti čtyřem pikům s listem:



Výnos od dámy je nejbezpečnější, neboť nemá-li k ní partner žádného honéra, asi byste na ni stejně neudělali zdvih, kdežto výnos od krále je útočnější. Výnos od kluka je nejslabší, protože není ani bezpečný, ani útočný.

Obvykle by měla být dána přednost výnosu od dámy, protože je trochu útočný a relativně bezpečný.

Dubl s honérem

Totéž platí o výnosu od dublu s honérem. Král z K,x je zoufalým útočným výnosem a může být vyneslen jen ve zcela beznadějných situacích.

Kluk z J,x je slabým, protože to často znamená ztrátu zdvihu a málokdy se tím něco získá. Dáma z Q,x je odůvodnitelná, ale jen když není k dispozici lepší výnos.



Eso z A,x se zdá bezpečnější, než ve skutečnosti je. Je pravda, že o něj nepřijdete, ale eso by mohlo vykonat více než jen získat zdvih – mohlo by chytit nepřátelského honéra.

A navíc je cenné jako zádrž – nepřítel pak může udělat zdvih v této barvě, aniž by Vás pustil do výnosu.

Výnos esem Vás tedy skoro vždy připraví nepřímo o jeden zdvih tím, že pozbude svých vedlejších předností. Získáte-li tím snap, často pak jen zjistíte, že jste jiný zdvih odevzdali.

Z uvedených důvodů se vyhněte výnosu od barvy, v níž máte eso, kdykoliv to bude možné. Přirozeně že to neplatí pro případ, kdy k němu máte také krále, nebo když partner tuto barvu dostatečně silně nabízel, takže můžete předpokládat, že on má krále.

Zapamatuj si

Vyhnete se výnosu od barvy, v níž máte eso, kdykoliv to bude možné. Neplatí to, máte-li k němu také krále.

Partnerova barva

Když partner nabízel nějakou barvu, máte se samozřejmě snažit tuto barvu vynést. Máte-li však sami nějaký výborný výnos – A,K, sled tří karet vedený honérem, singl – mohli byste docela dobře partnerovu nabídku ignorovat. Jinak mu však udělejte radost a jeho barvu vyneste.

Zapamatuj si

Když partner nabízel nějakou barvu, vyneste ji. Výjimkou je výborný výnos: A,K, sled tří karet vedený honérem, singl.

Někdy budete moci udělat výjimku, když budete mít v barvě partnerovo eso. Pak se snažíte udělat výnos v jiné barvě, ledaže by partner slíbil, že má sám velikou sílu.

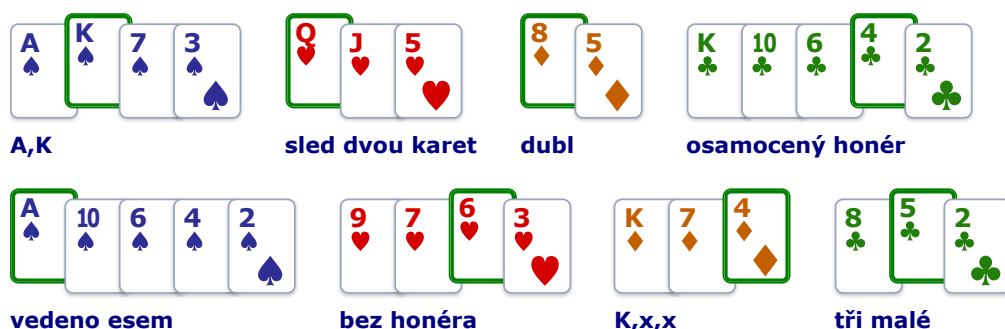
To je, jestliže partner učinil otvírající nabídku, nemusí mít nezbytně krále ve své barvě, když však partner zasáhl přelicitováním, slíbil silnou barvu a Vy byste ji měli vynést.

Kterou kartu vynést

Nakonec určíme, kterou kartu vynést z barvy, již jste si pro první výnos vybrali. Od A,K krále. Z jakéhokoliv sledu dvou nebo tří karet nejvyšší. Z každého dublu tu vyšší.

Ze 4- a více-listu, který není veden sledem, ale je v něm osamocený honér, čtvrtou shora. Je-li však takováto barva vedena esem, vyneste eso, když musíte od takovéto barvy nést.

Od 4- a více-listu bez honéra neste třetí shora a ve druhém zdvihu přiložte druhou nejvyšší. Od K,x,x, Q,x,x nebo J,x,x neste nejnižší, od A,x,x eso. Ze tří malých karet vyneste prostřední a ve druhém kole pak vyšší.



Všimněte si, že skutečnost, že Váš partner nabízel nějakou barvu, nemá vliv na to, kterou kartu vynesete, i když to hodně ovlivňuje to, kterou barvu máte vynést.

Příklad 4

♠ 8 6 2

♥ Q 7 3

♦ J 9 6 4

♣ K 5 2

N

W 4 E

S

Jste Západ a vynášíte proti 4♠.

Jakou kartu vynesete?

Řešení:

♥3. Partner nabízel srdce a výborný výnos nemáte, a tak vynesete jeho barvu. Od Q,x,x nesete nejnižší; partnerova nabídka na to nemá vliv.

W	N	E	S
			1♠
pas	2♣	2♥	2♠
pas	4♠	pas	pas
pas			

Někdo kdysi vynašel rčení – Vynes nejvyšší kartu od partnerovy barvy. Existuje-li nějaká spravedlnost, bude tento člověk na věčnosti stále vynášet dámou z Q,x,x, a přitom zjistí toto:

8 4

Q 5 2

K J 3

N

W E

S

A 10 9 7 6

Literatura

1. *Základy sehrávky* (str. 24-25) – E. Kaplan

Lekce 24: Plán barevné hry – Snapování

Snapovací plán

A nyní se pustíme do barevných her. Některé techniky, které jsme se naučili, nepochybně využijeme i zde.

Nabízí se tři základní plány, které mají své zvláštní zásady a zákonitosti. Nejdříve si proberme snapovací plán, tedy využití krátkosti stolu ke snapování z hlediska hlavního hráče. Opět doložíme na pěti cvičebních rozdáních, jak pracovat s trumfy a přechody.

Zapamatuj si

Snapovací plán: krátkost stolu využijte ke snapování ztrátových karet z ruky.

Příklad 1

Ve zdvihu 

N

♠ 4 3 2
♥ 2
♦ 8 7 6 5
♣ K 6 5 4 2

S

♠ A K Q J 5
♥ A 4 3
♦ A K 2
♣ A 3

Závazek 6♠ S Výnos ♥K

Kolik jistých zdvihů má hlavní hráč?

