



Třetí ročník nebude žádnou revolucí v bridžových činnostech, ale měl by být výraznějším zkvalitněním bridžového myšlení a také zde bude dotvořena základní verze systému Lepší levná. Ještě dva další roky budou pak vaši svěřenci tento systém zdokonalovat, ale už jen v maličkostech, hlavní principy systému budou dovršeny letos.

V oblasti sehrávky budeme dále pracovat s Bridže Masterem na úrovni 1M, budeme se učit rozehrávat barvy, probereme pravděpodobnosti rozloh. Celý letošní kurs je nasměrován především k vylepšení hráčské techniky. V oblasti dražby budeme účelněji a bridžověji ohodnocovat list, naučíme se blokovat, přidáme konvence Pokus o hru, Multi a s ním dvojbarevná zahájení na druhém stupni, DRURY na třetím místě i v zásahu, naučíme se dražit levné barvy po zahájení 1BT a provedeme trochu podrobnější exkurzi do obrany s tím, že přidáme markování kvantity.

Bridžoví adepti by se měli zúčastnit republikových juniorských párových i týmových soutěží a zkusit si zahrát některou z velkých cen. Žádoucí by byl i pobyt na některém z bridžových týdnů, nejlépe pořádaných speciálně pro mládež.

Novinkou pro tento ročník je rozšiřující studium pro zájemce, které by mělo probíhat v jiném čase, než základní výuka, nejvhodnější jsou bridžové týdny a víkendy. Pro tento rok máme připraveny sehrávkové a licitační kvízy a také sérii bridžových příběhů.

Literaturu pro školáčky tentokrát nedoporučujeme, těm, kteří mají větší zájem, poskytněte knihy, z nichž bylo pro tento ročník čerpáno, a to jsou „Tajemství vítězného bridže“ a „Slemy a slemíky“, které byly zdrojem našich bridžových příběhů.

## Lekce 1: Bridge Master 1M 1-15

---

V tomto roce pokračujeme ve výuce s bridžovým programem BridgeMaster. Probereme úroveň 1M, která je shrnutím toho, co již mladí adepti umí, proto je v každé lekci zvýšen počet probraných příkladů na 15. Rozhodně nezapomínejte na pojmenování problému v každém příkladu.

### Témata úloh:

- M1 – nesmí se propustit, nebezpečí přechodu na trefy, vzít a vypracovat kára
- M2 – dvakrát propustit kvůli přerušení napojení (ale není to nutné, protože to nic neřeší) a pak okamžitě impas pikový, protože jindy už se nejde dostat na stůl
- M3 – okamžitě vzít a vypracovat kára, neuvolnit žádnou vedlejší barvu
- M4 – mohu a nemusím propustit kára, nesmím sáhnout na trefy a musím si obehřát svých devět zdvihů
- M5 – je nutno nezadržovat, nebezpečí přechodu na srdce, vypracovat káro
- M6 – po vytrumfování je nutno zahodit tref na kára
- M7 – před vytrumfováním je nutno zahodit ztrátový tref
- M8 – po vytrumfování se nesmím zablokovat a zahodit na káro ztrátovou srdci
- M9 – ztrátovou srdci po vytrumfování napneme
- M10 – desátý zdvih je snap srdcový
- M11 – osmý zdvih je snap
- M12 – před vytrumfováním se musíme zbavit jednoho ztrátového trefu na kára
- M13 – musíme hrát na rozpad srdcí 6-6, protože nelze vypracovat kára dřív než obrana odehraje 5 zdvihů
- M14 – vzít ihned a po vytrumfování obehřát své vysoké karty
- M15 – osmý zdvih získat snapem

## Lekce 2: Hodnocení listu

V této lekci by se měli adeпти bridžové hry dozvědět něco více o počítání figurových bodů. Je to zahájení čtyřdílné série s tímto tématem.

Existuje mnoho způsobů používajících figurové body. V současnosti nejvíce rozšířená metoda, která vznikla někdy v období 1890-1915, byla zpopularizována Miltonem Workem, známým mistrem v začátcích bridže a později Charlesem Gorenem. Eso v ní má hodnotu 4 body, král 3, dáma 2 a kluk 1 bod. Někdy se jí říká metoda 4-3-2-1. Jak možná víte, populární byly i jiné způsoby počítání figurových bodů.

I když není pochyb o tom, že používání součtu figurových bodů způsobilo značné zlepšení techniky dražby „průměrných“ bridžistů, je ale také jasné, že zabránilo tomu, aby se mnoho talentovaných hráčů stalo skutečnými odborníky v dražbě. Proč? Protože počítání figurových bodů je velmi prospěšné v několika směrech, ale škodlivé v jiných oblastech. Úplná závislost na tom, čemu říkám „magický číselný systém“ nám někdy přinese dobré výsledky, způsobí ovšem také katastrofy v případech ne velmi řídkých. Abychom mohli používat počítání figurových bodů účinně, pokusme se přesně pochopit jeho podstatu. Hodnocení listů podle figurových bodů není, opakuji, není dražebním systémem. Pokud jste si myslel, že to systém je, běžte o tři políčka zpět, ale nezakrývejte si v hanbě tvář – alespoň 80% všech bridžistů si myslí, že to systém je. Je to pohodlná metoda vyjádření hodnoty listu. Když řekneme, že list A má 8 bodů a v listě B je jen 7 bodů, vyjadřujeme prostě náš předpoklad, že list A je lepší nebo v nějakém ohledu cennější než list B a o kolik. Příklad:

### Příklad 1

**N**  
♠ A Q J  
♥ A Q 3 2  
♦ K Q  
♣ A 4 3 2

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

### Příklad 2

**N**  
♠ A Q J 2  
♥ A Q 3  
♦ K Q  
♣ A 4 3 2

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

### Příklad 3

|           |
|-----------|
| <b>N</b>  |
| ♠ A Q J 2 |
| ♥ A Q     |
| ♦ K Q 3   |
| ♣ A 4 3 2 |
| <b>S</b>  |
| ♠ K 10 3  |
| ♥ K J 9 4 |
| ♦ A J     |
| ♣ 8 7 6 5 |

### Příklad 4

|           |
|-----------|
| <b>N</b>  |
| ♠ A Q J 2 |
| ♥ A Q     |
| ♦ K Q 3 2 |
| ♣ A 4 3   |
| <b>S</b>  |
| ♠ K 10 3  |
| ♥ K J 9 4 |
| ♦ A J     |
| ♣ 8 7 6 5 |

Stejný počet bodů ve všech rozdáních s vyváženou rozlohou a jiný počet možných zdvihů. Důkaz relativnosti bodového hodnocení. V prvním případě máme 10 zdvihů, ve druhém 11, ve třetím 12 a ve čtvrtém 13. Všechny listy jsou vyvážené, všude je stejně bodů (34), ve všech bychom dražili 6BT s různým výsledkem, roli hraje jen duplicita bodů.

Co to tedy dokazuje? Jenom toto: způsob oceňování listu pomocí počítání figurových bodů není dokonalý, je jednoduchý, snadno se používá, a když jsou oba listy vyvážené, dovede nás ve většině případů do správného závazku. Ale to je vše. Tento způsob není spolehlivý vždycky ani u listů vyvážených. A jak si tedy dovedete představit, je ještě méně spolehlivý u listů nevyvážených.

Navrhuji filozofii oceňování listu, kterou si osvojila vědomě či nevědomě většina mistrů. I když má způsob hodnocení listů podle figurových bodů své slabiny, má i své přednosti. Používejme tedy počítání figurových bodů při hodnocení listu jako východisko. Počet bodů budeme používat jako hrubé vodítko při oceňování síly listu a upravíme toto hodnocení technikami komplikovanějšími. Možná že jste slyšeli, jak někdo o svém listu prohlásil: „Měl jsem dobrých 17 bodů.“ Co to znamená? Jak může být 17 bodů dobrých nebo špatných? Cožpak nemá každý list určitý počet bodů a dost?

Odpověď pro osvětlené duše, které vidí problematiku hodnocení listu komplexněji než jen počet figurových bodů, zní nikoliv. Uvědomují si, že počítání figurových bodů je někdy účinné a někdy ne a pokoušejí se dělat úpravy v situacích, kdy ze své zkušenosti vědí, že tento způsob selhává.

**ČÍM JE VÁŠ LIST VYVÁŽENĚJŠÍ, TÍM PŘESNĚJŠÍ JE JEHO ZHODNOCENÍ POMOCÍ FIGUROVÝCH BODŮ.** Měli byste pomýšlet na úpravu počtu figurových bodů, je-li váš list nevyvážený.

Pokud nemáme k dispozici něco lepšího, budeme se při zjišťování přibližné hodnoty našeho listu řídit počítáním figurových bodů. V mnoha případech, zvláště bude-li to vypadat, že oba listy na lince jsou vyvážené, budeme používat toto hodnocení přímo. Budeme si ovšem také vědomi, že při různých příležitostech musíme dělat úpravy. V těchto případech budeme používat součtu figurových bodů jako prvního odhadu a přidáme nebo odečteme body v závislosti na jiných faktorech. Tyto faktory jsou:

Karty středních hodnot (10,9,8) a především jejich sekvence, mohou zvýšit bodovou hodnotu našeho listu, pokud jich máme více, než je průměr (jedna z každé hodnoty), zvýšíme si o bod svou kartu.

Kontroly (esa a králové, pokud jsou v sekvenci s esy) jsou cennější pro náš list, protože je nelze přebít. Také přítomnost kontrol zvyšuje hodnotu našeho listu.

Přítomnost fitu už umíme zhodnotit z prvního ročníku bridžové akademie.

Naopak figury, které jsou plonk a stejně tak figury nižších hodnot (dámy, ale především kluci), které nemají podporu vyšších figur jsou faktorem, který zase náš list oslabuje.

---

## Literatura

1. *Tajemství vítězného bridže* – J.Rubens

## Lekce 3: Umístění figur

---

Často se vyskytují situace, ve kterých musíte učinit úsudek o hodnotě svého listu naslepo. Např. jste-li rozdávající hráč, musíte se rozhodnout, zda máte dražbu zahájit či ne. Musíte-li zhodnotit umístění svých figur bez indikací z dražby, řiďte se dvěma zásadami pro zjišťování skutečné síly svého listu. Důležitější z nich je tato (Zásada figur v dlouhé barvě): JSOU-LI OSTATNÍ VĚCI STEJNÉ, FIGURY VE VAŠICH DLOUHÝCH BARVÁCH JSOU HODNOTNĚJŠÍ NEŽ FIGURY V KRÁTKÝCH BARVÁCH. ČÍM DELŠÍ JE BARVA, VE KTERÉ JE FIGURA, TÍM HODNOTNĚJŠÍ TATO FIGURA JE.

Ukažme si funkci této zásady, uvědomující si, že oceňování listu je proces představování si všech možných listů, které může partner mít a zjišťování celkové hrací síly obou partnerů. Rozloha barev: 5 piků, 5 srdcí, 2 kára, 1 tref. Figury: 2 esa, 2 králové.

Když nepoužijeme žádných speciálních srážek nebo nadhodnocení, bude základní počet oceňovacích bodů 17: 14 figurových za vysoké karty. Podívejme se na několik listů, které vyhovují danému zadání:

---

### Příklad 1

♠ A K x x x  
♥ A K x x x  
♦ x x  
♣ x

---

### Příklad 2

♠ A K x x x  
♥ A x x x x  
♦ K x  
♣ x

---

### Příklad 3

♠ A K x x x  
♥ x x x x x  
♦ K x  
♣ A

---

### Příklad 4

♠ K x x x x  
♥ x x x x x  
♦ A K  
♣ A

V uvedených příkladech jsou figury umístěny odlišně. Abychom zjistili relativní sílu těchto listů, pokusíme si spočítat počet zdvihů, kterého dosáhnou s nějakým jiným listem. Předpokládejme, že

partner má „normální“ list jako např.:



Ve většině dražebních systémů s tímto listem v kombinaci s kterýmkoliv ze čtyř příkladů skončíte (správně) v pikovém závazku. Spočítejte tedy, kolik můžeme v každém příkladě očekávat zdvihů.

1. V prvním případě máme slušnou šanci (asi 50%), že splníme 4 piky (10 zdvihů). Na splnění čtyř piků potřebujeme trumfovou rozlohu 3-2 a buď srdce 3-2 nebo jedno z určitých konkrétních držení u soupeřů.
2. Ale s listem druhým je šance na splnění čtyř piků asi jenom 30%.
3. S třetím listem zjistíme, že šance na splnění čtyř piků je pouze asi 12%, možná ještě méně, protože, je-li A,K v srdcích před dámou, dostanou soupeři pravděpodobně snap.
4. Čtvrtý list skýtá nejhorší možnosti. Tady je šance na splnění přibližně slaboučkých 6%! Ve skutečnosti musíte mít v tomto případě trochu štěstí, abyste splnili závazek dva piky!

Všimněte si značných rozdílů v hracím potenciálu uvedených listů. Ve všech případech je počet bodů, rozloha barev a figury shodné. Avšak proti stejnému listu partnera máte s listem 1) regulérní šanci na hru, zatímco s listem 4) jste v tomto závazku téměř beznadějně.

Seřazení těchto listů odpovídalo příznivému umístění figur. V listě 1 jsou figury koncentrovány v dlouhých barvách, a když jdeme dále v pořadí, stále více honérů je v barvách krátkých. Výsledek, alespoň s konkrétním listem partnera, je jednoznačný. S přemísťováním figur z dlouhých barev do barev krátkých klesá ofenzivní potenciál listu.

Pro praktické dražební účely z toho plyne, že budete používat této zásady tak, že snížíte ohodnocení listu se zvláště špatně umístěnými figurami a zvýšíte jeho hodnocení, budou-li v něm karty umístěny dobře. Vrátime-li se tedy zpátky ke čtyřem listům uvedených v příkladě, předpokládejme, že jste po svém zahájení 1 pik uslyšeli partnerovu odpověď 2 piky (s listem Q,x,x Q,x,x Q,x,x Q,x,x,x by to měl říci). S listem 1) byste měl trvat na vydražení celoherního závazku. I když budete mít v úmyslu dojít do hry, měl byste se pokusit nabídnout srdce, protože v nich partner může mít lepší podporu. Ale když zahájíte 1 pik s listem 4), měl byste partnerovo zvýšení na 2 piky pravděpodobně pasovat (ani se o hru nepokoušet). Připouštím, že je zde těžké rozhodování, ale doporučuji pasovat podle pravidla (o kterém bude řeč později) „jsi-li na pochybách, podívej se na trumfy“. V žádném případě byste neměl podniknout víc než do hry pozvat. S listy mezi těmito extrémy, tj. s listem 2) a 3) byste do hry pozvat měli.

Viděli jsme, že s listy, které mají přesně stejný počet figurových bodů, je po stejném dražebním sledu nutno podniknout tři rozdílné akce.

Je mnoho situací, kdy zhodnocení umístění figur je velmi důležité, rozhodující. Někdy je to dost zřejmé, protože byste téměř mohli hrát závazek sami a oceňování listu je vlastně „sehrávka v duchu“.

Předpokládejme, že váš partner zahájil 1BT, což znamená vyvážený list s 15-17 body. Vy máte následující list: x,x, x,x, J,x,x, A,K,J,10,x,x. Co máte dělat? Měl byste dorazit do 3BT. Proč? Partner dostane výnos v jiné barvě než v trefech (těch nemá moc, proto pravděpodobně drží ostatní barvy, možná že zcela bezpečně) a buď si odehraje šest trefových zdvihů ihned, nebo bude přinejhorším impasovat trefovou dámou. Pokud bude impas nutný a nebude sedět, musí mít partner 15 bodů mimo trefy a je pravděpodobné, že získá čtyři zdvihy ve vedlejších barvách dříve, než si budou moci protivníci udělat svých pět zdvihů.

Ted' ale předpokládejme, že jste ve stejné situaci (partner zahájil 1BT) a vy máte list: A,x, K,x, J,x,x, 10,x,x,x,x,x. S tímto listem byste měl pouze zvýšit na 2BT, protože nemá-li partner maximum svého zahájení (se kterým budete mít 26 bodů), bude se celoherní závazek hrát pravděpodobně obtížně. Je

samozřejmě možné, že partner bude mít v trefech A,K,x,x a bude si moci odehrát šest trefových zdvihů, ale je pravděpodobnější, že bude mít něco jako K,x a bude zřejmě hledat zdvihy ve všech čtyřech barvách spíše, než aby se pokoušel vypracovat vaše trefy.

Tento příklad byl dost jasný, ovšem zásada je stejná. Je lepší mít figury v dlouhých barvách, jste-li v ofenzívě.

## Kombinace figur

Druhou zásadou hodnocení síly je Zásada koncentrované síly: JSOU-LI VŠECHNY VĚCI STEJNÉ, FIGURY V KOMBINACI (tzn. sdružené ve stejné barvě) JSOU CENNĚJŠÍ NEŽ FIGURY NESDRUŽENÉ (tj. v různých barvách).

Tuto zásadu ukážeme na rozboru síly barev. Předpokládejme, že máte dva 3-listy s celkovou figurovou silou jedno eso a jeden král. Např. máte-li A,x,x a K,x,x, mohli bychom zhodnotit vaši celkovou honérovou sílu na 1,5 zdvihu. Ovšem máte-li A,K,x a x,x,x, můžete si napočítat sílu dvou zdvihů. Je jasné, že honéry u sebe jsou silnější, protože se navzájem podporují. Totéž platí, když posuzujeme naši sílu společně s hodnotami, které má partner. Dejme partnerovi třetí dámu v obou barvách. Pak budeme mít:

|                                                     |                              |                                                     |
|-----------------------------------------------------|------------------------------|-----------------------------------------------------|
| <p>♠ A K x</p> <p>♥ x x x</p> <p>♦ —</p> <p>♣ —</p> | <p>N</p> <p>W E</p> <p>S</p> | <p>♠ Q x x</p> <p>♥ Q x x</p> <p>♦ —</p> <p>♣ —</p> |
|-----------------------------------------------------|------------------------------|-----------------------------------------------------|

|                                                     |                              |                                                     |
|-----------------------------------------------------|------------------------------|-----------------------------------------------------|
| <p>♠ A x x</p> <p>♥ K x x</p> <p>♦ —</p> <p>♣ —</p> | <p>N</p> <p>W E</p> <p>S</p> | <p>♠ Q x x</p> <p>♥ Q x x</p> <p>♦ —</p> <p>♣ —</p> |
|-----------------------------------------------------|------------------------------|-----------------------------------------------------|

|        | zdvihy |                       |
|--------|--------|-----------------------|
| piky:  | 3      | 1,5                   |
| srdce: | 0,25   | 1+ (o něco víc než 1) |
| celkem | 3,25   | 2,5+                  |

Znovu opakuji, sdružené figury mají větší zdvihový potenciál.

Zásada koncentrované síly, i když je zcela správná, není tak důležitá jako zásada týkající se umístění figur v dlouhé barvě, protože síla listu mnohem více závisí na umístění v barvách než na umístění vzhledem k jiným figurám.

Jeden příklad postačí. Předpokládejme, že jste zahájil 1BT (15-17) a partner vám poskytl možnost učinit rozhodující chybu hláškou 2BT. Doporučuji pasovat s: J,x,x K,x,x A,J,x A,K,x,x (16b., špatná rozloha, žádné střední hodnoty). Dražte ale 3BT s tímto listem: A,Q,x K,x,x x,x,x A,K,x,x (stejná charakteristika, ale „soustředěnost“). Použijete-li této techniky, budete mít alespoň nějaké vodítko při rozhodování místo toho, abyste si házeli příslovečnou korunou.

KDYŽ JE TO MOŽNÉ, POMOZTE PARTNEROVI V HODNOCENÍ JEHO LISTU DRAŽBOU BARVY, VE KTERÉ BUDOU JEHO FIGURY CENNÉ.



## Lekce 4: Oceňování UVNITŘ ČI MIMO

Už jsme viděli, že obecně (pro ofenzivní účely) je cennější mít figury v barvách, kde má partner délku, než v barvách, ve kterých je krátký. (Nebo v každém případě je lepší mít karty v barvě, o které víme, že je v ní partner dlouhý, než v barvách, o kterých nevíme nic.) Proto když zahájí partner licitaci hláškou 1 pik, list K,x,x x,x,x A,x,x x,x,x,x je silnější než list x,x,x K,x,x A,x,x x,x,x,x. Stojí za to prověřit si důvod, proč je první list ve skutečnosti silnější. Jedním ze způsobů, jak to můžeme dokázat je konstatování, že pikový král v prvním listě bude určitě hodnotnou kartou (bude „pracovat“), zatímco srdcový král ve druhém listě je hodnota pochybná. Mohli bychom říci, že pikový král v prvním listě je hodnota „prokázaná“, protože víme, že zvyšuje ofenzivní potenciál. Srdcový král ve druhém listě je ale hodnota pochybná. Další dražba může osvětlit jeho přesnější hodnotu, ale v tomto okamžiku po zahájení partnera 1 pik si asi nemůžeme být jeho hodnotou jisti. Koncepcí, podle které zjišťujeme, jaké figury mají prokázanou hodnotu a jaké mají hodnotu pochybnou, může být aplikována na následující problém. Za předpokladu, že je nejlepší mít figury v dlouhých barvách partnera, musíme-li mít některé honéry v barvách partnera a jiné ve vedlejších barvách, které figury v partnerových barvách jsou nejlepší? Jinými slovy – který z těchto listů je pro partnerovu podporu silnější při zahájení 1 pik:

♠ K x x  
♥ A x x  
♦ x x x  
♣ x x x x

♠ A x x  
♥ K x x  
♦ x x x  
♣ x x x x

Na první pohled se zdají být tyto listy stejné: stejná rozloha, jedno eso, jeden král, jedna figura v partnerově barvě, jedna figura vedle. Jejich síla však stejná není! První list je silnější než druhý. Abychom pochopili proč, uvažujme v duchu pojmu prokázaná hodnota. První list má jedno prokázané eso a jednoho prokázaného krále. Srdcové eso udělá zdvih za každých okolností. Král v partnerově barvě, kterou se chystáme podpořit, je také jasná prokázaná hodnota. Ale ve druhém listě, i když je pikové eso prokázaná hodnota, a protože je v barvě partnera, je cennější než v barvě jiné, srdcový král, ačkoliv bude pravděpodobně také cenný, není prokázanou hodnotou, protože partner může mít singla. I když z této analýzy vyplývá, že první list je silnější než druhý, není zatím osvětleno pravidlo zobecňující tento způsob oceňování. Abychom mohli vyslovit obecnou zásadu, budeme nazývat vyšší honéry (esa a krále) „primárními“ hodnotami, nižší honéry (krále a dámy) „sekundárními“ hodnotami. Krále jsem zařadil do obou kategorií, abych ukázal, že tyto definice jsou relativní, nikoliv absolutní. Esa jsou tedy primárnější než králové, ti jsou ovšem primárnější než dámy. Zásada oceňování uvnitř či mimo je: JE LEPŠÍ MÍT SEKUNDÁRNÍ HODNOTY V BARVĚ PARTNERA A PRIMÁRNÍ HODNOTY VEDLE.

Následující listy jsou tedy seřazeny podle síly pro podporu partnerem dražených piků:

♠ K Q x  
♥ A x x  
♦ x x x  
♣ x x x x

♠ A Q x  
♥ K x x  
♦ x x x  
♣ x x x x

♠ A K x  
♥ Q x x  
♦ x x x  
♣ x x x x

V jiných oblastech oceňování hodnot na lince v průběhu dražby, které jsme diskutovali (figury v dlouhých barvách, koncentrace figur, atp.) podle mého názoru i nezkušený hráč „cítí“ správně, který list je silnější. Ovšem průměrný hráč, který není obeznámen se zásadou „uvnitř či mimo“, by se, jak myslím, spletl. Kdybychom mu dali vybrat z výše uvedených listů po zahájení partnera v pikách, nejméně zkušený hráč by si asi zvolil list třetí. Jak jsme ale jasně viděli, je tento list nejslabší. Poměrně snadno si můžeme ukázat správnost této zásady. Ještě jednou si prohlédněte výše uvedené listy. Prozkoumejme, kdy bude mít každá figura operační hodnotu. Víme, že partner má dlouhé piky a pravděpodobně dojdeme do pikového závazku, pikové honéry jsou tedy v každém případě jistě dobré karty. Máme ovšem:

| Hodnoty     | Eso využitě maximálně               | Král využitý maximálně            | Dáma využitá maximálně                              |
|-------------|-------------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------------------------|
| ♠: K,Q ♥: A | má-li partner jedno nebo více srdcí | vždy                              | vždy                                                |
| ♠: A,Q ♥: K | vždy                                | má-li partner dvě nebo více srdcí | vždy                                                |
| ♠: A,K ♥: Q | vždy                                | vždy                              | má-li partner tři nebo více srdcí (někdy má-li dvě) |

Z této tabulky je zřejmé, že na základě pravděpodobnosti výskytu byly tyto listy seřazeny podle ofenzivní síly správně, protože první list bude častěji obsahovat všechny maximálně využitě honéry než list druhý, ve kterém zase budou figury maximálně pracovat častěji než ve třetím.

Mohlo by se zdát, že oceňování podle zásady uvnitř či mimo není tak důležitým faktorem, ale při rozhodování v kritických situacích ho můžeme použít až nečekaně často. Oceňování uvnitř či mimo je skutečně mistrovskou metodou při zjišťování ofenzivní síly listu. Dokazuje jasně, že oceňování síly listu je něco víc než pouhé počítání bodů.

## Literatura

1. *Tajemství vítězného bridže* – J. Rubens

## Lekce 5: Používání oceňovacích technik

Ted', když jsme se naučili několik zvláštních způsobů oceňování listu, je přirozené podívat se na jejich význam. Víme, že je lepší mít „dobrou“ dámu než špatnou (nebo potenciálně špatnou), ale je lepší mít dobrou dámu než „špatného“ krále? Víme, že draží-li partner piky, je lepší mít pikovou dámu a srdcové eso než srdcovou dámu a pikové eso. Je ale lepší mít pikovou dámu a srdcové eso nebo trefového krále a srdcové eso? Víme, že je lepší mít sílu v barvách partnera, ale je lepší mít 7 bodů v jeho barvách nebo 9 mimo?

V první kapitole jsem doporučil, abyste používali počítání figurových bodů jako základnu a dělali různé úpravy založené na speciálních zásadách (např. honéry v délce, oceňování uvnitř či mimo, atp.). Proto ke zjištění, jakou roli tyto techniky hrají, nám stačí stanovit, jak se tyto změny projeví v oblasti bodů.

Bylo by pohodlné, kdybych vám mohl předložit nějaké bodové přepočty založené na počítání 4-3-2-1 pro každou takovou zvláštní techniku. Kdybych mohl např. říci: „Připočtete nebo odečtete až do dvou bodů podle toho, jak máte umístěné figury“. Velmi by to samozřejmě usnadnilo většinu vašich problémů s hodnocením listu. Bohužel toto učinit nemohu, protože míra, do jaké jednotlivé techniky ovlivňují „celkový počet bodů“, závisí na konkrétní situaci a konkrétním použití zásad, které jsme si probrali – rozdíl v umístění kluka není zřejmě tak významný jako rozdíl v umístění krále.

Snad je i dobré, že taková přesnost není možná, protože by byl bridž nudný, kdyby existoval jednoduchý vzorec, ve kterém by byly vyjádřeny všechny složky hodnocení síly listu a kdyby mohl každý s jeho pomocí zvolit v každém rozdání zaručeně správnou hlášku. Nikdo neumí oceňovat všechny listy přesně. Můžeme jen odhadovat jejich hodnotu co možná nejpřesněji na základě nějaké běžné oceňovací metody (jako je počítání figurových bodů) s úpravami způsobenými použitím zvláštních oceňovacích metod, zásad a zkušeností. Odvážím se ale riskovat odhad ceny speciálních úprav. Myslím si, že „dodatečné“ modifikace jsou velmi podceňovány.

Při používání zvláštních technik oceňování listu byste se měli řídit tímto: Vaším prvotním zájmem je (nebo by mělo být) zlepšit se v oceňování hodnoty listu a tím položit základ ke zlepšování vaší lictace. Máte k dispozici zvláštní zásady oceňování listu a víte, co chcete najít – faktor, který by vás měl ovlivnit při hodnocení listu. Lepší než se pokoušet dávat jednotlivým metodám určitý počet bodů je pokusit se na základě vlastních zkušeností vybudovat si vlastní úsudek. Všimněte si kritických situací při dražbě, a když se naskytne příležitost použít některé zvláštní metody, všimněte si, jaká byla skutečná hodnota vašeho listu. Nakonec si, třeba i podvědomě, vytvoříte vlastní měřítko důležitosti jednotlivých faktorů. Když budete mít zkušenost z používání těchto zvláštních zásad, vaše hodnocení listu (a vaše dražba) se bude čím dál tím více zpřesňovat. Možná že to nebudete umět vyjádřit v pojmech počítání figurových bodů lépe než já, ale budete lépe lictovat a o to přece jde.

## Jiná vodítka při oceňování listu

### 1. Culbertsonovo pravidlo

Obecně je nemožné představit si všechny listy, které by partner mohl mít a podle toho se na základě pravděpodobnosti rozhodnout. Potřebujeme najít způsob, který by zjednodušil úplnou představu tak, že bychom mohli brát v úvahu jen některé listy, které by partner mohl mít a považovat je za reprezentativní vzorek všech jeho možných listů. To nás přivádí ke Culbertsonovu pravidlu. Jeden z největších Culbertsonových příspěvků k dražební teorii zůstal nerozpoznán možná proto, že nešlo o konvenci a Culbertson uváděl doslova desítky zvláštních pravidel (pro všechny fáze hry), z nichž každé mělo své jméno. Pravidlo, které mám na mysli, se týkalo slemového oceňování listu a já ho zde budu nazývat Culbertsonovým pravidlem: POZVĚTE DO SLEMU (TZN. UČIŇTE SLEMOVÝ POKUS), POKUD BUDE STAČIT „IDEÁLNÍ“ PARTNEROVO MINIMUM NA VYLOŽENÝ SLEM.