Řešení:

Vezmu krále srdcového esem. Mám pět pikových, po dvou v levných brvách a jeden srdcový zdvih. Chybějící dva zdvihy mohou získat na srdcové snapy.

Kolikrát můžete trumfnout, než začnete snapovat?

Řešení:

Protože potřebuji jen dva snapy, mohu jednou trumfnout shora, snapnout srdce, přejít trefem nebo kárem do ruky, snapnout podruhé, přejít druhou levnou barvou do ruky a dotrumfovat.

Příklad 2

Ve zdvihu 

N

♠ 10 7 5
♥ K 7 3
♦ A 2
♣ 8 7 5 4 2

S

♠ K Q J 9 6
♥ A 8 6 2
♦ 5 4
♣ A K

Závazek 4♠ S Výnos ♦K

Jaký plán zvolíte?

☐ Vypracovat trefy

☒ **Obehrát dvě srdce, pustit třetí a čtvrté snapnout pikovou desítkou**

☐ Hned vytrumfovat

Řešení:

Vezmeme a obehrajeme obě nejvyšší srdce, teď pustíme srdce, a pokud se tato barva nerozpadla, získáme snap na pikovou desítku, což bude váš chybějící zdvih. Kdyby ji snad Východ přebil esem, pak uděláte místo toho navíc jeden zdvih v trumfech.

Příklad 3

Ve zdvihu 

N

♠ K 6 4 2
♥ 6 2
♦ A 8 4
♣ A 8 6 3

S

♠ A 8 7 3
♥ A 8 5 3
♦ K 3
♣ K J 5

Závazek 4♠ S Výnos ♥Q

Jak budete hrát?

● **Pustit srdce, vzít až podruhé, pak dvakrát trumfnout shora**

- ☐ Odehrát eso a krále pikové, pak pustit srdce
- ☐ Snapovat srdce bez trumfování

Řešení:

Vaším plánem je snapovat srdce dvakrát ze stolu, takže si tam musíte nechat dva trumfy. Kdybyste nevytáhli z protivníků žádné trumfy, třetí nebo čtvrté kolo srdcí by mohlo být přesnapováno, vytrumfujete-li úplně zůstane jen jeden trumf.

Když vezmete domů eso a krále pikové a pustíte další srdce, trumfnou potřetí obránci a je po plánu. Proto je nejlepší pustit srdce, vzít jej až podruhé, pak dvakrát trumfnout shora a užít si svých snapů.

Příklad 4

Ve zdvihu 

N

♠ 9 6 4 2
♥ K 6
♦ A 8 4
♣ A 8 6 3

S

♠ A 8 7 3
♥ A 8 5 3
♦ K 3
♣ K J 5

Závazek 4♠ S Výnos ♥Q

Jak zahrajete trumfy po vzetí výnosu?

- ☐ Trumfy vůbec nehrát
- **Pustit malý pik a podržet eso**
- ☐ Eso pikové a malý pik

Řešení:

Problém správného trumfování je obdobný. Vezmete-li výnos srdcový, zahrajete eso pikové a malý pik, protivníci ho mohou vzít a zahrát třetí kolo trumfů, když piky nevynesete, protivníci by vás mohli přesnapovat.

Řešení spočívá v tom, že po získání prvního zdvihu v srdcích pustíte sám dobrovolně jeden pik a podržíte své eso. Při další příležitosti bouchnete svým esem trumfovým, takže je trumfnuto dvakrát a může se začít snapovat a neohlížet se na vysokého trumfa.

Příklad 5

Ve zdvihu

W



N

♠ 10 8 7 6 5 3

♥ J 7 5

♦ 8 4

♣ 5 3

S

♠ A

♥ A K Q 10 9

♦ A 6

♣ A K 7 6 2

Závazek 6♥ S Výnos ♠K

Vytrumfovat hned, nebo nejdřív vypracovat trefy?

☒ **Vypracovat trefy snapováním**

☐ Hned vytrumfovat

Řešení:

Vezmete výnos a naplánujete si vypracovat trefy snapováním. Protože je třeba snapnout dvakrát, nelze vytrumfovat.

Kterým trumfem snapnete tref na stole?

Řešení:

Odehrajte eso a krále trefové a snapněte tref klukem srdcovým. Jestli se trefy rozpadly, závazek je v suchu. Ale i při neúspěchu stále ještě můžete svůj slem uhrát.

Vraťte se do ruky vysokým kárem a na čtvrtý tref shodte káro, pak budete moci snapovat káro bez vážnějšího nebezpečí, protože se vám podařilo přehrát snap do jiné, mnohem bezpečnější barvy.

Samostatný úkol

Pro lektory

Jako samostatný úkol zadejte k řešení toto rozdání:

Příklad 6

W

Ve zdvihu



N

 J 10 5

 8 5

 A 6 4 2

 J 9 5 4

S

 A K Q 9 6

 A K 7 4 2

 5

 8 3

Kterým trumfem budete na stole snapovat srdce?

Řešení:

Dva snapy srdcové budou stačit, ale nesmím zapomenout na možnost přesnapu a snapnout obě srdce vysoko, protože mám dostatek vysokých trumfů, tak se přesnapu nemusím bát.

Vezmu tedy káro a hraji dvě nejvyšší srdce, snap junkem, snapem károvým se dostanu do ruky, snap srdce desítkou a dotrumfování. Při pravděpodobném dělení srdcí 4-2 uhraji s nadzdvihem.

Závazek  **4** S Výnos  **7**

Literatura

1. *Pokročilá sehračka* (str. 27-29) – E. Kaplan
2. *Základy teorie sehračky* (str. 23) – J. Sedlář
3. *Sehračka* (str. 22-23) – J. Minaříček

Lekce 25: Plán barevné obrany – Snapování

Obrana proti snapům

Podíváme se na celou problematiku z pohledu obránců. Jak poznat, že soupeři hrají na snapy a jak tomu účinně bránit, na tyto otázky by měla přinést odpovědi tato lekce. Opět bude nejlepší, podíváme-li se na tyto tři cvičné krabice.

Příklad 1

♠ A 10 2
♥ Q 9 3
♦ 9
♣ A Q 10 7 4

♠ 9 8 6 5 4
♥ A 8 4
♦ 6
♣ 8 6 5

♠ 7 3
♥ K J 10 7 5 2
♦ A 8 5 4
♣ 2

♠ K Q J
♥ 6
♦ K Q 10 7 3
♣ K J 9 3

W 1 E

♠ 9 8 6 5 4
♥ A 8 4
♦ 6
♣ 8 6 5

♠ 7 3
♥ K J 10 7 5 2
♦ A 8 5 4
♣ 2

♠ K Q J
♥ 6
♦ K Q 10 7 3
♣ K J 9 3

Závazek 4♥S Výnos ♦J

Partner vynesl kárového kluka. Co přiložíte?

Řešení:

Východ vidí, že trefy neseďí a že jediný účinný plán je hrát na kárové snapy, a proto by měl převzít kluka dámou, pro případ, že by hlavní hráč propustil.

Samozřejmý plán proti snapování je hrát trumf při každé příležitosti, kdy to jde. Zůstane-li u zdvihu Východ nesmí snít o přechodu na trefy, ale trumfnout, Západ vezme esem a trumfne znovu.

Zapamatuj si

Samozřejmý plán proti snapování je hrát trumf při každé příležitosti, kdy to jde.

Příklad 2

♠ 4
 ♥ Q 10 7 3
 ♦ K 7 6 4
 ♣ K 10 3 2

♠ A Q J 9
 ♥ 8 4
 ♦ J 10 9 3
 ♣ Q 5 4

N
 W 2 E
 S

♠ 7 5 3
 ♥ A 6 5
 ♦ Q 8 2
 ♣ J 9 7 6

♠ K 10 8 6 2
 ♥ K J 9 2
 ♦ A 5
 ♣ A 8

Co vynesete proti 4♥ Jihu?

Řešení:

Tato dražba i držení piků ukazuje Západu, že je velmi pravděpodobný plán vydražitelův na snapy a nejlepší obranou proti tomu je co nejdříve trumfnout, a proč ne tedy hned z výnosu.

Pomoci musí ale i Západ, protože trumfnout je třeba třikrát a to se podaří jen tehdy, skrčí-li se Východ se srdcovým esem až do druhého zdvihu.

Co vynést po takovéto dražbě?

N	S
	1 ♠
1BT	2 ♥
3 ♥	4 ♥
pas	

Příklad 3

♠ 7 6 5 4
 ♥ 8
 ♦ A 8 5
 ♣ Q 7 6 2

♠ A 8 2
 ♥ J 10 7
 ♦ J 7 3
 ♣ A 10 4

N
 W 3 E
 S

♠ 9 3
 ♥ 5 4
 ♦ Q 10 6 4
 ♣ J 9 8 3

♠ Q J 10
 ♥ K 9 6
 ♦ K 9 2
 ♣ K 5

Vydražitel vezme esem a vyneseme pikového krále.

Závazek 4♠ S Výnos ♥Q

Vezmete pikové eso hned, nebo se skrčíte?

☒ Skrčím se ☐ Vezmu eso hned

Řešení:

Plánuje dvakrát přebíjet srdce ze stolu, ale má obavy z přesnapování ve čtvrtém kole, chce tedy nejdříve dvakrát trumfnout.

Jestliže Západ vezme svým pikovým esem hned, vydražiteli jeho plán vyjde. Partnerova piková devítka padne v druhém kole trumfů a vydražitel pak bude moci bezpečně vysnapovat svá ztrátová srdce.

Jestliže se však při prvním trumfnutí Západ skrčí, závazek porazí. Když vydražitel zahraje trumfy podruhé, vezme esem a otočí trumfy potřetí, a když nebudou trumfy zahrány podruhé, Východ bude moci přesnapovat čtvrté srdce.

Závazek jde i tak splnit. Hlavní hráč ovšem nesmí trumfovat, ale má vzít domů srdcové winéry, snapnout jedno srdce, pak vzít eso a krále v kárech, vynese čtvrté srdce, a když dá Západ srdci, odhodí káro, čímž si přemění nebezpečný snap na bezpečnější kárový.

Samostatný úkol

Pro lektory

Jako samostatný úkol k vyřešení zadejte dětem toto rozdání:

Příklad 4

Partner vynesl srdcového krále. Co přiložíte?

Řešení:

Po tomto výnosu je vidět hrozivá krátkost a děravá délka. Určitě bude nutno trumfnout. Ale pokud trumfne Západ, zadá tím zdvih v trumfové barvě. Východ má správně převzít výnos esem a vynést trumf od něj.

Závazek **4♠ S** Výnos **♥K**

Literatura

1. *Pokročilá sehračka* (str. 29-31) – E. Kaplan

Lekce 26: Preventivní zásah

Preventivní zásah

Stejně jako jsme se naučili preventivně zahajovat, stejně tak budeme i preventivně zasahovat. Preventivně bude tedy znamenat s méně než 10 body (rozmezí bude 6-9b.) a s dlouhou barvou (minimálně 6-list). Podmínky pro vhodnost zásahu jsou také stejné.

Většina bodů by měla být v námi dražené barvě, protože si musíte uvědomit, že pokud vyhraje dražbu soupeři a partner bude na výnosu, nejspíše zvolí výnos do vámi dražené barvy. To je jeden z důvodů zásahu – usnadnit partnerovi výnos.

Aby bylo poznat, že je to zásah preventivní, nemůžeme dražit barvou v pořadí a musíme (stejně jako u zahájení) skočit.

Zapamatuj si

Preventivní zásah: 6-9 bodů a minimálně 6-list. Abychom ho odlišili, musíme skočit.

Musíme si dát dobrý pozor, abychom si ujasnili tyto licitační zásady – u konstruktivní dražby znamená skok ve vlastní barvě sílu a délku. Naopak při zásahu nebo zahájení znamená skok slabost a délku v této barvě. Nesmíme si to poplést. Nyní několik příkladů na preventivní zásah.

Zapamatuj si

Při konstruktivní dražbě znamená skok ve vlastní barvě sílu a délku. Při zásahu nebo zahájení znamená skok slabost a délku.

Zkus to

Soupeři zahájili jeden tref, jste jako druzí na dražbě a máte tyto listy, co budete dražit?

Příklad 1

♠ K J 10 8 7 6
♥ K 2
♦ 10 8 4
♣ 6 5

Co budete dražit?

Řešení dražby:

2 ♠

W N E S

1 ♣ ?

Příklad 2

♠ Q 4
♥ K Q J 8 6 5 2
♦ A 5
♣ 8 4

Co budete dražit?

Řešení dražby:

1 ♥

W N E S

1 ♣ ?

Příklad 3

♠ J 7 6 4 3 2
♥ A 5
♦ 10 6 3
♣ Q 8

Co budete dražit?

Řešení dražby:

pas

W N E S

1♣ ?

Příklad 4

♠ 10 8
♥ 6 3 2
♦ K Q J 10 8 4 2
♣ 5

Co budete dražit?

Řešení dražby:

2♦

W N E S

1♣ ?

Příklad 5

♠ A 3
♥ K Q 10 7 3 2
♦ A Q
♣ Q J 9

Co budete dražit?