Jinými slovy, když se rozhodujete, zda máte nebo nemáte učinit pokus o slem, učiňte ho, můžete-li partnerovi „dát“ list minimální síly, kterou v dražbě ohlásil (ale s konkrétními kartami, které se nejvíc hodí), se kterými bude slemový závazek vyložený. Uvedu jednoduchý příklad použití Culbertsonova pravidla. Váš partner zahájil 1 pik a vy máte: Q,J,x A,x,x K,Q,J,x,x A,x. Protože normální (ale „ideální“) minimum partnerovy hlášky může být např. A,K,x,x,x x,x,x A,x x,x,x a v tom případě by váš slem byl doslova neporazitelný, měli byste se o slem pokusit (tj. skočit v kárech a podpořit tím piky).

## 2. Rozšířené Culbertsonovo pravidlo

Ať už si to Culbertson uvědomoval nebo ne, objevil řešení obecného problému (diskutovaného na začátku předcházejícího oddílu) jak vybrat několik listů, které by partner mohl mít, jež by vystupovaly jako reprezentativní vzorek všech možných listů. Můžeme tedy rozšířit Culbertsonovo pravidlo takto: VÁŠ LIST JE DOSTATEČNĚ SILNÝ NA POKUS O HRU (NEBO SLEM), KDYŽ S IDEÁLNÍM PARTNEROVÝM MINIMEM BUDE TATO HRA (SLEM) VYLOŽENÁ.

---

### Literatura

1. *Tajemství vítězného bridže* – J. Rubens

## Lekce 6: Bridge Master 1M 16-30

---

### Témata úloh:

- M16 – vytrumfovat před odehráním vedlejší barvy
- M17 – vzít okamžitě, aby mi nevyrazili vstup na piky
- M18 – vypracování trefů – pozor na přestupy při odhozech, vezmu hned první káro
- M19 – jediný vstup na stůl musí být využit k odehrání impasu
- M20 – vytrumfovat a na káro si zahodit ztrátové srdce nebo tref
- M21 – nezadržovat (nebezpečí přechodu na srdce) a okamžitě vypracovat kára
- M22 – nezadržovat (nebezpečí přechodu na trefy), skrčit se v kárech kvůli vstupu
- M23 – nezadržovat (nebezpečí přechodu na trefy), odehrát vysoká kára (odblokovat se) a srdce fungují jako vstup
- M24 – pikový expas jako vstup na obránci zablokovaná kára
- M25 – převzetí krále esem pro nedostatek vstupů
- M26 – před vytrumfováním zahodit ztrátový tref na srdce
- M27 – nezadržovat a skrčit se v kárech kvůli vstupu
- M28 – potřebuji dva srdcové snapy, mohu tedy trumfnout jen dvakrát a ponechat si kárové eso jako vstup
- M29 – musím dvakrát zadržet pro přerušení napojení, pak rozehrát kára a nepropustit srdce
- M30 – musím dvakrát zadržet pro přerušení napojení, impas v kárech a nenechat se zlákat k trefovému impasu

## Lekce 7: Konvence Pokus o hru

Do našeho licitačního systému přidáme první trochu speciálnější a méně obvyklou konvenci. Při každé takovéto akci musíme dbát na to, aby svěřenci pochopili, jakou situaci konvence řeší. Musí tedy umět rozpoznat vstupní podmínky pro to, aby ji užili. Často ale jejich námaha končí na tomto bodě a to nesmíte dopustit. Druhým neméně důležitým krokem je vědět, jak pokračovat, co v kterých případech odpovědět.

Konvence Pokus o hru se pokouší vytěžit z dobrého rozložení bodů maximum a při zjištění dobrých hodnot nám umožňuje vydražit manši. Vychází ze znalosti hodnocení listu, které jsme probírali v 2.-5. lekci tohoto ročníku.

Pokud partner slabě ushodní drahou barvu a vy máte 14-15 bodů a kromě trumfové barvy máte vedlejší minimálně 4-listou barvu, v níž se nacházejí honéry, které obvykle nejsou v sekvenci (např. K,J), pak často splníme manši, když bude mít partner doplnění k této barvě. Doplněním jsou figury, ne šikena nebo singl, které spíše znehodnotí náš list. Hláška vedlejší barvy je dotazem na doplnění. Pokud partner má doplnění, draží manši, pokud nemá, pak zůstanete na třetím stupni.

**1♠ – 2♠**

**3♣!** = dotaz na doplnění trefové, odpověď 4♠ znamená, že partner má doplnění, 3♠ nemá

Pokud ushodníme srdce, pak dotazem na pikovou barvu budou 2BT. Důvod bude objasněn za chvíli.

**1♥ – 2♥**

**2BT!** = dotaz na pikové doplnění

Druhou větví této konvence je dotaz na singl, který nám pomůže, pokud máme vedlejší barvu, v níž nemáme žádné figury. Využívá se zde pak tzv. vyloučení, které budeme probírat ve vyšších ročnících. V principu jde o to, že soupeři mají sice dost bodů, ale nemohou je využít, protože vy víte, že je budete snapovat. Pokud tedy při 14-15 bodech a slabém ushodnění naleznou dlouhou vedlejší barvu bez figur (obvykle alespoň 4-list, ale mohl by to být i 3-list), dražím následující hlášku, což je po 2♠ 2BT a po 2♥ 2♠ (tuto hlášku jsme si nechali volnou právě pro tuto variantu). Pokud má partner singl, draží jeho barvu. Když se vám tento singl hodí, tzn. je ve vaší dlouhé barvě bez figur, dražte manši, pokud ne, dražte jen na třetím stupni. Když partner po dotazu na singla kýženou krátkost nemá, draží sám na třetím stupni v dohodnuté trumfové barvě.

Pokud tedy po slabém ushodnění partnera (může to být např. i po konstruktivní dražbě 1♣-1♥-2♥) chcete vyzvat do hry ne na základě bodů, ale na základě polohy svých figur, máte k dispozici konvenci POH – Pokus o hru. Patří už k výbavě pokročilejšího bridžisty.

Nakonec několik příkladů:

## Příklad 1

**N**

♠ A J 2

♥ K Q 7 3 2

♦ K J 8 2

♣ 6

**S**

♠ 10 9 4 3

♥ J 8 5

♦ A Q 7

♣ 8 5 4

| <b>N</b> | <b>S</b> |
|----------|----------|
|----------|----------|

|            |            |
|------------|------------|
| <b>1</b> ♥ | <b>2</b> ♥ |
|------------|------------|

|            |            |
|------------|------------|
| <b>3</b> ♦ | <b>4</b> ♥ |
|------------|------------|

pas

## Příklad 2

**N**

♠ A J 2

♥ K Q 7 3 2

♦ K J 8 2

♣ 6

**S**

♠ Q 7 6 3

♥ A 6 5

♦ 6 4 2

♣ Q 5 3

| <b>N</b> | <b>S</b> |
|----------|----------|
|----------|----------|

|            |            |
|------------|------------|
| <b>1</b> ♥ | <b>2</b> ♥ |
|------------|------------|

|            |            |
|------------|------------|
| <b>3</b> ♦ | <b>3</b> ♥ |
|------------|------------|

pas

### Příklad 3

**N**

♠ A J 2

♥ K Q 7 3 2

♦ K J 8 2

♣ 6

**S**

♠ Q 7 3

♥ J 10 8

♦ 9

♣ A Q 8 5 4

**N**

**S**

**1** ♥ **2** ♥

**3** ♦ **3** ♥

pas

### Příklad 4

**N**

♠ K Q 10 8 4

♥ 7 6 5 4

♦ A K

♣ Q J

**S**

♠ A 6 5

♥ K J 3

♦ 10 8 4 2

♣ 9 7 3

**N**

**S**

**1** ♠ **2** ♠

**2BT** **3** ♠

pas

### Příklad 5

|              |
|--------------|
| <b>N</b>     |
| ♠ K Q 10 8 4 |
| ♥ 7 6 5 4    |
| ♦ A K        |
| ♣ Q J        |
| <b>S</b>     |
| ♠ J 6 3      |
| ♥ K 8 3 2    |
| ♦ Q J 10 7 3 |
| ♣ 6          |

| N   | S   |
|-----|-----|
| 1 ♠ | 2 ♠ |
| 2BT | 3 ♣ |
| 3 ♠ | pas |

### Příklad 6

|              |
|--------------|
| <b>N</b>     |
| ♠ K Q 10 8 4 |
| ♥ 7 6 5 4    |
| ♦ A K        |
| ♣ Q J        |
| <b>S</b>     |
| ♠ J 9 3      |
| ♥ 9          |
| ♦ Q 8 7 5 4  |
| ♣ A 10 5 2   |

| N   | S   |
|-----|-----|
| 1 ♠ | 2 ♠ |
| 2BT | 3 ♥ |
| 4 ♠ | pas |

Povšimněme si také dražby odpovídajícího v prvních dvou případech. Po hláše 1 ♥ měl odpovídající 4-list pikový, a přesto dražil 2 ♠. Přijměme pravidlo, že pokud máme pouze polopozitivní odpověď, nebudeme v takovéto situaci hledat fit ve druhé drahé barvě – fit jsme našli a výše než 2 ♠ jít nechceme. Pokud tedy odpovídající nabídne po srdcích piky a v následující dražbě potvrdí srdcový fit, musí mít více než 10 bodů.

## Lekce 8: Jak zacházet s impasy

### Komunikace

#### Příklad 1

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

N

W 1 E

S

|            |
|------------|
| ♠ A J 10 3 |
| ♥ 3 2      |
| ♦ A K Q J  |
| ♣ K 7 6    |

Jedinou šancí na splnění je vzít kromě čtyř kár a esa srdcového také čtyři piky. Soupeř nám výnosem zničil jediný přechod na stůl, je tedy třeba impas provést okamžitě. Když zahrajeme dámou, Východ položí čtyřku. Další pik, na který Východ přiloží opět blotku, vezmeme v ruce desítkou nebo klukem. V této fázi hry již nemáme možnost zahrát znovu impas pikový ze stolu, což je škoda, protože král pikový do třetího zdvihu na eso nespadne.

Závazek **3BT S** Výnos ♥K

Existuje ovšem možnost vzetí všech čtyřech pikových zdvihů. V prvním zdvihu je nutno impasovat devítkou. Po vzetí zdvihu na tuto devítku opakujeme impas dámou. Jestliže Východ opět nepoloží krále, můžeme impasovat znovu ze stolu. Tímto způsobem uhradíme čtyři zdvihy, i když je král pikový ve 4-listu.

### Kdy hrát impas figurou a kdy blotkou?

#### Příklad 2

Ve zdvihu

N

♠ A 6 5 4

♥ 4 3

♦ A 10 5 4

♣ 6 5 4

S

♠ K 3 2

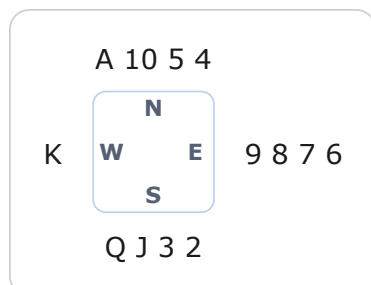
♥ A 2

♦ Q J 3 2

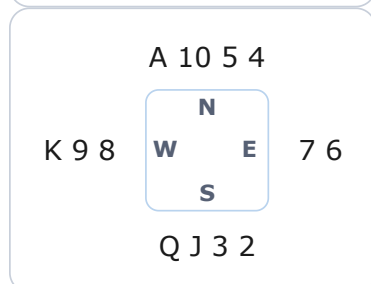
♣ A K 3 2

Potřebujeme čtyři kárové zdvihy, jinak padneme. Po zdvihu na srdcové eso hrajeme károvou dámu a Západ rychle doloží krále. Naše radost netrvá příliš dlouho, protože se ukazuje, že rozložení kár je následující:

Závazek **3BT S** Výnos ♥K



Bereme zdvihy na eso, kluka a desítku a devítku třímá Východ. „Odkud jsem měl vědět, že je král singl,” ptáme se rétoricky. „To je nezajímavé,” odpovídá partner, „nikdo tě nenutí hrát impas dámou.” Samozřejmě bylo možno zahrát dvojku s plánem položit desítku, jestliže se ze Západu neobjeví král. Když vezmeme zdvih desítkou v takovémto případě:



Přejdeme do ruky (např. trefem) a teď zaimpasujeme dámou. Takovýmto způsobem neztratíme možnost impasu a využijeme šance vzít všechny zdvihy i v případě singl krále u Západu.

Resume z těchto dvou rozdání je takovéto: Zahrání figury do impasu je dobré tehdy, chybí-li nám vstupy k jeho opakování.

### Příklad 3

Ve zdvihu 

**N**

- ♠ 4 3 2
- ♥ 4 3
- ♦ A J 10 4
- ♣ A K 3 2

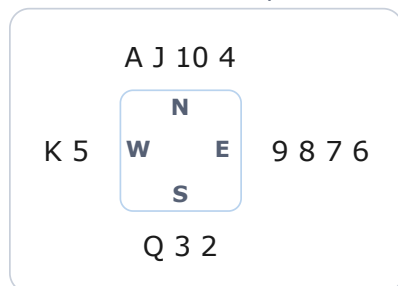
**S**

- ♠ K Q 6 5
- ♥ A 2
- ♦ Q 3 2
- ♣ Q J 5 4

Naším plánem je vzít čtyři zdvihy v kárech. Sehrávku musíme založit na tom, že kárový král je pod impasem, tedy v ruce Západu. Jestliže má Západ čtyři nebo více kár, nepodaří se nám náš plán zrealizovat – na zahrani dámu Západ položí krále (my eso). Pak vezmeme ještě kluka a desítku, ale to bude málo.

Jestliže má Západ tři kára, např. K,9,8, úspěchu dosáhneme, budeme-li impasovat dámou a stejně tak i trojkou. A co se stane, má-li Západ kárového krále singl nebo druhého?

Závazek **3BT S** Výnos **♥K**



Tehdy je zahrání dámy špatné! Západ zahraje „figuru na figuru“ a devítka Východu bude povýšena. Správná sehračka je zahrání kárové dvojky k desítce. Jestliže se akce povedla, vrátíme se do ruky (klukem trefovým) a znovu hrajeme blotkou károvou. Když se objeví král, přikryjeme ho esem a máme čtyři zdvihy v této barvě, jestliže ne, položíme kluka. Budeme úspěšní vždy, když má Západ singl, druhého nebo třetího krále.

### Kde hledat dámu?

Častým problémem rozehrávajícího je neodevzdat zdvih na dámu, když je jedinou chybějící figurou v barvě. Rozloha může být např.:



Tehdy je správná sehračka zahrání esa (možná se dáma ukáže sama) a dále zahrání čtverky do vidle stolu. Jestliže je dáma v impasu, tedy před králem a klukem, vezmeme zdvih. Jestliže má tuto kartu Východ, nelze ji vyimpasovat.

Má-li rozehrávající také desítku v této situaci:

nemá při otevřených kartách dáma šanci. Jestliže ji má Západ, impasujeme klukem, jestliže Východ, budeme impasovat z opačné strany desítkou. Smůla je, že si obránci své karty chrání a nechtějí nám je ukázat a hlavní hráč musí často prostě hádat, kde dáma je. Ne vždy je to však hádanka.

#### Příklad 4

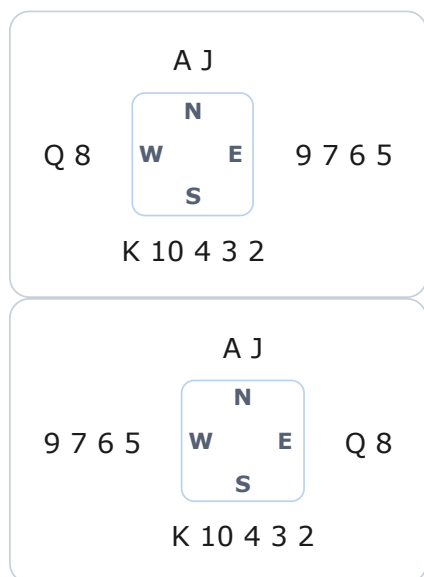


Není možno vydat kárový zdvih na chybějící dámu. Navíc potřebujeme pět kárových zdvihů a nevydat žádný. Na kterou stranu impasovat?

Uvažme, že je-li dáma v doprovodu tří nebo více blotek, pak i když impas trefíme na správnou stranu, dáma stejně zdvih udělá. Stejně tak nemáme šanci, je-li dáma singl, protože pak má druhý obránce pátou devítku. Po odehrání esa vypadne sice dáma, vezme čtyři zdvihy, ale devítku tak jako tak neukořistíme. Jestliže jsou kára rozděleny 3-3, uspějeme tak, že uhádneme dámu. Pak je třeba vylepšit čich, protože kárová dáma užívá parfém Channel No5. Jestliže je druhá, uspějeme jen tehdy, jestliže ji má Západ.

Závazek **6BT S** Výnos **♠ J**

*Východ bere esem a vrací pik*



Hrajeme trojku ke klukovi a poté eso. Západ s nechutí dává dámu a my máme už všechny vysoké karty v kárech. Jestliže má dámu s jednou blotkou Východ, závazek nesplníme:

Řekněme, že zahrajeme eso (všichni přikládají malé) a kluka. Východ přikryje dámou, Jih králem. Po zahrání desítky, mají soupeři ještě vysokou devítku.

Rekapitulace: Lepším sehračkou je zahrání impasu do kluka, protože to vede k úspěchu v případě, že dáma je druhá nebo třetí. Zahrání z druhé strany vítězí jen tehdy, je-li dáma třetí. Dobrý hráč, který má dvě alternativy sehračky, volí tu, která přinese úspěch častěji. Častěji

ale neznamená vždy. Jsou i rozdání, ve kterých vítězí slabší bridžista a prohrává lepší.

## Který impas vybrat?

### Příklad 5

Ve zdvihu 

**N**

♠ A 4 3  
♥ 3 2  
♦ 6 5 4 3 2  
♣ 4 3 2

**S**

♠ 2  
♥ A K J 10 9 8  
♦ A Q  
♣ A K Q J

Závazek **6BT S** Výnos ♠K

Jsme na stole poprvé a naposled a můžeme impasovat v kárech i srdcích. Který impas zvolit?

Jestliže není v ovzduší cítit vůni Calvina Kleina (oblíbený parfém kárového krále) pro vyřešení tohoto problému je možno pomoci si touto otázkou: „Co se stane, když impas vyjde?“ Jestliže v tomto rozdání zaimpasujeme dámou srdcovou a impas se nepovede, můžeme se prakticky vzdát, protože je těžké uvěřit, že by na eso kárové spadl král. Jestliže zaimpasujeme v kárech a manévr se nepovede, stále ještě není vše ztraceno. Ještě stále můžeme vyhrát, bude-li srdcová dáma u některého z obránců v dublu nebo singl – a taková šance je docela reálná.

Sehrávkou na větší šanci je v tomto případě impasovat káro.

## Pořadí impasů

### Příklad 6

Ve zdvihu 

**N**

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

**S**

♠ K Q J 10  
♥ A 2  
♦ Q J 3 2  
♣ Q 4 3

Závazek **3BT S** Výnos ♥K

Rádi bychom udělali zdvihy v pikách, ale prostá aritmetika nám říká, že není možno odevzdat protivníkům zdvih, protože jich pak získají nejmeně pět. Tonoucí se stébly chytá a rozehrává impas. Největší šanci vyrobení zdvihů dává trefová barva. Tedy dáma trefová? Spočtěme zdvihy hlavního hráče. Při úspěšném impasu trefovém jich bude osm (šest trefů a dvě esa). K uhrání závazku potřebujeme tedy i sedící impas kárový. Vtip je v tom, že po zahrání impasu trefového budeme na stole bez vstupu do ruky.

Správnou sehrávkou je začít impasem károvým. Hrajeme dámou, a jestliže Západ položí krále, vrátíme se do ruky klukem, abychom vyimpasovali trefového krále (jistěže začneme dámou). Když Západ zadrží, jsme v ruce a přejdeme okamžitě na trefy. „Oba králové leží pod impasem? Kdo dobře sehrává, může ostře licitovat.“

## Dvojitý impas

### Příklad 7

Ve zdvihu 

**N**

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

**S**

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

Závazek **4♠ S** Výnos **♣A**

*soupeři hrají třikrát tref a dáma bere zdvih*

Můžeme odevzdat jeden zdvih v trumfech a zahrání esa pikového nás odsoudí k odevzdání dvou. Při dobré sehrávce jsou šance na splnění poměrně vysoké. Stačí, aby měl Západ alespoň jednu z trumfových figur. Hrajeme pik, a jestliže Západ přidal blotku, pokládáme kluka. Řekněme, že Východ bere zdvih dámou a hraje káro. Bereme zdvih dámou v ruce a hrajeme devítku pikovou s úmyslem vychytat Západu krále. Jestliže dává Západ malou, skrčíme se sedmičkou. Tímto způsobem sehrávky prohrájeme jen tehdy, jsou-li obě trumfové figury u Východu, tedy ve 25% případů. Ve zbylých 75% se sehrávka na dvojitý impas vyplatí.

Změňme teď trochu slohu rozdání:

### Příklad 8

Ve zdvihu 

**N**

♠ A J 3 2  
♥ A 3 2  
♦ A K 5  
♣ 4 3 2

**S**

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

Závazek **4♠ S** Výnos **♣A**

*soupeři hrají třikrát tref a dáma bere zdvih*

Opět hrajeme pik z ruky a jestliže Západ přiloží blotku, dáváme kluka. Jestliže kluk nevezme zdvih, odevzdáme dva zdvihy v trumfech. Jestliže Západ dá figuru, přebijeme esem, vrátíme se do ruky (třeba srdcovým králem) a opět hrajeme ke klukovi s nadějí, že má Západ také druhou trumfovou figuru. Protože nemáme dost vysokých figur v trumfech, povede se nám akce jen tehdy, má-li krále i dámu Západ, tedy v 25% případů. Existují tedy dva typy dvojitých impasů:

- a) impas, který se povede, když je jedna z figur dobře položena
- b) impas, který se povede, když jsou dobře položeny obě figury

### Literatura

1. *Brydž od počátku* – K. Jassem

## Lekce 9: Impasové manévry

### Příklad 1

Ve zdvihu 

**N**

♠ 3 2  
♥ 7 6 5 4 3  
♦ 5 4  
♣ A Q 3 2

**S**

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

Máme k odevzdání tři zdvihy v červených barvách, a jestli chceme závazek splnit, nesmíme odevzdat žádný pik. Největší šanci dává dvojitý impas typu b). Spoléháme na to, že obě chybějící figury (dáma i kluk) jsou v ruce Východu, např.:

Závazek 4♠ S Výnos ♦A

3 2

5 4        Q J 6

A K 10 9 8 7

Jakmile se dostaneme ke hře, přejdeme trefem na stůl a odtamtud hrajeme pik. Když Východ položí blotku, dáme desítku s nadějí, že uděláme zdvih. Jestliže Východ přidá figuru, pokryjeme králem, znovu přejdeme na stůl, hrajeme pik a zkusíme vyimpasovat zbývající figuru.

### Příklad 2

Ve zdvihu 

**N**

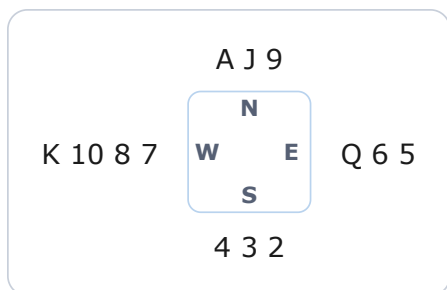
♠ A J 9  
♥ K Q J  
♦ A Q J  
♣ 5 4 3 2

**S**

♠ 4 3 2  
♥ A 3 2  
♦ K 3 2  
♣ A K Q J

Mnoho bodů, málo zdvihů. Jistě máme 11 zdvihů a šance na dvanáctý zdvih dává piková barva, v které nám chybí z důležitých karet král, dáma a desítka. Máme ale devítku, což nám dává dodatkovou šanci. Hrajeme pik, a jestliže dá Západ malou, přidáme ze stolu devítku. Spoléháme na to, že Západ má desítku a jednu (nebo obě) z chybějících figur pikových, např. v této sloze:

Závazek 6BT S Výnos ♥10



Východ vezme devítku dámou, ale v dalším kole této barvy se octne král v impasu před esem a klukem. Tento způsob sehrání nám zvětšuje šance na úspěch (na rozdíl od rozlohy bez devítky) z 25% na 37,5%.

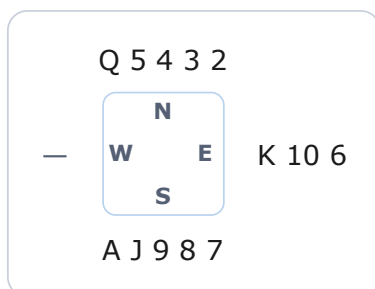
### Příklad 3



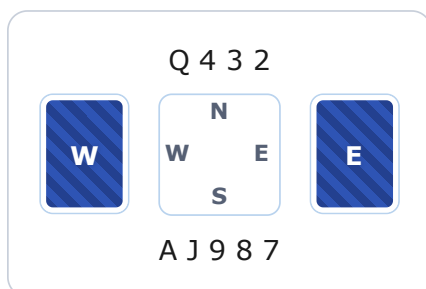
Nemůžeme odevzdat žádné zdvihy v pikách. Můžeme spoléhat na to, že král vypadne na zahrané eso, ale větší šance je krále impasovat. Řekněme, že rozloha piková je takováto:

Závazek **6♠ S** Výnos **♥J**

Východ bere zdvih esem a vrací srdce

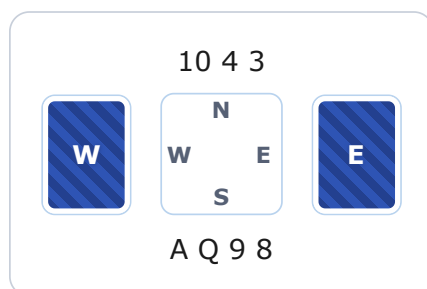


Jestliže zahrajeme ze stolu malou, Východ položí šestku. Dáme kluka (abychom nedali zdvih na singl desítku). Západ nepřizná barvu a už nepůjde vyimpasovat krále (na dámu Východu přijde král a desítka bude nejvyšším trumfem). Je možno vylepšit ukázanou sehrávku zahráním dámy. Když Východ položí krále a Západ nepřizná barvu, přejdeme opět na stůl, abychom vyimpasovali desítku Východu. Tímto způsobem uspějeme i v případě singlu nebo dubl krále u Východu. Je dobré zapamatovat si, že tento způsob sehrávky je správný při deseti kartách v barvě. Kdybychom jich měli devět, např.:



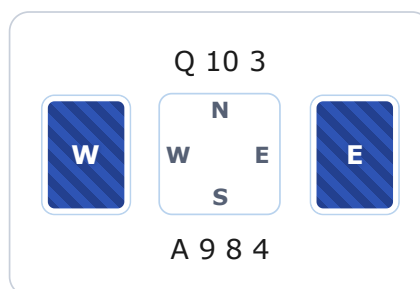
pak by sehrávka na dvojité impas – nejprve králem a pak desítkou – nebyla správná, protože by vedla k porážce v situaci, kdy by král byl v singlu. Při devíti kartách je lepší zahrát malou na obvyklý impas.

#### Příklad 4



Budeme dvakrát impasovat, nejdříve malou k osmičce a pak k devítce, pokud nebudou obě figury u Západu, uhradíme alespoň tři zdvihy.

#### Příklad 5



Vlastně tatáž situace jako v předchozím případě je tzv. Culbertsonovský impas, jen je to na první pohled hůř vidět – nejdříve hrajeme dámou k osmičce, pokud nepoloží Východ krále.

#### Příklad 6



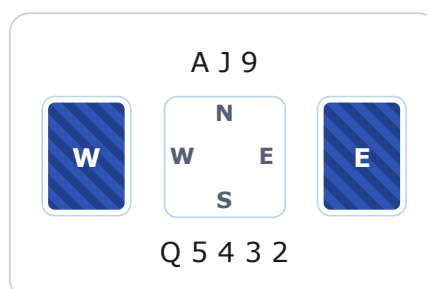
Při devíti kartách už má ale větší pravděpodobnost úspěchu na vydání jediného zdvihu odehrání esa a zahrání k dámě než Culbertsonův impas.

#### Příklad 7



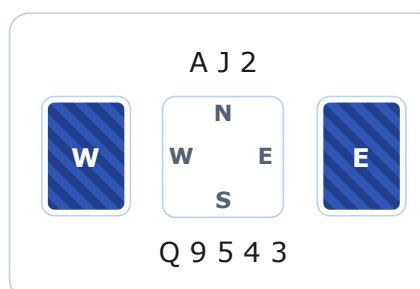
Tato situace se má opět hrát jako dvojitý impas, tedy rozehraji klukem a pokud nebude pokryt, propustím ho a manévr v dalším kole zopakují desítkou.

#### Příklad 8



Impasuji klukem a musím hádat, jestli byl král v dublu, pak je nutné stáhnout eso nebo byl třetí a pak je v dublu desítka a je správné rozehrát dámou.

#### Příklad 9



Opět impasuji klukem a hádám. Pokud je král druhý, stáhnou eso a vyimpasuji desítku, pokud třetí musím impasovat krále dámou.