Řešení dražby:

X

W N E S

1♣ ?

Příklad 6

♠ Q 3
♥ J 7 4
♦ 8 5
♣ K J 8 6 5 4

Co budete dražit?

Řešení dražby:

pas

W N E S

1♣ ?

Lekce 27: Bridge Master 1B 1-10

Témata úloh:

- B1 – nehrát impas, pokud to ohrožuje závazek – bezpečná sehračka
- B2 – vypracování barvy trumfovým impasem (velmi jednoduchý případ, navíc jediná možnost splnění)
- B3 – hra na nejvyšší pravděpodobnost při devíti kartách a chybějící dámě (vypadnutí)
- B4 – zkombinování hry na nejvyšší pravděpodobnost při devíti kartách a chybějící dámě a pojištění se proti 4-0 na impasovatelné straně
- B5 – vyšší pravděpodobnost (dělení 3-3 a impas)
- B6 – odhození ztrátového zdvihu na vypracovanou barvu s částečným vytrumfováním
- B7 – vypracování barvy a hrozba snapu – bezpečná sehračka
- B8 – správné odehrání vysokých karet v barvě – nejdříve vysoké v krátké barvě
- B9 – indikace z výnosu pro správné rozehrání barvy výnosu
- B10 – pojištění se proti snapu včasným odhozením na relativně bezpečnou barvu

Lekce 28: Plán barevné hry – Délka

Vypracování délky

Dalším frekventovaným plánem hlavního hráče je vypracování délky. Je třeba plánovat přesně, dbát na přestupy, časování, nebezpečné soupeře a vytrumfování. Zde jsou příklady:

Zapamatuj si

Při vypracování délky je třeba plánovat přesně a dbát na přestupy, časování, nebezpečné soupeře a vytrumfování.

Příklad 1

Ve zdvihu 

N

♠ K Q J 10
♥ 10 8 3
♦ J 10 4 2
♣ K 9

S

♠ 2
♥ A K J 7 5
♦ A 6 5
♣ A 8 6 2

Závazek **4♥ S** Výnos ♦9

Co zahrajete ze stolu v prvním zdvihu?

Řešení:

Devítka kárová ukazuje na to, že obě kárové figury jsou u Východu. Potřebujete chybějící tři zdvihy udělat na piky, ale nesmíte dopustit, aby udělali soupeři dříve dva kárové a pikový.

Řešení je v položení desítky a zadržení esa. Nyní můžete vypracovat piky, aniž jste ztratili kontrolu nad káry.

Příklad 2

Ve zdvihu 

N

♠ 8 7 6 4 2
♥ 10 9 8
♦ A 8 4
♣ 10 5

S

♠ 3
♥ A K Q J 7 4 2
♦ K J 2
♣ A K

Závazek **6♥ S** Výnos ♣2

Kolik zdvihů má hlavní hráč?

Řešení:

Máte jedenáct zdvihů a potenciální zdvih v károvém impasu nebo se můžete pokusit vypracovat piky, pokud se dělí 4-3.

Co zkusíte nejdřív?

☐ Kárový impas ☒ **Vypracovat piky**

Řešení:

Vezmete tedy tref a nesete pik. Soupeři pravděpodobně opět ponesou tref. Vezmete a vynesete malý trumf, pik snapnete vysoko, malé srdce k trumfům na stole, snap piku vysokým trumfem, malý trumf k trumfům na stole, snap čtvrtého piku.

Pokud byla dělba 4-3, mám vstup k piku na káro a pokud ne, mohu stále zkusit impas v kárech.

Příklad 3

Ve zdvihu 

N

♠ Q 3
♥ A 9 2
♦ A 9 6 5 3
♣ 10 9 2

S

♠ A K J 10 9 2
♥ K 6 5
♦ 8 4
♣ 8 6

Závazek 4♠ S Výnos ♣2

Jaký plán zvolíte?

- ☐ Zahrát srdcový impas
- ☒ **Vypracovat kára a hlídat vstupy na stůl**
- ☐ Hned odehrát trumfy shora, kára až potom

Řešení:

Pokud se kára dělí 3-3 nebo 4-2, půjdou vypracovat, problém je jen s počtem vstupů.

Snapnu a propustím káro, vrácené srdce vezmu v ruce, zvysoka trumfnu a nesu káro k esu, snap kára zvysoka, trumf k dámě, snap zvysoka, dotrumfuji a eso srdcové funguje jako vstup k pátému káru.

Příklad 4

Ve zdvihu 

N

♠ A 7 5
♥ Q 9 8 7 5 3
♦ A 8 2
♣ A

S

♠ K Q J 8 4
♥ 6 4
♦ K 7 4
♣ 8 5 2

Závazek 4♠ S Výnos ♦5

Budete snapovat trefy, nebo vypracujete srdce?

- ☒ **Vypracovat srdce** ☐ Snapovat trefy

Řešení:

Na stole mám dost vstupů, a tak raději než na snapy trefové budu hrát na vypracování srdcí.

Kde vezmete první zdvih?

- ☒ **V ruce** ☐ Na stole

Řešení:

Beru tedy v ruce, abych šetřil vstupy, a pošlu srdce, vezmu cokoliv, opět pošlu srdce, vezmu cokoliv, snapnu srdci vysoko, dotrumfuji tak, abych skončil na stole a srdce jsou vypracovány. Předpokládá to dělbu srdcí 3-2.

Příklad 5

Ve zdvihu

W



N

♠ A 7 5

♥ Q 9 8 7 5 3

♦ A 8 2

♣ 8

S

♠ K Q J 8 4

♥ 6 4

♦ K 7 4

♣ A 5 2

Závazek 4♠ S Výnos ♦5

Budete snapovat trefy, nebo vypracujete srdce?

☐ Vypracovat srdce ☒ Snapovat trefy

Řešení:

Vpodstatě tytéž karty, ale tentokrát je více vstupů do ruky, a tak se budou lépe snapovat trefy.

Kde vezmete první zdvih?

☐ V ruce ☒ Na stole

Řešení:

Vezmeme tudíž na stole a neseme tref k esu, snap tref, odehrajeme eso pikové, káro ke králi a snap trefový. Závazek je v suchu. Uděláme pět pikových, dva kárové, jeden trefový a dva trefové snapy.

Samostatný úkol

Pro lektory

Jako samostatný problém zadejte tento kvíz:

Příklad 6

W

Q♦

Ve zdvihu

N

♠ Q J 7

♥ K 8 4

♦ K 6 5 3

♣ 6 5 3

S

♠ A

♥ A Q J 7 6 2

♦ A 7 4

♣ A K J

Jak získáte dvanáctý zdvih?