#### Literatura

1. *Brydž od poczatku* – K. Jassem
2. *Sehrávka* – J. Minaříček

## Lekce 10: Bridge Master 1M 31-45

---

### Témata úloh:

- M31 – vzít a impas tref
- M32 – dvakrát zadržet pro přerušení napojení, bezpečný srdcový impas, neimpasovat piky a nezablokovat se v trefech
- M33 – neimpasovat srdce pro nebezpečí podnesení kára, vytrumfovat, na tref shodit srdci nebo káro
- M34 – nechat si eso pikové jako vstup, vzít králem v ruce a vypracovávat kára
- M35 – vzít hned, nejdříve musím rozehrát kára dvakrát, pak musím pokud i v druhém zdvihu zadržím eso, změnit na trefy, protože bych k vypracovaným kárům neměl vstupy
- M36 – dvakrát zadržet pik pro přerušení napojení
- M37 – ušetřit srdcového krále jako vstup na kára, v prvním zdvihu tedy vezmu esem na stole a na závěr neimpasuji
- M38 – hraji na snap srdce, nesmím tedy ani jednou trumfnout, impas pikový je přídatná možnost
- M39 – odehrát si své shora, nesahat na kára
- M40 – neimpasovat, hrozí odehrání tří kár, vzít, vytrumfovat a obehrát si své
- M41 – pikové eso slouží jako vstup k později odblokováným trefům, musím tedy vzít králem, odehrát A,K v trefech a esem pikovým přejít ke trefům
- M42 – jen se nezablokovat
- M43 – musím hrát na dělbu v kárech 2-2 a nevypracovávat trefy, jinak budou obránci v srdcích rychlejší
- M44 – devátý zdvih jedině na kárový impas
- M45 – vzít tref napoprvé, zvysoka trumfovat, odblokovat pikové eso a junkem srdcovým se dostat na piky

## Lekce 11: Jak dražít levné barvy po zahájení 1BT

Pokud partner zahájil 1BT, mohou nastat obtíže, když jako odpovídající chci hrát v levné barvě. Důvody pro to mohou být dva – buď mám šanci na slem v levné barvě nebo jsem velmi slabý, nechci hrát 1BT, ale raději 3♣ nebo 3♦, protože tak spíše uplatním svou dlouhou, ale slabou barvu. V prvním případě mohu dražít 3 v levné barvě, když mám právě jen jednu levnou barvu, ale co v případě, že mám alespoň 5-4 v levných a chci se rozhodnout pro levný slem v té barvě, v níž máme fit? Obě tyto situace má systém vyřešeny a ošetřeny hláškou 2♠, která nám zatím zůstala volná. Tato hláška znamená: Jsem buď slabý na jedné levné barvě a chci hrát 3 v této barvě, nebo jsem silný na levný slem v obou barvách a chci vědět, ve které barvě můžu najít fit. Zahajitel má teď dvě možné odpovědi: 2BT bude znamenat mám stejně dlouhé (tedy 3-3 nebo 4-4) kára a trefy nebo delší kára (tedy minimálně 3-list), 3♣ znamená mám delší trefy (tedy nejméně 3-list) než kára. Pokud odpovídající zapasuje nebo řekne 3♣ nebo 3♦, měl slabý list a chtěl využít dlouhou levnou barvu ke snapům. Když řekne 3BT, je to konvence Blackwood posunutá o jeden stupeň níž, protože jsme k tomu dostali příležitost. Bylo by zbytečné plýtvat místem skokem až na 4BT, když se nám nabízí takový pěkný prostor. Zahajitel samozřejmě nesmí takovouto dražbu zapasovat, ale oznámit počet es. 4♣ = 0 nebo 3, 4♦ = 1 nebo 4, 4♥ = 2 bez krále, 4♠ = 2 s jedním králem atd. Několik příkladů na procvičení:

### Příklad 1

**N**

♠ A K 3 2

♥ Q J 10

♦ A J 6

♣ Q 8 4

**S**

♠ 7 5

♥ 9 4 2

♦ 10 9 7 5 3 2

♣ J 5

| N | S |
|---|---|
|---|---|

|     |    |
|-----|----|
| 1BT | 2♠ |
|-----|----|

|     |    |
|-----|----|
| 2BT | 3♦ |
|-----|----|

pas

## Příklad 2

**N**

♠ A K 3 2

♥ Q J 10

♦ A J 6

♣ Q 8 4

**S**

♠ Q 5

♥ A

♦ K Q 8 7 3

♣ A K 6 3 2

| N | S |
|---|---|
|---|---|

|     |    |
|-----|----|
| 1BT | 2♠ |
|-----|----|

|     |     |
|-----|-----|
| 2BT | 3BT |
|-----|-----|

|    |    |
|----|----|
| 4♠ | 6♦ |
|----|----|

pas

## Příklad 3

**N**

♠ A K 3 2

♥ Q J 10

♦ A J 6

♣ Q 8 4

**S**

♠ 5

♥ A

♦ 10 7 4

♣ J 9 7 6 5 4 3 2

| N | S |
|---|---|
|---|---|

|     |    |
|-----|----|
| 1BT | 2♠ |
|-----|----|

|     |    |
|-----|----|
| 2BT | 3♣ |
|-----|----|

pas

#### Příklad 4

**N**

♠ A Q 8

♥ K J 10 6

♦ A 3

♣ Q J 5 3

**S**

♠ K 7

♥ A

♦ K Q 6 4 2

♣ K 10 7 4 2

**N**

**S**

**1BT 2♠**

**3♣ 3BT**

**4♠ 6♣**

pas

#### Příklad 5

**N**

♠ A Q 8

♥ K J 10 6

♦ A 10 8 7

♣ Q J

**S**

♠ K 7

♥ A

♦ K Q 6 4 2

♣ K 10 7 4 2

**N**

**S**

**1BT 2♠**

**2BT 3BT**

**4♠ 6♦**

pas

## Příklad 6

**N**

♠ A K 3 2

♥ Q J 10

♦ A J 6

♣ Q 8 4

**S**

♠ 10 7 3

♥ A 2

♦ 8 5

♣ A J 10 7 5 3

**N**      **S**

**1BT**   **3BT**

Poslední příklad ukazuje, že pokud máme v dlouhé levné barvě figury navíc se vstupem (i kdyby jen potencionálním – když bude v srdcích jen král, měla by být dražba stejná), má se odpovídající pokusit o 3BT. Partner má pravděpodobně zádrže v ostatních barvách, a když se podaří dlouhou levnou barvu vypracovat, přinese mnoho zdvihů.

## Lekce 12: Pravděpodobnosti

---

V této lekci si uvedeme přesné pravděpodobnosti při jednotlivých rozděleních chybějících karet. Zopakujeme si pravděpodobnosti impasů a expasů a uvedeme trochu složitější případy.

### Impasy

| <b>impas nebo expas</b> | <b>50%</b> |
|-------------------------|------------|
| jeden ze dvou           | 25%        |
| jeden ze tří            | 75%        |
| dva ze tří              | 50%        |

### Pravděpodobné rozlohy chybějících karet

| <b>2</b> | <b>1-1</b> | <b>52%</b> |
|----------|------------|------------|
|          | 2-0        | 48%        |
| 3        | 2-1        | 78%        |
|          | 3-0        | 22%        |
| 4        | 3-1        | 50%        |
|          | 2-2        | 40%        |
|          | 4-0        | 10%        |
| 5        | 3-2        | 68%        |
|          | 4-1        | 28%        |
|          | 5-0        | 4%         |
| 6        | 4-2        | 48%        |
|          | 3-3        | 36%        |
|          | 5-1        | 14%        |
|          | 6-0        | 2%         |
| 7        | 4-3        | 62%        |
|          | 5-2        | 30%        |
|          | 6-1        | 7%         |
|          | 7-0        | 1%         |
| 8        | 5-3        | 47%        |
|          | 4-4        | 33%        |
|          | 6-2        | 17%        |
|          | 7-1        | 3%         |
|          | 8-0        | 0,2%       |

|          |            |            |
|----------|------------|------------|
| <b>2</b> | <b>1-1</b> | <b>52%</b> |
| 9        | 5-4        | 59%        |
|          | 6-3        | 31%        |
|          | 7-2        | 9%         |
|          | 8-1        | 1%         |
|          | 9-0        | 0,1%       |

- A K 7 6 3

Q 10

impas 50%

vypadnutí 36% + ale 16% ze 48% při rozloze 4-2 dává 52%

- A J 7 4

K 8 6 5 2

obehrání K,A

40% + 12,5% z rozlohy 3-1

- A J 9 6 4

10 7 5 2

dvakrát impas

75%

- Q 10 7 3

A 9 5 4 2

eso a malá ke Q, při 8 kartách Culbertsonovský impas

## Lekce 13: Bridge Master 1M 46-60

---

### Témata úloh:

- M46 – vzít na stole králem, srdcové eso bude fungovat jako vstup, až odblokuji trefy
- M47 – trefy slibují více zdvihů, ale nestihnu je vypracovat, musím se rozhodnout pro kára
- M48 – eso trefové je vstup, vzít králem, vytrumfovat, odblokovat piky, trumfem na stůl a na pikové eso shodit tref nebo káro
- M49 – vzít hned první srdce (hrozí přechod na piky) a okamžitě vypracovat kára
- M50 – musíme vypracovat srdci, vytrumfovat a hrát srdce
- M51 – sedmý zdvih na vypracovaná kára, vzít okamžitě tref
- M52 – je nutno odblokovat trefy, dostat se na ně expasem pikovým, doufáme v dělení kár 4-4 nebo 6-2 a esem u Západu
- M53 – po odehrání trefů je třeba vzít srdce v ruce, protože po vytrumfování a vypracování piků bude sloužit eso jako vstup
- M54 – vzít esem, vytrumfovat, skrčit se v kárech, tak lze odehrát čtyři kárové zdvihy
- M55 – po vytrumfování dvakrát snapnout srdce, král kárový je vstupem
- M56 – okamžitě vzít (hrozí přechod na trumfy) a začít hrát kára, aby bylo možno snapnout
- M57 – na snap trefový, tedy nevytrumfovávat
- M58 – vzít hned, vytrumfovat, rozehrát kára a zahodit na ně jeden ztrátový zdvih
- M59 – dvakrát se skrčit v trefech, aby je bylo možno odehrát
- M60 – odtrumfovat, odehrát trefy a káro

## Lekce 14: Algoritmus bilancování a bilancování v BT

Zásada bilancování – je základní zásadou dražby. Krátce ji můžeme zformulovat takto: To, co je draženo, je podloženo silou listu.

### Figurové zdvihy

Nejprostší metodou určení figurové síly je metoda bodová Miltona Worka (eso=4 body, král=3 body, dáma=2 body, kluk=1 bod). Součet bodů v jedné barvě je zárukou tří figurových zdvihů.

### Zdvihy na malé karty (blotky)

Jsou to zdvihy získané díky tomu, že protivníci již nemají karty v této barvě. Abychom dosáhli zdvihů na malé karty, musí být tato barva nejméně 4-listá a musí být včas odehrány zdvihy na figury. Když z dražby víme, že máme shodu v barvě (dohromady s partnerem osm karet), pak funguje pravidlo: Sfitovaná délka má tolik zdvihů na malé karty, kolik jich je nad 3-list.

Při zahájení licitace ještě nevíme, jestli naše délka bude sfitována, ale potenciální síla listu opřená o dlouhou barvu je vyšší než rovnovážná rozloha.

### Snapy

Definice pravidla na počet snapů je velmi obtížná. Proto musíme při silně rozlohových kartách zapojit svou představivost. Ve svých úvahách věnujeme pozornost především:

- jestli máme čím snapovat. To znamená, jestli budeš mít trumfy po počítí vytrumfování a také komunikaci s partnerem
- jestli bude co snapovat. Je také možná symetrická sloha dubl proti dublu apod.
- jestli se nestřetává krátkost s figurami. Když má partner v barvě singlu např. K,Q,J.

Metoda bilancování listu, kterou ti nabízíme, v sobě zahrnuje vše, co bylo jmenováno – body za figury, za délku, za seskupování, za snapy.

### Algoritmus bilancování

Pro některé to bude pouze připomenutí, pro jiné odhalení.

#### Body za figury (PC)

|            |              |
|------------|--------------|
| <b>eso</b> | <b>- 4PC</b> |
| král       | - 3PC        |
| dáma       | - 2PC        |
| kluk       | - 1PC        |

#### Body za délku (PD)

|               |              |
|---------------|--------------|
| <b>5-list</b> | <b>- 1PD</b> |
| 6-list        | - 2PD        |
| 7-list        | - 3PD        |

## Body za krátké barvy (PK – uplatňují se, když je objeven fit v nějaké barvě)

|               |              |
|---------------|--------------|
| <b>šikena</b> | <b>- 3PK</b> |
| singl         | - 2PK        |
| dubl          | - 1PK        |

## Body za sfitování (PS)

Za devátou a každou další kartu v barvě fitu po jednom bodu.

Extra body si můžeme přidat za pěknou kartu, za vlastnictví mnoha rychlých zdvihů (esa, králové), za vysoké blotky – desítky, devítky, konečně za lokalizaci figur.

Požadovaný počet bodů pro hru:

|            |                            |
|------------|----------------------------|
| <b>3BT</b> | <b>- 25 bodů (PC + PD)</b> |
| 4 v drahé  | - 26 bodů (PC + PK + PS)   |
| 5 v levné  | - 29 bodů (PC + PK + PS)   |
| malý slem  | - 33 bodů                  |
| velký slem | - 37 bodů                  |

Výše uvedený algoritmus je pouze výchozí bod pro plastickou bilanci (plastic valuation). Pamatuj si, že umění ocenění společné síly listu je schopnost využití informací z průběhu dražby a ta rozhoduje o úspěchu v bridži. Ne nějaký geniální licitační systém, ale právě schopnost ocenit list bude mít zásadní vliv na úspěch ve tvé bridžové kariéře. Umění ocenit list, například fakt, že v daném rozdání má srdcová dáma stejnou sílu jako eso a v jiném stejnou jako „nic“, svědčí o třídě hráče. Měj na zřeteli, že síla konkrétní figury či blotky se někdy diametrálně mění v průběhu dražby. Nestačí tedy mechanicky sečíst body za figury a rozlohu, abychom provedli bilanci skutečného listu, když to nejsou stálé hodnoty.

Sílu svého listu musíme ověřovat po každém kole dražby.

## Bilancování zahájení

U rovnovážných listů (4-3-3-3, 4-4-3-2) počítáme především PC. Dostačující počet bodů ke hře je 25PC.

Jestliže hraješ 3BT, můžeš v průběhu svých devíti zdvihů odevzdat soupeřům čtyři a tedy využít několika šancí na některé manévry. Zcela jinak vypadá situace u slemů. Tady musí být bilancování precizní. Neměli bychom příliš pomáhat soupeřům. V tak dobře dotovaných hrách udělají všechno, aby ho porazili. Možnosti speciálních zahrání jsou tehdy silně omezeny, zvláště u malého beztrumfového slemu. Na malý slem v typicky beztrumfových rozlohách je potřeba 33PC. Při slemové dražbě je potřeba věnovat pozornost prověřování lokalizace figur v dlouhých barvách.

Jestliže sílu 25PC můžeme považovat za dostačující k hlášce 3BT, pak síla 33PC při slemové dražbě je jen orientačním bodem a je nutno jej v co nejvyšší míře prověřovat.

Při zahájení v barvě počítáme body za figury a také body za délku (PD) – za pátou a každou další blotku jeden bod. Třináct bodů opravňuje k zahájení dražby. Barevná zahájení jsou obvykle založena na 5+listu, který je často hlavním zdrojem zdvihů na blotky. Když je list orientován výrazně barevně (je nevhodný pro hru v BT), je zvlášť důležité správně ocenit lokalizaci figur. Podívejme se na tento výjimečný list:

♠ A K Q J x  
 ♥ A K Q J x  
 ♦ x x  
 ♣ x

Máme jen 20 PC a zbytek síly je tvořen délkami a výbornou lokalizací figur. Podaří-li se nám tedy sfitovat jednu z našich délek nebo najdeme u partnera v obou po dublu, pak můžeme věřit velmi silně ve hru v drahé barvě. Je zde těžké, používáme-li náš algoritmus bilancování, dostat se k 27 bodům nutným ke splnění hry. V takových případech je lepší spočítat ztrátové zdvihy. Neobvyklá SÍLA tohoto listu bude charakterizována bočními krátkými barvami (nedovoluje protivníkům vzít více než tři zdvihy v levných barvách). Kdybychom délky rozdělili, např.:

**N**  
 ♠ A K Q J x  
 ♥ x x  
 ♦ x x x  
 ♣ x x x  
  
**S**  
 ♠ x x  
 ♥ A K Q J x  
 ♦ x x x  
 ♣ x x x

Máme 10 jistých zdvihů, ale až šest ztrátových – splníme jen jeden pik nebo jedno srdce.

## Literatura

1. *Moderní přirozená dražba* – W. Izdebski + O. Rodziewicz-Bielewicz

## Lekce 15: Barevné bilancování

1♦ – 1♥/1♠/2♣

Když partner odpovídá druhou barvou, postupujeme stejně jako při zahájení dražby: přidáme PC a PD a ignorujeme PS.

Jakmile ushodníme partnerovu barvu, připočítáme si body za krátkosti:

|             |                |
|-------------|----------------|
| <b>dubl</b> | <b>- 1 bod</b> |
| singl       | - 2 body       |
| šikena      | - 3 body       |

### Příklad 1

Partner zahájil 1♠ a my máme:

♠ Q 10 7 6  
♥ 9 7  
♦ A 9 7 6  
♣ K 7 6

PC=9

PK=1 (dubl srdce)

PS=1 za devátý pik a můžeme připočítat „něco“ za lokalizaci pikové dámy

Dáma v barvě partnera je mnohem silnější než dáma v boční barvě. Kdybychom měli místo pikové dámy dámu srdcovou, naše karta by byla statisticky slabší.

Celkově má Východ okolo dvanácti bodů. Hranice 11-12 bodů je zóna invitu a měli bychom tedy zadražit tři piky (výzva do hry). Podívejme se na oba listy:

♠ K J 8 5 4  
♥ A J 8 3  
♦ Q 5 3  
♣ A

N  
W 1 E  
S

♠ Q 10 7 6  
♥ 9 7  
♦ A 9 7 6  
♣ K 7 6

Pozor: Po nalezení shody probíhá další bilancování obou partnerů s ohledem bodů za krátkosti (PK). Z algoritmu bilancování vypadávají body za délku.

Zahajitel měl 16 bodů (15PC + 1PD). Po sfitování piků se stala jeho karta silnější: 15PC + 2PK = 17 bodů. Dohromady s partnerem mají okolo 28 bodů a draží tedy 4♠.

Nalezení shody zvětšuje sílu společného listu.

### Literatura

1. *Moderní přirozená dražba* – W. Izdebski + O. Rodziewicz-Bielewicz

## Lekce 16: Základní body a modifikace

Figury, o kterých víme, že budou činné ve hře, můžeme označit jako „základní“. Například:

♠ A 4 3 2  
♥ A 3 2  
♦ A 3 2  
♣ A 3 2

Zahajujeme 1BT s přesvědčením, že všechna esa hrají. Neřekneme nic nového, když prohlásíme, že esa jsou generálními hodnotami listu.

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

Ted' se může stát, že nemáme pro partnera žádný zdvih. Statisticky jsou jeho figury lokalizovány hlavně v délkách. S tímto listem je nutné co nejrychleji ukončit dražbu pasem na 2♣.

| N  | S  |
|----|----|
| 1♦ | 1♠ |
| 2♣ | ?  |

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

Opět máme 7PC, ale víme, že všechny jsou základní. Pas s tímto listem by byl chybou, je správné udržet dražbu odpovědí 2♠ (negativní výběr barvy).

| N  | S   |
|----|-----|
| 1♠ | 1BT |
| 2♥ | ?   |

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

Přináší 3♥ partnera proti rozloze 5-5 partnera nějaké hodnoty navíc? Jedno je jisté – není to forsující, protože se silnou kartou a 5-listem by partner skočil na 3♥ ve druhém kole. Invituje však partner do hry nebo zkouší najít lepší částečný závazek? Určitě invituje. S minimem by zapasoval 2♠ i se slohou 5-5.

| N  | S   |
|----|-----|
| 1♠ | 1BT |
| 2♥ | 2♠  |
| 3♥ | ?   |

Máme invit přijmout? Samozřejmě, máme mnohem více než 7PC. Za každou figuru v barvě partnera si můžeme přidat bod (PS) plus 1PK (za dubl) – a v tom okamžiku máme 11 bodů a tedy hodnotu pro dražbu manše.

Zapamatujme si: v hraničních situacích zahajitel draží při zemi – snižuje sílu listu a odpovídající nad zemí – stará se o udržení dražby.

## Rostoucí a klesající síla listu

Ukažme naše karty:

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

Jak vidět, síla našeho listu je nějakých osm bodů. Nevelkým plus jsou figury ve 4-listech a desítka u krále srdcového. Listy s druhořadou silou se obvykle těžce oceňují v počátečních fázích dražby. Počkejme si tedy, jak se vše vyvine. A přichází dobrá zpráva. Partner zahájil 1♠.

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

Pikový král i čtvrtá karta v této barvě jsou teď mnohem zajímavější. Rozdíl mezi třemi a čtyřmi trumfy je zásadní, proto si zvedneme sílu o bod. Po nalezení fitu vypadá lépe i dubl v kárech. Pikový král zesílel, protože je statisticky pravděpodobnější, že má partner eso.

List opravňuje k dražbě 2♠. Jeho obecná síla je někde okolo desíti bodů.

piky – 3+1 (za krále) + 1 (za čtvrtý trumf)

srdce – 3 + „něco“ (za desítku)

kára – 1 (dubl)

trefy – ¾, nejistá hodnota, ocenění kluků je velmi těžké bez dalších informací

Takže máme velmi pěkný list pro 2♠.

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

Teď, když oba králové mají maximální hodnotu, musíme dražit silně – tedy hru. Ve skutečnosti cena kárového dublu a trefového kluka poněkud klesla, ale větší síla srdcového krále to zcela kompenzuje.

Oba listy:

| N  | S  |
|----|----|
| 1♠ | 2♠ |
| 3♥ | ?  |

**N**  
 ♠ A J 8 5 4  
 ♥ A Q 7 6  
 ♦ A 9 8  
 ♣ 10

**S**  
 ♠ K 9 7 6  
 ♥ K 10 4  
 ♦ 6 5  
 ♣ J 8 7 6

O mnoho větší přeceňování síly listů je nutné u nerovnovážných sloh. Mysleme si, že jsme dostali takovou kartu:

♠ Q 10 7 6  
 ♥ —  
 ♦ A 9 8 7  
 ♣ A 9 8 6 5

Partner nás mile zaskočil zahájením 1♠. Naše šikena táhne, při našich čtyřech trumfech dá jistě dva snapy a tedy okolo 6-7 bodů. Všechny naše figury určitě hrají.

A jak oceníme náš list po zahájení 1♥?

♠ Q 10 7 6  
 ♥ —  
 ♦ A 9 8 7  
 ♣ A 9 8 6 5

Situace je diametrálně odlišná. Šikena je teď k ničemu, protože je naproti barvě partnera. Síla pikové dámy je nejasná.

Tento příklad je výmluvnou ilustrací pravidla:

Rozlohovou sílu je třeba mnohem více přeceňovat než sílu figurovou.

## Příklad 1

Párový turnaj, oba v první, náš list:

|   |            |
|---|------------|
| ♠ | —          |
| ♥ | A J 10 5 4 |
| ♦ | K J 4 3    |
| ♣ | A 7 6 5    |

Zahájili jsme 1♥, partner draží:

- 1♠ – to je špatné, naše karta náhle ztrácí na síle
- 1BT – to není špatné, partner nemá piky. Ve skutečnosti také nemá srdcový fit, ale zato má alespoň osm levných karet, sfitujeme tedy jednu z našich bočních barev
- 2♣ – to je dobré. Jestliže má partner čtyři piky, pak má nejméně pět trefů. Je těžké v tomto okamžiku říci, jak silná jsou naše kára
- 2♦ – výborná situace, naše kára získala maximální sílu a esa jsou vždy dobrá

## Příklad 2

Párový turnaj, NS ve druhé, s naším listem:

|   |            |
|---|------------|
| ♠ | —          |
| ♥ | A J 10 5 4 |
| ♦ | K J 4 3    |
| ♣ | A 7 6 5    |

jsme zahájili 1♥, ale do dražby zasáhli protivníci:

| W  | N  | E  | S   |
|----|----|----|-----|
| 1♥ | 1♠ | 2♥ | pas |
| ?  |    |    |     |

Když obránce zasáhl 1♠, síla tvého listu potenciálně vzrostla. Sever má pikovou sílu, zvětšuje se tedy šance, že potenciální síla partnera je ve tvých barvách. Partnerova 2♥ na tvém pohledu na věc nic nezměnila. A pas Jihu?

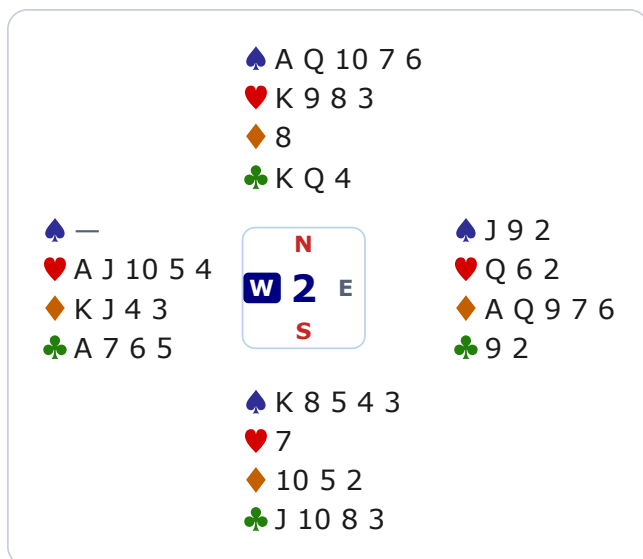
Figurová síla je zhruba vyrovnaná, proč tedy Jih neushodnil piky? – Jestliže má dubl, pak má partner 5 až 6 piků a v nich pravděpodobně nějakou figuru. Jestli má Jih tři piky a přesto pasuje, je to náznak, že má také hodnoty v naší barvě a nechce partnera pobízet k vyšší dražbě. Ať tak či onak, pro nás je to špatně. V této situaci pas s tvým listem nevypadá špatně. Jestliže má Sever šest dobrých piků, určitě je nabídně a partner může zareagovat. Se čtyřmi srdci nebude dražit, možná nabídně svoji boční barvu. Pak je všechno ještě před tebou.

| W  | N  | E  | S  |
|----|----|----|----|
| 1♥ | 1♠ | 2♥ | 2♠ |
| ?  |    |    |    |

Ted' musíš nepochybně dražit. Tvoje šikena je silnější. Měli bychom partnera přimět ke spolupráci hláškou 3♦ (tato barva potřebuje doplnění, takže lépe ukazuje obranu, kdyby protivníci vybojovali závazek). Není jasné, zda licitujeme, abychom vydražili 4♥, nebo proto, abychom bránili pikový závazek.

| W  | N  | E  | S  |
|----|----|----|----|
| 1♥ | 1♠ | 2♥ | 3♠ |
| ?  |    |    |    |

Soupeři silně fitují. Tvůj list nezaručuje hru, ale šikena piková posílila a rozloha volá po dražbě. Bilancování dává naději, že by partner mohl mít dobré hodnoty pro náš rentabilní závazek. Nejlepší hláška je v této situaci 3BT. V této sekvenci nemohou být přirozené. Partner by neměl mít potíže poznat v nich rozlohu 0-5-4-4. Celé rozdání může vypadat například takto:



Závazek 4♠ by byl bez problémů splnitelný. Ale 5♦ se ukáže jako výborná akce a bude splněných. Po každém jiném než pikovém výnosu nebudou se sehrávkou potíže. Jih nicméně vynesl pik. Ale i teď si hlavní hráč se sehrávkou poradí. Snapne pik na stole. Zahraje kárového krále a malé srdce k dámě v ruce. Když Sever vskočí králem a dá partnerovi snap, nebudou s další sehrávkou potíže. Když propustí, hlavní hráč vezme dámou, snapne druhý pik, dotrumpfuje a odevzdá srdce. Obránci vezmou jen pik a srdci.

## Literatura

1. *Moderní přirozená dražba* – W. Izdebski + O. Rodziewicz-Bielewicz

## Lekce 17: Rozdělení pásem a oceňování listu

Krzysztof Martens v popisu svého systému uvedl: „Mnozí čtenáři uvažují o velikém rozpětí síly při otevření v barvě na prvním stupni (11-21 bodů). Tato koncepce má své přednosti i vady a můžeme o nich hodiny debatovat – jedno je ale jisté, předpokládá licitátorovu výbornou schopnost přirozeně a dobře oceňovat list.“

Slabí hráči se bojí zahájení s širokou bodovou zónou. Zdá se jim nemožné, aby sílu i rozlohu v dalších kolech dražby přesně popsali, např. 12-13PC nebo 19-20PC při rozloze 6-3-1-3. Ale není to pravda. Při velké síle zahajujícího hráče se nebude „prodávat“ ona, ale obvykle jeho partner, který skoro jistě bude mít mnohem slabší list a tím pádem snadněji popsatelnější.

### Zásada hranic

Když zahajujeme hláškou 1BT, rozpětí síly je velmi úzké – 15-17PC, tedy další bilancování listů je prosté. Naproti tomu, jak jsme už dříve řekli, vypadá hláška 1 v barvě s rozpětím 12-20(21)PC velmi nebezpečně, když se zdá, že při takto velikém rozpětí síly bude upřesnění velmi těžké. Ale ukazuje se, že to není zas tak velký problém, jak by se na první pohled mohlo zdát, protože v průběhu licitace dáváme svými dalšími hláškami limity svého původního rozpětí, např.:

1♦ – 2♦ (6-10 bodů)

1♠ – 3♠ (11-12 bodů)

1♣ – 1♠ – 1BT (12-14PC)

Další bilancování pak může být velmi přesné nejen co do figurové síly, ale především – umístěním figur a rozlohou.

Dražba systémem s širokým rozpětím barevného zahájení vyžaduje jistou filozofii. V hraničních situacích typu: udržet dražbu, nebo pasovat, musí být odpovídající optimistou – licitovat dále. Zahajitel musí být zase pesimistou – licitovat klidně, bez zbytečných skoků, věřit, že partner s nějakými nadhodnotami licitaci udrží.

### Příklad

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

S 18PC (19 bodů) není správné pokračovat rebidem 3♦, ale skromně zadržet 2♦ (ohraničíme zónu do 18 bodů). List Západu sám o sobě nestačí k prosazování manše. Jeho slabostí je nedostatek vysokých blotek a singl v barvě partnera.

| W  | N   | E  | S   |
|----|-----|----|-----|
| 1♥ | pas | 1♠ | pas |
| ?  |     |    |     |

| W  | N   | E  | S   |
|----|-----|----|-----|
| 1♥ | pas | 1♠ | pas |
| 2♦ | pas | 2♥ | pas |
| ?  |     |    |     |

Partner vybral negativně barvu a omezil svou sílu do 9 bodů. Tato informace neposiluje list Západu, ale musí samozřejmě invítovat hru hláškou 2BT, ukazujíc 17-18 bodů (ve skutečnosti máme 19, ale jak jsme řekli dříve, oceňujeme list jako slabší). Východ, který má vrchní hranici svého rozmezí, invit přijme. Uvažte, že kdyby měl Východ list o krále slabší, 3BT by měly malou šanci na úspěch.