☒ V pikách ☐ Impasem

Řešení:

Dvanáctý zdvih není nutno získat impasem, ale uděláme ho pohodlně v pikách, jen si musíme nechat k vypracovanému piku vstup.

První zdvih tedy bereme v ruce, odehrajeme eso pikové a vytrumfujeme tak, abychom ve třetím kole zůstali na stole, teď vyneseme pik, pokud Východ přebije, snapneme a král kárový je vstup, pokud ne, zahodíme káro.

Když teď vezme Západ, opět funguje král kárový jako vstup na kluka pikového, na který pak zahodíme tref.

Závazek **6♥S** Výnos **♦Q**

Literatura

1. *Pokročilá sehrávka* (str. 32-35) – E. Kaplan
2. *Sehrávka* (str. 26-27) – J. Minaříček
3. *Základy teorie sehrávky* (str. 23) – J. Sedlář

Lekce 29: Plán barevné obrany – Délka

Obrana proti délce

Podívejme se na plán využití délky očima obrany. Pokud vypočítá obrana takovouto aktivitu, pak je třeba odehrát si své zdvihy dřív, než hlavní hráč stačí ztrátové zdvihy smazat. Zmíníme se zde také o markování figurou ze sledu. Zde jsou příklady:

Zapamatuj si

Vypočítá-li obrana vypracování délky, je třeba odehrát si své zdvihy dřív, než hlavní hráč stačí ztrátové zdvihy smazat.

Příklad 1

♠ A Q 10 9
♥ 10 5 3
♦ 7
♣ 8 7 6 5 3

♠ 7 4 3 2
♥ K 6 4
♦ A 5
♣ J 10 9 4

N
W **1** E
S

Výnos ♦ 6

Co hrát proti pikům a co proti trefům?

● **Proti pikům hlídat kárové snapy, proti trefům rychle vzít své zdvihy a vynést srdce**

○ Proti pikům rychle brát zdvihy, proti trefům čekat

○ V obou závazcích pasivně čekat

Řešení:

Proti pikům vám trefová barva nebude dělat starosti, trefy se nedělí rovnoměrně a žádná finesa se v ní soupeři nezdaří, reálným nebezpečím jsou kárové snapy. Proti trefům je ale piková barva stolu výborná, a proto je třeba vzít domů rychle své winéry a vynést srdce.

Příklad 2

♠ Q 10
♥ A 8 4
♦ K J 10 9 3
♣ 7

♠ K 8 3
♥ 7 5 2
♦ Q 4
♣ J 8 2

N
W **2** E
S

Závazek 4♥ S

Co hrát po obehování dvou trefů?

Řešení:

Hrozivá délka stolu se sedící dámou by vás měla spolehlivě přimět k tomu vynést pik, abyste v této barvě neztratili zdvihy, na které máte nárok.

Příklad 3

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

Závazek **2♣ S** Výnos **♥K**

Jak bránit?

Partner vynesl srdcového krále. Co přiložíte?

Řešení:

Úkolem Východu je dostat se do ruky dříve, než hlavní hráč uskuteční své shozy na kára, aby podnesl piky. Pokud do prvního zdvihu odhodí dámu, namarkuje tím junka, kterým se může dostat do ruky.

Příklad 4

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

Závazek **4♠ S** Výnos **♣2**

Jak bránit?

☒ **Po vzetí esem hned uhrát zdvihy v trefech a srdcích**

☐ Čekat, své zdvihy uděláme později

☐ Vynášet trumfy

Řešení:

Po vzetí esem můžeme uhrát své zdvihy v trefech a srdcích.

Chceme-li se pokusit hlavního hráče porazit, vynesme malé srdce a vydražitel pak bude muset hádat situaci v srdcích. Doufejte, že neuhodne a dá eso partnerovi a ne vám. Pak položí malou a padne, protože uděláte dva srdcové zdvihy.

Příklad 5

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

♠ A K J 10 9 2 ♥ K 6 5 ♦ 8 4 ♣ 8 6	♠ 2 ♣ K W 5 E S
--	---

Závazek **4♠ S** Výnos **♣K**

Partner vynesl trefového krále. Co přiložíte?

Řešení:

Východ vidí délku stolu. Musí se pokusit buď vzít své winéry domů nebo zaútočit na vstupy stolu. Obojí najednou provede, když převezme tref a vynesel srdci. Hlavní hráč ponese káro, Východ vezme a opět vynesel srdci a milý hlavní hráč už srdci nezhodí.

Samostatný úkol

Příklad 6

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

♠ — ♥ J 10 8 7 4 ♦ K 9 3 ♣ 10	♠ 6 W 6 E S
---	----------------------------------

Závazek **4♥ S** Výnos **♠K**

Partner vynesl pikového krále, hlavní hráč vzal esem, dvakrát trumfl a zahrál trefový impas. Vezmete trefovým králem. Co vynesete?

Řešení:

Hlavní hráč vezme esem, dvakrát trumfne a zahráje impas trefový. Východ musí okamžitě vynést kárového kluka, aby si obrana včas stáhla všechna svá kára.

Hlavní hráč splní, když v prvním zdvihu propustí krále a nechá u zdvihu Západ. Pak bude moci po trefovém pokračování vzít esem, zahodit na pik tref a trumfovým impasem v trefech poshazovat dvě kára.

Literatura

1. Pokročilá sehrávka (str. 35-39) – E. Kaplan

Lekce 30: Transfery a silná dražba po zahájení 1BT, 2BT, odpověď 2♦ v konvenci Stayman

Transfery po 1BT

V této lekci upravíme zahájení po hlášce 1BT. Základem, na kterém stavíme a který ponecháme, je Stayman.

Pro vyjádření absence drahého 4-listu budeme ale používat 2♦, umožní nám to rozhodnout se, zda přijmout či nepřijmout výzvu a dále ponechá mnohem větší prostor pro manévrování v konstruktivní dražbě při netypických listech.

Pokud odpovídající nemá drahý 4-list, pak 2BT zůstanou výzvou, ale hlášky 2♦ a 2♥ budou přenosovou hláškou, která ukazuje 5+list v barvě o jedno vyšší. Takovéto hlášky se říká transfer. Partner pak draží povinně barvu transferu.

Zapamatuj si

Odpovědi 2♦ a 2♥ jsou transfer: ukazují 5+list v barvě o jedno vyšší. Partner povinně draží barvu transferu.

Další odpovědi jsou následující: s 0-7b. pas (bývá lepší hrát v barvě než v BT, protože v BT dlouhou barvu na slabé straně nevyužijeme), s 8-9b. s 6-listem výzva, 8-9b se slohou 5-3-3-2 nebo s bočním 4-listem 2BT, s 10+ a bočním 4-listem dražíte onen boční 4-list a s 10-15b. bez bočního 4-listu 3BT.