## Oceňování svého listu

Tvým úkolem je rozhodnout, který z listů, jestli a) nebo b), ve světle uvedené dražby je silnější.

### Příklad 1

| W  | N   | E  | S   | a) |
|----|-----|----|-----|----|
| 1♥ | pas | 1♠ | pas |    |
| 2♦ | pas | ?  |     |    |

♠ K Q 6 5 4  
♥ 6 5 3  
♦ 6 5  
♣ K Q 7

b)

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

#### Řešení:

Podle dosavadní dražby je pravděpodobná rozloha partnera 1-5-4-3. List b) disponuje výborným umístěním figur, a proto je silnější než list a). S listem a) draž 3♥ – invit, s b) 4♥.

### Příklad 2

| W  | N   | E  | S   | a) |
|----|-----|----|-----|----|
| 1♥ | pas | 2♥ | pas |    |
| 3♦ | pas | ?  |     |    |

♠ 7 6 5 4  
♥ Q 6 5 3  
♦ K Q 5  
♣ 7 6

b)

♠ K Q 5  
♥ Q 6 5 3  
♦ 6 5 4 3  
♣ 7 6

#### Řešení:

S listem a) je přijetí výzvy jasné – dobré umístění hodnot, draž 4♥. S listem b) – 3♥. List partnera:

♠ 3 2  
♥ A K J 7 2  
♦ A 10 7 2  
♣ A 3

### Příklad 3

| W  | N   | E  | S  | a) |
|----|-----|----|----|----|
| 1♠ | 2♦  | 2♠ | 3♦ |    |
| 3♥ | pas | ?  |    |    |

♠ Q 6 5 4  
♥ K 5 3  
♦ Q 6 5 3  
♣ 7 6

b)

♠ Q 6 5 4  
♥ K Q 5  
♦ 6 5 4 3  
♣ 7 6

### Řešení:

Dosavadní dražba a tvoje čtyři kára ukázaly krátkost partnera v této barvě. Kárová dáma v listu a) je tedy bezcenná. Naproti tomu všechny figury listu b) jsou užitečné – draž 4♠.

### Příklad 4

| W  | N   | E   | S   |
|----|-----|-----|-----|
| 1♠ | pas | 1BT | pas |
| 2♣ | pas | 3♣  | pas |
| 4♣ | pas | ?   |     |

a)

♠ 4 2  
♥ A 5 3  
♦ 6 5 3  
♣ A 7 6 5 4

b)

♠ 5 4  
♥ A 5 3  
♦ Q 4 3  
♣ Q J 7 6 5

### Řešení:

Partner vyloučil 3BT a tedy jeho list je určitě rozlohový, např.: A,9,8,3,2 A,8 9 A,J,10,9,8. List a) je rozhodně lepší než b) a je správné s ním přijmout výzvu do hry. Cestou můžeš ještě zadražit 4♦ (mám „něco“ v kárech), abys informoval o výjimečně dobrém listu. Možná budete hrát slem.

### Příklad 5

| W  | N   | E   | S   |
|----|-----|-----|-----|
| 1♠ | pas | 1BT | pas |
| 3♠ | pas | ?   |     |

a)

♠ 5 4  
♥ A 5 3  
♦ 6 5 4  
♣ A 8 7 6 5

b)

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

### Řešení:

Přijetí výzvy s listem a) je zřejmé – esa se partnerovi jistě budou hodit. S listem b) je správné pasovat, a jestliže ti taktická situace prikazuje dražit ostře – draž 3BT.

## Příklad 6

| W  | N   | E   | S   | a) |
|----|-----|-----|-----|----|
| 1♥ | pas | 1BT | pas |    |
| ?  |     |     |     |    |

|              |    |
|--------------|----|
| ♠ A 5 4      | b) |
| ♥ K J 10 9 3 |    |
| ♦ A 5 4      |    |
| ♣ K 5        |    |

|             |  |
|-------------|--|
| ♠ A 5 4     |  |
| ♥ A K 5 3 2 |  |
| ♦ K J 2     |  |
| ♣ K 5       |  |

### Řešení:

S listem a) bohatým na zdvihy v srdcích zahlas 3BT, s listem b) jen 2BT.

## Příklad 7

| W   | N   | E | S | a) |
|-----|-----|---|---|----|
| 1BT | pas | ? |   |    |

|            |    |
|------------|----|
| ♠ K 5 4    | b) |
| ♥ Q 7 3    |    |
| ♦ Q 10 8 4 |    |
| ♣ Q 7 5    |    |

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

### Řešení:

List b) obsahuje 5-list, rychlé zdvihy a vysoké blotky, je rozhodně lepší než a) – draž 3BT, S listem a) jen 2BT.

## Příklad 8

| W  | N  | E  | S   | a) |
|----|----|----|-----|----|
| 1♠ | 2♣ | 2♠ | pas |    |
| ?  |    |    |     |    |

|             |    |
|-------------|----|
| ♠ A K J 8 4 | b) |
| ♥ A J 3     |    |
| ♦ 9 4       |    |
| ♣ K 7 5     |    |

|             |  |
|-------------|--|
| ♠ A K J 8 4 |  |
| ♥ A J 3     |  |
| ♦ K 2       |  |
| ♣ 7 5 4     |  |

### Řešení:

Je velká šance, že trefový král v listu a) je pod impasem. Pravděpodobnostně je silnější list b).

S listem a) pasuj, a když už musíš – draž 2BT. S listem b) je správný invit do hry, např. hláškou 3♥.

### Příklad 9

| W   | N   | E | S |
|-----|-----|---|---|
| 1 ♠ | 2 ♥ | ? |   |

a)

|           |
|-----------|
| ♠ Q 4     |
| ♥ K J 3   |
| ♦ J 9 4 3 |
| ♣ A 9 7 5 |

b)

|           |
|-----------|
| ♠ 5 4     |
| ♥ A 5 3   |
| ♦ Q 8 7 2 |
| ♣ A J 5 4 |

#### Řešení:

List a) má velmi dobře umístěné hodnoty (figura v barvě partnera, srdcové K,J,3 za soupeři) – draž 3BT. S listem b) 2BT.

### Příklad 10

| W   | N   | E   | S   |
|-----|-----|-----|-----|
|     |     |     | 1 ♠ |
| 1BT | pas | 2BT | pas |
| ?   |     |     |     |

a)

|           |
|-----------|
| ♠ Q J 8 4 |
| ♥ A 9 3   |
| ♦ K 4 3   |
| ♣ K Q 5   |

b)

|           |
|-----------|
| ♠ A K 4   |
| ♥ A 9 3   |
| ♦ K 7 2   |
| ♣ Q J 9 4 |

#### Řešení:

Silnější je list a) – na své tři pikové body má šanci vzít dva zdvihy. V bočních barvách je 14PC v rychlých zdvizích – přijetí invitu je jasné. S listem b) pasuj.

### Příklad 11

| W   | N   | E   | S   |
|-----|-----|-----|-----|
| 1 ♣ | 1 ♥ | 1 ♠ | pas |
| 1BT | pas | 2BT | pas |
| ?   |     |     |     |

a)

|           |
|-----------|
| ♠ J 5 4   |
| ♥ A 5 3   |
| ♦ K J 5   |
| ♣ K Q 8 7 |

b)

♠ A 6 5  
 ♥ Q J 3  
 ♦ 10 9 5  
 ♣ A Q J 6

### Řešení:

Je správné ocenit list b) – pikové eso dává naději na rychlé zdvihy v partnerově barvě a zdvihy v trefech dovolují dívat se do budoucnosti s optimismem – draž 3BT. S listem a) pasuj.

### Příklad 12

| W   | N   | E   | S |
|-----|-----|-----|---|
| 1 ♣ | pas | 1 ♠ | X |
| ?   |     |     |   |

a)

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

b)

♠ J 5 3  
 ♥ 3  
 ♦ A 8 5  
 ♣ A K Q 8 7 3

### Řešení:

Je správné preferovat list b) – všechny barvy jsou kontrolovány stopery prvního stupně a singl na místě srdcí má lepší vyhlídky na doplnění hodnot než singl eso. Dej teď rekontra a o trefech pověz partnerovi v dalším kole dražby.

### Příklad 13

| W   | N   | E    | S   |
|-----|-----|------|-----|
| 1BT | pas | 2 ♣* | pas |
| 2 ♦ | pas | ?    |     |

a)

2 ♣\* Stayman

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

b)

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

### Řešení:

Hodnoty listu a) jsou zkoncentrovány v drahých barvách, a protože jsou tyto barvy na obou stranách krátké, nastává duplikace figur, např: A,Q,J – K,x,x, A,Q,x – K,J,10. Je to nevýhoda – mnoho bodů, málo zdvihů. Úvahy o slemu odlož na jindy a draž 3BT. O mnoho lepší je list b), který obsahuje hodnoty v dlouhých barvách. Slem ještě nemůžeš zadražit, můžeš do něj ale vyzvat – draž 4BT (slemová výzva).

### Literatura

1. *Moderní přirozená dražba* – W. Izdebski + O. Rodziewicz-Bielewicz

## Lekce 18: Bridge Master 1M 61-75

---

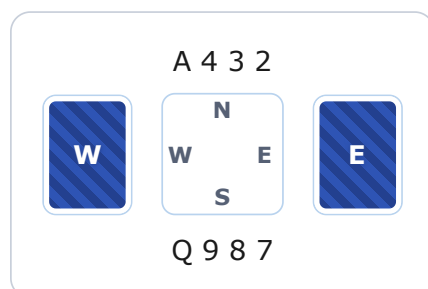
### Témata úloh:

- M61 – vzít králem, protože když nebudu mít přestup do ruky, mohou soupeři snapnout A,K v pikách – odblokovat, eso srdcové je vstup do ruky, dotrumfovat
- M62 – po kárech okamžitě zahájit vytrumfování
- M63 – je třeba okamžitě trumfovat, nechat jim však nejvyšší trumf pro uchování trumfové kontroly
- M64 – okamžitě vzít a vytrumfovat a zahodit ztrátové trefy na srdce před káry
- M65 – po vytrumfování zahodit na kára jeden ztrátový zdvih
- M66 – vzít králem, vytrumfovat a devátý zdvih najdu na srdcový snap, eso jako přestup do ruky
- M67 – devátý zdvih na vysoký snap – vzít srdce králem, protože eso je vstup, třikrát trumfnout, srdce k esu a snap
- M68 – po srdcích vytrumfovat a stáhnout si kára
- M69 – eso pikové na ruce jako vstup k trumfům, vzít králem, třikrát srdce, esem do ruky a dotrumfovat
- M70 – okamžitě trumfovat, hrozí přebitky
- M71 – trumfování až po shoení jednoho ztrátového zdvihu na srdce, tedy vzít esem, třikrát srdce se shozem trefu a pak teprve trumfovat
- M72 – vzít v ruce, vysoká karta na stole je vstup, a nést kluka trefového, před trumfováním odhodit ztrátový pik na trefy
- M73 – hrát na dva snapy, potřebuji tedy vstupy do ruky, vezmu esem, srdce k esu, snap, tref ke králi, snap a dotrumfovat
- M74 – po kárech dvakrát trumf s K,Q, odehrát srdce a snap esem a trefovým esem do ruky na dotrumfování
- M75 – dva vysoké trumfy na stole se musí využít k opakovanému impasu v pikách

## Lekce 19: Rozehrání impasů a pokrývání figur

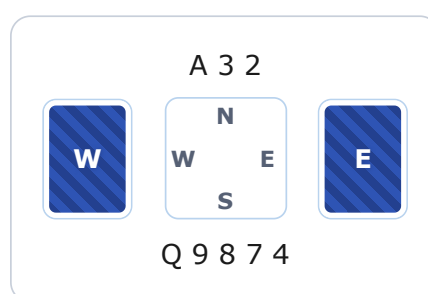
V této lekci pokračujeme v probírání různých imapsových pozic a také pokrývání figur v obraně.

### Příklad 1



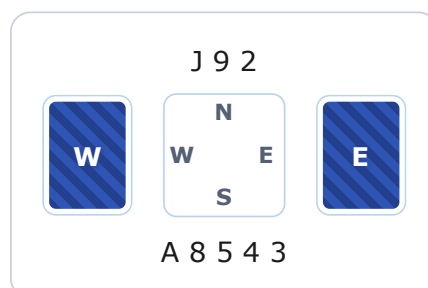
Hrajeme malou k devítce. Pokud je u Východu K,x, často naskočí králem nebo dlouho váhá, co má udělat. Nebo může mít J,10,x a zahrát malou. Když vezme naši devítku kluk, musíme hádat dubla. Jestliže doufáme v dubl krále, musíme obtáhnout eso. Pokud má Západ třetího krále a Východ druhého kluka, musíme vypálit dámu.

### Příklad 2



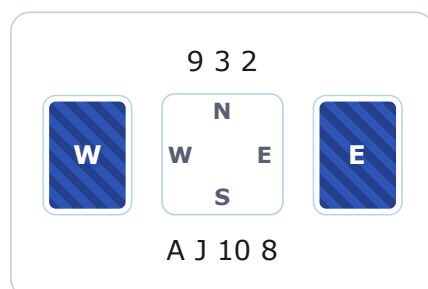
Hrajeme stejně jako v předchozím případě.

### Příklad 3



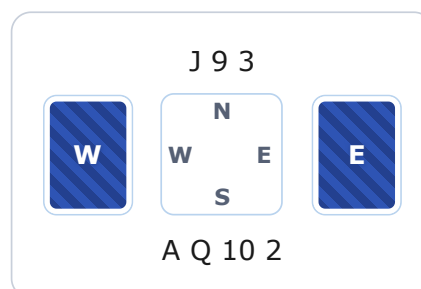
Nejlepší šance na ztrátu jednoho zdvihu je hrát malou ke klukovi s tím, že má Západ dubl desítku. Pokud ji má s honérem, pravděpodobně naskočí, následně přejdu na stůl a impasuji klukem. Pokud dá desítku, přikryjeme klukem a v druhém zdvihu obtáhneme eso. Pokud má 10,x nebo 10,x,x dá téměř určitě malou a my přiložíme kluka. Hádáme pak, zda byla desítka druhá nebo třetí, a pokud se nám to povedeme, odehrajeme zbytek barvy beze ztráty.

### Příklad 4



Šetříme přestupy tím, že nejprve impasuujeme dvojkou proti desítce a pak devítkou k osmičce, budeme tak potřebovat jen dva přechody na stůl ke dvojitému impasu.

### Příklad 5



Zde nám bude stačit jen jeden vstup, budeme-li impasovat nejdříve devítkou, pak junkem a nakonec trojkou. Můžeme tak vyimpasovat čtvrtého krále za pomoci jediného vstupu.

### Příklad 6



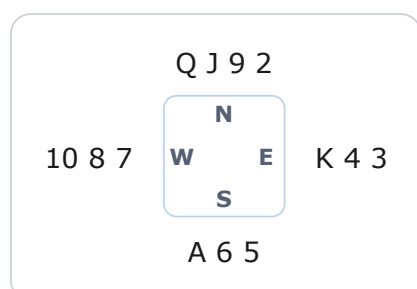
Tento příklad ukazuje, že přikrývat figuru má cenu jen v případě, že to může něco přinést, což v tomto případě neplatí, protože 10,9 i 8 má viditelně soupeř.