Další inovací budou hlášky na třetím stupni, které znamenají 12+b., tedy GF a 6+list. Je to tedy velmi silná dražba, která ukazuje slemové možnosti.

Transfery budeme užívat i po zahájení 2BT.

Odpovědi na 1BT

Postupy po zahájení 1BT (15-17b., vyvážená sloha)

Odpovědi:

2♣	8+b., alespoň jeden drahý 4-list
2♦	0+b., 5+list srdcový
2♥	0+b., 5+list pikový
2BT	8-9b., bez drahého 4-listu
3♣, 3♦, 3♥, 3♠	12+b., pokus o slem, 6+list v dražené barvě
3BT	10-15b.

Další postupy:

1BT – 2♣

- 2♦ bez drahého 4-listu
- 2♥ 4-list srdcový, může být i pikový
- 2♠ 4-list pikový bez 4-listu srdcového

1BT – 2♦ – 2♥

pas 0-7b., 5+list srdcový
3♥ 8-9b. s 6-listem, výzva do 4s
2♠, 3♣, 3♦ 5+list srdcový, 4+list v dražené barvě, gameforcing, 10+b.
2BT sloha 5-3-3-2, 8-9b nebo 5-4
3BT sloha 5-3-3-2, 10-15b nebo 5-4

1BT – 2♥ – 2♠

pas 0-7b., 5+list pikový
3♠ 8-9b. s 6-listem, výzva do 4♠
3♣, 3♦, 3♥ 5+list pikový, 4+list v dražené barvě, gameforcing, 10+b.
2BT sloha 5-3-3-2, 8-9b nebo 5-4
3BT sloha 5-3-3-2, 10-15b nebo 5-4

Zkus to

Co budete dražit po zahájení 1BT s následujícími listy a co ve druhém kole dražby:

Příklad 1

♠ J 6 5 4 3 2
 ♥ 10 7
 ♦ 9 8 4
 ♣ J 5

Co odpovíte partnerovi?

Řešení dražby:

2♥ pak pas

W	N	E	S
	1BT	pas	?

Příklad 2

♠ A 4
 ♥ K J 10 6 5 3
 ♦ Q J 8
 ♣ K 2

Co odpovíte partnerovi?

Řešení dražby:

3♥ - slemový pokus

W	N	E	S
	1BT	pas	?

Příklad 3

♠ K 8 5 2
♥ Q J 10 8 3
♦ Q 7
♣ 7 2

Co odpovíte partnerovi?

Řešení dražby:

2♦, pak 3♥

W	N	E	S
	1BT	pas	?

Příklad 4

♠ K Q 5 4 3
♥ Q 7 5
♦ 10 4
♣ A 8 5

Co odpovíte partnerovi?

Řešení dražby:

2♥, pak 2BT

W	N	E	S
	1BT	pas	?

Příklad 5

♠ A 5
♥ 7 2
♦ 6 4
♣ 10 8 6 5 4 3 2

Co odpovíte partnerovi?

Řešení dražby:

pas

W	N	E	S
	1BT	pas	?

Příklad 6

♠ K J 8 7 3
♥ 10 8 6
♦ Q J 7 4
♣ A

Co odpovíte partnerovi?

Řešení dražby:

2♥, pak 3♦

W	N	E	S
	1BT	pas	?

Lekce 31: Bridge Master 1B 11-20

Témata úloh:

- B11 – jak hrát A,x,x proti Q,J,x,x
- B12 – vstupy k dvojitému impasu v trumfech
- B13 – nelze vypracovat, musí sedět impas na kluka
- B14 – správné pořadí odehrání barev (hlavně trumfů) při odblokovávání dlouhé barvy
- B15 – vymyšlení jediné šance – singl kluk u Západu
- B16 – větší pravděpodobnost singl král
- B17 – bezpečná sehračka
- B18 – hra na větší pravděpodobnost rozložení figur
- B19 – vytvoření vstupu k impasování snapem vysoké karty
- B20 – shoz ztrátové karty před vytrumfováním, práce se vstupy

Lekce 32: Plán barevné hry – Finesy

At' finesují soupeři

Není-li možné využít krátkosti ani délky stolu, nabízí se finesování. Tato lekce je lekcí o vyhnutí se finesování s tím, že se hlavní hráč snaží, aby finesy museli hrát soupeři. Tady jsou příklady:

Zapamatuj si

Není-li možné využít krátkosti ani délky stolu, snaží se hlavní hráč, aby finesy museli hrát soupeři.

Příklad 1

Ve zdvihu 

N

♠ K 10 6 3
♥ 7 5 2
♦ K 10 5
♣ Q 8 4

S

♠ A J 9 4
♥ A 9 6
♦ A J 4
♣ J 7 2

Závazek 2♠ S Výnos ♥K

Kolik jistých zdvihů má hlavní hráč?

Řešení:

Šest jistých zdvihů s šancemi ve třech barvách.

Vezmete první zdvih?

☒ Ne, propustím ho ☐ Ano, esem

Řešení:

Nejlepší je, aby tyto barvy rozehrávali soupeři. Propustíme tedy první zdvih, vezmeme esem druhý a vrátíme opět srdce.

Jednu z barev jsou nuceni rozehrávat soupeři, odehrají-li např. nejvyšší trefy, vezmeme třetí, odehrajeme nejvyšší trumfy, vpustíme soupeře posledním trumfem a teď musí zadat v kárech nebo dát shoz.

Příklad 2

Ve zdvihu 

N

♠ A 10 8 7
♥ A 6 4
♦ K 7 4
♣ Q 10 2

S

♠ Q J 9 5 4 2
♥ 5
♦ A J 3
♣ K 9 7

Závazek 4♠ S Výnos ♥Q

Jak budete hrát?

☐ Zahrát kárový impas

☐ Odehrát hned trumfové eso a pak dámu

☒ **Vzít esem, vyeliminovat srdce snapem a pak teprve trumfy**

Řešení:

Vezmeme esem a počneme eliminovat srdce snapem, vyneseme dámu pikovou, abychom naváděli k položení krále, vezmeme esem, snapneme poslední srdce a odevzdáme trumf.

Pokud bude ve zdvihu Západ, je dobojováno, protože ten musí zadat. Pokud to bude Východ, vezmeme káro z vysoka, zahrajeme druhou vysokou káru a třetí károu vpustíme libovolného protivníka, který opět musí zadat.

Příklad 3

Ve zdvihu 

N

♠ A 10 9
♥ A 7 6 5
♦ K J 3
♣ A Q 9

S

♠ K Q J 8 7 6 3
♥ 3
♦ A 8 6
♣ 7 5

Závazek 6♠ S Výnos ♥K

Kterou kartu ze stolu položíte na tref?

Řešení:

Nutné je nejdříve vyeliminovat srdce, proto vezmeme esem a snapneme srdci vysoko, trumfem na stůl, snap srdce vysoko, trumfem na stůl, snap srdce vysoko, dotrumpujeme, bude-li třeba, a vpustíme Východ do zdvihu tak, že na tref položíme devítku. Teď nám musí Východ zadat.

Příklad 4

♠ 5 4 3											
♥ A 10 6											
♦ K J 8											
♣ 9 6 5 4											
♠ K 10 7		♠ J 9 8 2									
♥ K Q J 5 3 2		♥ 9 7 4									
♦ 6 4 3 2		♦ 10 9 5									
♣ —		♣ Q J 10									
	<table border="1"><tr><td>N</td><td></td><td>E</td></tr><tr><td>W</td><td>4</td><td></td></tr><tr><td></td><td>S</td><td></td></tr></table>	N		E	W	4			S		
N		E									
W	4										
	S										
♠ A Q 6											
♥ 8											
♦ A Q 7											
♣ A K 8 7 3 2											

Závazek 5♣ S Výnos ♥K

Kterou kartou ze stolu vpustíte do zdvihu Západ?

Řešení:

krále vezmeme esem a přebijeme jedno srdce. Odehrajeme eso a krále trefové. Protože chcete vpustit do zdvihu Západ, vezmete domů svá tři kára tak, že skončíte na stole a vynesete 10 srdcovou (odhoz piky), čímž vpustíte do zdvihu Západ. A Západ je v tom.

Příklad 5

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

	N	
W	5	E
	S	

♠ Q 10 9 7 5 4 2
♥ 7 5 2
♦ Q 4
♣ 2

Závazek **3♠x S** Výnos **♣8**

Jak budete hrát?

☒ **Vysnapovat trefy a pak pustit Východ trumfem do zdvihu**

☐ Hned vytrumfovat ☐ Zahrát srdcový impas

Řešení:

Je třeba pečlivě vysnapovat trefy. Vezmeme eso, snapneme tref, esem trumfovým na stůl, snap trefu a pustíme trumfem Východ. Na tref zahodíme srdci a Východ musí zadat srdci nebo káro nebo na tref dát shoz káry.

Příklad 6

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

	N	
W	6	E
	S	

♠ A K Q 7 3
♥ K 7 3
♦ A 4
♣ A 5 4

Závazek **4♠ S** Výnos **♣K**

Kolikrát trumfnete shora?

Řešení:

Vezmete druhé kolo trefů a trumfnete shora pouze dvakrát, odehrajete tři kára a vpustíte trefem s nadějí, že Západ nemá trumf a musí buď zadat nebo dát shoz. Této technice se říká částečné vymýcení.

Samostatný úkol

Příklad pro samostatný pokus:

Příklad 7

W

Q♦

Ve zdvihu

N

♠ J 9 7 6 5

♥ J 8 3

♦ K 6

♣ A 7 4

S

♠ A 8 4 3 2

♥ Q 5 2

♦ A 8 3

♣ K 2

Jak budete hrát?

● **Vyeliminovat levné barvy a pustit soupeře trumfem do zdvihu**

☐ Hrát na srdcový expas hned ☐ Zahrát kárový impas

Řešení:

Vezmeme káro a musíme vyeliminovat levné barvy. Nejlepší je obtáhnout eso pikové, odehrát vysoké levné karty a vysnapovat zbývající levné barvy.

Potom trumfem vpustíme libovolného protihráče, který pak musí buď vynést srdce, což bude znamenat srdcový zdvih a při výnosu levné barvy dá odhoz a snap.

Závazek 4♠ S Výnos ♦Q

Literatura

1. *Pokročilá sehračka* (str. 39-42) – E. Kaplan
2. *Sehrávka* (str. 27-28) – J. Minaříček

Lekce 33: Plán barevné obrany – Finesy

Obrana proti finesám

Nyní se podíváme na plán finesovací z hlediska obrany. Pokud hrajeme proti tomuto plánu, bude naší snahou nezadat žádný zdvih zbytečnou aktivitou. Heslo dne je neotvírat nové barvy, vracet barvy soupeře nebo vydražitele, případně nést do trumfů. Zde jsou příklady:

Zapamatuj si

Proti finesovacímu plánu neotvírejte nové barvy. Vracejte barvy soupeře nebo vydražitele, případně neste do trumfů.

Příklad 1

♠ A K Q 10 6	
♥ K 6 5	
♦ K	
♣ A 9 5	

N		♠ J 5
W	1	♥ J 4
E		♦ 10 6 4 3
S		♣ Q 8 6 2

Partner vynesl károvou dvojku a vy vezmete esem. Co vynesete?

Řešení:

Vracení kár je neproduktivní, ale bezpečné, rozhodně neměňte barvu. Vezměte esem a pokračujte v kárech.

Závazek 4♠ S Výnos ♦2

Příklad 2

♠ A 9 3		
♥ 7		
♦ K 7		
♣ A Q 2		

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

♠ K J 7	
♥ J 8 6	
♦ —	
♣ 10 5 4	

Vynesli jste károvou dámu a pokračovali v kárech. Jih druhé káro snapl a dvakrát zahrál trumf, druhý trumf vezmete. Co vynesete?

Řešení:

Všichni přidají malou a Západ pokračuje v kárech, tento zdvih získává Jih na snap a vynesete trumf, ze stolu vezme esem a opět nese trumf.

Západ musí vzít zbývající trumf a vynést potřetí kára. Vydražitel přebije trumfem, nese pik k esu a neúspěšně impasuje další pik.

Západ musí klidně vrátit další pik. Vydražitel musí nakonec rozehrát trefy, neúspěšně impasuje a po vrácení trefů padá.

Závazek 2♥ S Výnos ♦Q

Příklad 3

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

N

W **3** E

S

Závazek **3♠ S** Výnos **♥K**

Vynesli jste srdcového krále, vydražitel propustil a partner dal negativní marku. Co vynesete?

Řešení:

Vydražitel propustí a Západ nebude pokračovat po negativním náznaku partnera v srdcích a ponese trumf.

Vydražitel vezme a dalším trumfnutím dotrumfuje, pak vezme své eso srdcové a pustí Západ do zdvihu na další srdce.

Ten je donucen vynést novou barvu, dejme tomu tref, stůl dá malou, partner krále a vydražitel eso, načež vrátí opět tref, Západ vezme a výnosem třetího trefu porazí závazek hlavního hráče.

Příklad 4

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

N

W **4** E

S

♦ 4
♦ Q

Závazek **4♠ S** Výnos **♦Q**

Partner vynesl károvou dámu. Co přiložíte?

Řešení:

Dámu je nutno převzít, hlavní hráč tak nesmí propustit z obavy o podnesení srdcového krále.

Kdyby to Východ neudělal, vydražitel by vzal kára v druhém kole, vytrumfoval by, vymýtil by trefy a poslední káro snapnutím tak, aby byl nakonec na stole, vynesl by srdci a pokud Východ přiloží malou, dostane položením osmičky Západ do nuceného výnosu.

Příklad 5

♠ 4
♥ Q 10 9
♦ 7 4 3
♣ —

♠ K 7
♥ —
♦ K J 10 5
♣ Q 9

♠ 10
♥ K J 8 2
♦ A Q
♣ —

♠ J 9
♥ —
♦ 9 8 6
♣ J 7

Trick: ♠ A (N), ♠ 6 (E), ♠ 8 (S), ♠ 5 (W)

Závazek **6♥ S** Výnos **♣K**

Vynesli jste trefového krále. Vydražitel vezme, vytrumfuje, odsnapuje tref a udělá pikový impas. Pak obehraje pikové eso. Co přiložíte?

Řešení:

Vydražitel vezme, vytrumfuje, odsnapuje tref, pak udělá pikový impas, obehraje pik a může dostat Západ do nuceného výnosu na jeho pikového krále, pokud nebude tak chytrý, že ho ve druhém zdvihu odhodí.

Kdyby byl dostatečně předvídavý i hlavní hráč, udělal tento manévr v pikách již dříve, než se obráncům rozsvítí.

Samostatný úkol

Kvíz pro samostatné řešení:

Příklad 6

♠ Q J 9 2
♥ 7
♦ 7 4 3
♣ A Q 6

♠ 8 3
♥ Q 10 4
♦ K 10 9
♣ K 4 2

♠ A K 7 6 4
♥ J
♦ A Q 8
♣ 7 5

♠ 10 5
♥ —
♦ J 6 5 2
♣ J 10 9 8 3

Trick: ♠ 6 (W), ♠ 10 (E), ♠ 8 (S), ♠ Q (N)

Závazek **3♠ S** Výnos **♥K**

Vynesli jste srdcového krále, partner kladně markoval a druhé kolo srdcí jste vzali také. Co vynesete do třetího zdvihu?

Řešení:

Do výnosu by měl partner kladně markovat, z čehož Západ dešifruje dubl partnera a do třetího zdvihu vynesete desítku, aby partner snapl a vynesl káro, čímž bude hlavní hráč poražen.

Literatura

1. Pokročilá sehrávka (str. 42-46) – E. Kaplan

Lekce 34: Zkrácený Blackwood, Hoytova konvence

Zkrácený Blackwood a Hoyt

V dalším systému odpovědí naučíme děti tzv. zkráceného Blackwooda (5=0 nebo 3 esa, 5k=1 nebo 4 esa, 5s=2 esa bez krále, 5p=2 esa + 1 král, 5BT=2 esa + 2 králové, 6t=2 esa + 3 králové, 6k=2 esa + 4 králové).

Pokud zjistíme, že nám chybí dvě esa, zarazíme dražbu na 5. stupni, pokud nám chybí jedno eso, hrajeme malý slem a pokud zjistíme, že máme všechna esa, můžeme pokračovat Hoytovou dotazovou konvencí ve zkoumání velkého slemu.

Zapamatuj si

Chybí-li dvě esa, zarazíme dražbu na 5. stupni. Chybí-li jedno eso, hrajeme malý slem.

Dotazující ji zahajuje hláškou následující barvy, která přikazuje partnerovi, aby nahlásil počet králů.

Odpovědi: 1. stupeň=0 nebo 3 králové, 2. stupeň=1 nebo 4 králové, 3. stupeň=2 králové.

Dotazující vynechává barvu trumfů, která je stopkou, na to je třeba upozornit a dbát. Zde jsou karty pro několik ukázek (zahajuje Sever):

Ukázky dražby

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

♦ K 10 4

♣ K 8 6

S

♠ A J 3 2

♥ K Q 8 4

♦ Q J

♣ A Q J

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

6♣ 7BT

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♣ 5♦

5♠ 7BT

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 ♥
4BT	5 ♦
5 ♠	6 ♣
6 ♥	pas

Blackwood klasický zkrácený

Konvence zjišťující počet es při pokusu o slem. Na takovýto pokus je potřeba 32 figurových bodů v BT nebo 30 figurových (tzn. bez bodů za shodu) bodů v barevném slemu.

Tato konvence se startuje hláškou 4BT, na kterou pak tázaný odpovídá podle počtu es (případně i králů) ve své barvě takto:

1. stupeň	5 ♣	0 nebo 3 esa
2. stupeň	5 ♦	1 nebo 4 esa
3. stupeň	5 ♥	2 esa bez krále vedle
4. stupeň	5 ♠	2 esa a 1 král vedle
5. stupeň	5BT	2 esa a 2 králové vedle

Po odpovědi 5 ♣ nebo 5 ♦ je hláška v nejbližší následující barvě dotaz na počet králů (konvence Hoyt), hláška 5BT nebo hláška na pátém stupni v ushodněné barvě je stopka (chybí dvě esa). Odpovědi na dotaz na počet králů:

1. stupeň mám 0 nebo 3 krále
2. stupeň mám 1 nebo 4 krále
3. stupeň mám 2 krále

Literatura

1. *Bridžová školka* (28. lekce) – J. Hájek
2. *Bridž pro každého* (str. 134-141) – P. Hebák
3. *Jak se hraje bridž* (str. 38-39) – J. Fišer
4. *Bridž snadno a rychle* (str. 69-81) – P. Mokráň
5. *Přirozený licitační systém* (str. 10-11) – ?

Lekce 35: Bridge Master 1B 21-30

Témata úloh:

- B21 – jediná šance kára 3-3, prosnapnutí kár a třetím trumfem na stůl
- B22 – odhoz ztrátové karty na ztrátovou kartu
- B23 – dostatečně vysoký snap, abychom nebyli přesnapováni
- B24 – odblokování trumfů dostatečně vysokým snapem
- B25 – využití přídavných šancí před impasem – může spadnout Q,J třetí
- B26 – správné pořadí fines – nejdříve expas, pak impas
- B27 – odblokování barvy zahazením esa do vedlejší barvy
- B28 – Bath cup
- B29 – hra na snap
- B30 – nebezpečný soupeř, shoz barvy na indikaci z výnosu