### Příklad 7



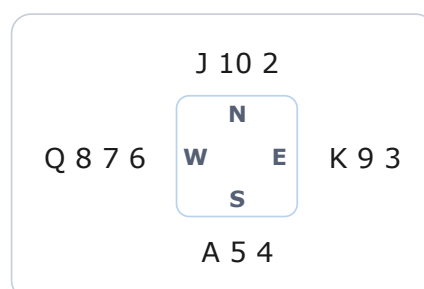
Pokud ze stolu půjde dáma, přiložíme krále, protože partner může mít kluka, na desítku budeme ze stejného důvodu pasivní.

### Příklad 8



Měli bychom počkat s přikrytím až na druhého honéra, abychom soupeřům neumožnili impasovat desítku. Na dámu tedy položíme malou a po pokračování malou kartou, přidáme také malou.

### Příklad 9



Nebudeme pokrývat kluka v prvním kole, ale necháme si honéra až na pokrytí desítky.

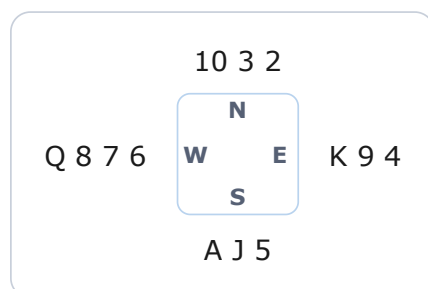
### Literatura

1. *Sehrávka* – J. Minaříček
2. *Sehrávka* – A. Sheinwold
3. *Bridž snadno a rychle* – P. Mokráň
4. *Bridž pro každého* – P. Hebák

## Lekce 20: Rozehrání barev

Další důležitá lekce věnovaná rozehrávání barev v různých kombinacích.

### Příklad 1



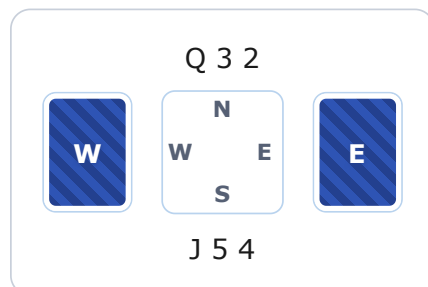
Obránce musí na 10 položit krále a eso pak bude jediným zdvihem útočníka, pokud tak obrana neučiní, bude jí vyimpasován král.

### Příklad 2



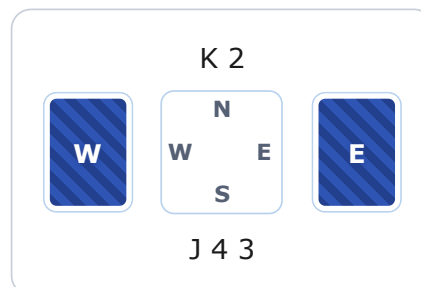
Předpokládáme, že figury jsou rozhozeny a jeden ze soupeřů má dubla. Jestliže má dubla Západ, neseme z Jihu malou a pokud Západ naskočí, v druhém kole impasujeme, pokud ne položíme kluka a v druhém kole stáhneme eso. Jestliže má dubla Východ, impasujeme malou k desítce a v druhém kole stáhneme eso.

### Příklad 3



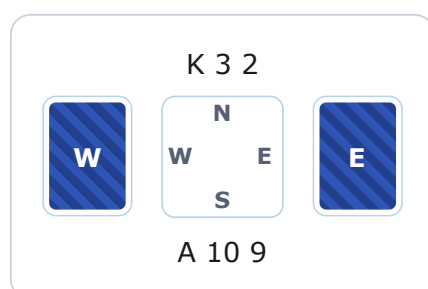
V této kombinaci je daleko nejlepší být co nejpasivnější a nechat barvu rozehrát soupeře. Pokud to učiní, získáme zdvih určitě, zatímco kdybychom útočili my sami, musely by být obě figury na jedné straně a my bychom museli uhádnout na které.

### Příklad 4

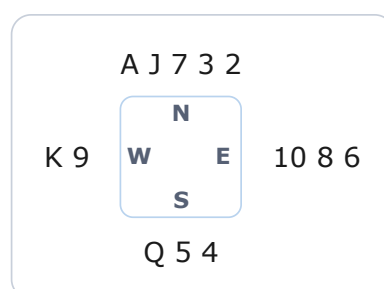


Opět každopádně získáme zdvih, pokud barvu načnou soupeři, při útoku by nám musela sedět alespoň jedna z figur.

### Příklad 5

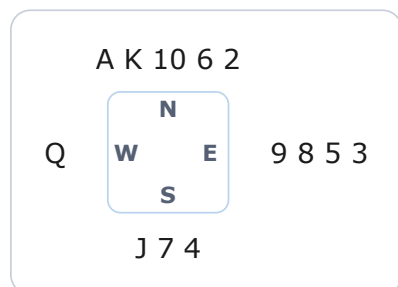


### Příklad 6



Sami uděláme třetí zdvih jen pokud budou Q,J v dublu, ale pravděpodobnější je, že v dublu nebudou a že budou rozděleny, a pak opět stačí počkat, až tuto barvu rozehrají soupeři.

#### Příklad 7



Musíme také impasovat malou k desítce, protože nám to umožní pojistit se proti čtvrté devítce Východu.

Snažíme se chytit dubl krále a nemůžeme tedy impasovat dámou, protože tak bychom povýšili soupeřům desítku.

#### Příklad 8



Největší šanci má hluboký impas k devítce. Pokud jsou dvě ze tří zbývajících vysokých karet u Západu, pak odevzdáme jen jeden zdvih.

#### Příklad 9



Opět má největší šanci hluboký impas k devítce.

#### Literatura

1. *Sehrávka* – J. Minaříček
2. *Sehrávka* – A. Sheinwold
3. *Bridž snadno a rychle* – P. Mokráň
4. *Bridž pro každého* – P. Hebák

## Lekce 21: Konvence DRURY na třetím místě a v zásahu

Pokud dražíte na třetím místě, Váš partner i první ze soupeřů pasovali, pak se doporučuje zahájit s drahým 5-listem i s méně než 12 body. V první manši můžete mít už od 8 bodů a ve druhé od 10. Takováto dražba má i tzv. preventivní charakter. Pokud jste totiž slabí, jistě jsou zbývající body u soupeře a vy mu tím znepríjemníte licitaci. Váš partner je povinen takovouto hlášku alertovat a poněkud přizpůsobit svou dražbu. Pokud bude mít na odpověď na prvním stupni nebo bude mít slabé sfitování, zůstane vše stejné. Změna bude při silném sfitování (10-11b.). V takovém případě bude hlásit 2♣, což má v tomto případě konvenční význam (tentokrát alertujete vy) – mám 10-11 bodů a fit v tebou dražené barvě. Přirozený význam 2♣ se úplně vytrácí a je nutno dražit v takovém případě jinak. I další pokračování je pak konvenční. Hláška 2♦ (opět alert) znamená, že jsem byl při zahájení podlimitní (tedy do 11 bodů), 2 v barvě zahájení pak znamená 12-14 bodů a všechno nad ostatní je gameforcing.

### **pas – pas – 1♠! – pas**

**2♣!** = 10-11b. 3+list pikový

### **pas – pas – 1♥! – pas – 2♣! – pas**

**2♦!** = 8-11b.

**2♠** = 12-14b.

Stejnou konvenci budeme využívat i po zásahu partnera drahou barvou do barvy soupeřů. Trefová hláška ztratí svůj přirozený význam a budeme ji používat jako oznámení fitu a 10-11b.

### **1♦ – 1♥ – pas**

**2♣!** (10-11b., 3+list srdcový)

**2♥** (7-9b., 3+list srdcový)

**3♥** (12-14b., 3+list srdcový)

### **1♦ – 1♥ – pas – 2♣! – pas**

**2♦!** (10-11b.)

**2♥** (12-14b.)

**všechny ostatní hlášky** ukazují 14-15 bodů

Zařadte si konvenci DRURY do seznamu svých triků a kouzel a uvážlivě ji používajte. Nezapomeňte, že jste ztratili přirozené významy levných barev, abyste se dozvěděli, jak vysoko můžete jít, když najdete fit.

## Lekce 22: Bridge Master 1M 76-90

---

### Témata úloh:

- M76 – oba kárové vstupy využít k opakovatelnému trumfovému impasu
- M77 – až se dostane na trumf do zdvihu, dvakrát trumfnout z vysoka a nechat si trumfovou kontrolu, vypracovávat potom piky
- M78 – křížové snapování
- M79 – vzít a před trumfy na trefy shodit pik
- M80 – chybějící zdvih chceme udělat na snap, a proto chránit vstup do ruky, eso trefové, káro, trumf, káro, trumf v ruce, snap, trefem do ruky a dotrumfovat
- M81 – dvakrát expa v trumfech z ruky
- M82 – pustit v prvním zdvihu na expa k dámě
- M83 – pikový impas je jediná šance na odhoz ztrátového kára a musí přijít před trumfováním
- M84 – dvojitý expa ke káru a šetření vstupů na stůl
- M85 – jediná šance jsou kára – v prvním zdvihu propustit a malé káro k dámě, pak se v kárech skrčit
- M86 – impas a dvojitý expas
- M87 – vstupy na stůl využít k opakovatelnému impasu v trumfech
- M88 – vstupy na stůl využít k opakovatelnému impasu v srdcích
- M89 – dvojitý pikový impas
- M90 – okamžitý expa v srdcích

## Lekce 23: Jak blokovat

Tato lekce zahájí třídičnou sérii věnující se zásadám blokování a postupům s touto problematikou související. V této lekci se vymezení vhodnost a výška bloku, jednotlivé faktory, které blokování ovlivňují. Vysvětlíme používání a zásady hlášky STOP a další dražbu blokujícího hráče.

Požadavky na blok – alespoň 6-list, méně než 11 bodů, slabá defenzivní síla, body co nejvíce v dlouhé barvě

Počet hracích zdvihů nutných k bloku na třetím stupni:

| 1-2 | 4 zdvihy |
|-----|----------|
| 1-1 | 5 zdvihů |
| 2-2 | 6 zdvihů |
| 2-1 | 7 zdvihů |

Faktory ovlivňující použití bloku:

1. Pozice v dražbě – na prvním místě normální až uvolněná dražba, není třeba ji přepínat, partner ještě nepromluvil a může být dost silný na zahájení, na druhém místě blokuje co nejkonzervativněji, je to pro blok nejhorší pozice, jeden soupeř už ukázal, že je slabý a partner by mohl mít na zahájení, nejlepší pozice pro blokování je třetí místo, partner už ukázal, že je slabý a pravděpodobně bude dostatečně silný soupeř na čtvrtém místě, takže blok bude mít určitě dobrý efekt. Blokování na čtvrtém místě je neobvyklé a v podstatě se téměř nepoužívá, protože není koho blokovat.
2. Kvalita protivníků – neblokovat proti špatným licitátorům, protože ti většinou stejně budou dražit chybně i bez nás, blokovat se vyplácí proti schopným hráčům. Ale pozor, blok v sobě skrývá i nebezpečí, že vyblokuje partnera.
3. Dražební metody soupeřů – pokud soupeři kontrují většinou trestně, pak blokujte opatrněji, pokud soupeři kontrují na blok pobídkově, je možno být agresivnější.
4. Typ hodnocení – v komerční partii blokuje opatrně, protože body za pády jsou zde vždy špatné, ve družstvech blokuje normálně, blok nás v něm může připravit i o mnoho bodů, které pak už nemusíme sehnat, v párových turnajích můžeme blokovat agresivně, protože se bojuje o každý zdvih a v každé krabici zvlášť. Tedy jeden neúspěch je jen jedna nula v sérii výsledků.
5. Stav zápasu – riskujte málo, pokud jste na tom dobře, riskujte více, když toužíte po zvratu.
6. Vyhýbejte se bloku, pokud máte ještě vedlejší drahý 4-list, zvláště na prvním a druhém místě, protože tak pravděpodobně minete možnou shodu.

Na stejném principu počítání hracích zdvihů také zasahujte. Zásah na druhém stupni je potom slabší.

Při dražbě je nutno používat hlášku stop buď pomocí karty v biddingboxu nebo ústně. Po této hlášce, pokud je hlášena ústně, má další hráč povinnost přibližně 10 sekund počkat, i kdyby neměl nic na přemýšlení. Pokud se draží pomocí kartiček, zůstane tato oněch 10 sekund na stole, pak ji blokující vrátí do biddingboxu a teprve potom smí další hráč pokračovat v dražbě. Tento způsob dražby je podle pravidel povinný a chrání především blokujícího. Pokud zapomínáte hlášku stop používat, můžete být podezříváni z tajných dohod a předávání utajených informací.

Zde jsou testovací rozdání. Rozhodněte, jak dražit při různých kombinacích her:

### Příklad 1

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

#### Řešení:

| 1-2 | 4 piky |
|-----|--------|
| 1-1 | 4 piky |
| 2-2 | 3 piky |
| 2-1 | 2 kára |

### Příklad 2

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

#### Řešení:

| 1-2 | 5 trefů |
|-----|---------|
| 1-1 | 5 trefů |
| 2-2 | 3 trefy |
| 2-1 | pas     |

### Příklad 3

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

#### Řešení:

| 1-2 | 1 srdce |
|-----|---------|
| 1-1 | 1 srdce |
| 2-2 | 1 srdce |
| 2-1 | 1 srdce |

### Příklad 4

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

#### Řešení:

| 1-2 | pas |
|-----|-----|
| 1-1 | pas |
| 2-2 | pas |
| 2-1 | pas |

### Příklad 5

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

#### Řešení:

| 1-2 | 4 srdce |
|-----|---------|
| 1-1 | 3 srdce |
| 2-2 | 2 kára  |
| 2-1 | 2 kára  |

---

## Literatura

1. *Bloky* – R.B. Ewen

## Lekce 24: Jak odpovídat na blok

Partner blokoval a my jsme na řadě s odpovědí, teď je třeba náležitě zhodnotit situaci na základě informace, kterou máte od partnera a dát ji dohromady se svou kartou. Můžete prodloužit blok, pokud vidíte u soupeřů hru, můžete pasovat, vaše strana může být dostatečně silná na hru, a tak musíte rozhodnout vy, možná dokonce vidíte možnost slamu a využijete některou ze speciálních slemových konvencí. Je třeba také s partnerem dohodnout, co znamená odpověď v nové barvě a co odpověď v BT.

### Odpovědi na partnerovo blokování

1. zvýšení založené na síle – na základě dopočítání hracích zdvihů
2. bránění zvýšením – akce musí být včasná, nutnou podmínkou je trumfová podpora a velmi malý počet defenzivních bodů
3. odpověď 3BT je do pasu, nejlépe alespoň s double proti odřezání a body ve všech ostatních barvách
4. nová barva je příkazná s podporou a vlastní dlouhou barvou, je to nabídka lepší barvy a zahajující si vybere

### Slemová dražba:

Blackwood – pokud nás zajímají jen esa

kontrolový dotaz – dražba vedlejší barvy na 5. stupni znamená dotaz na zádrž (eso nebo krále) v této barvě, pokud ji partner má, draží malý slem, pokud ne zabrzdí na pátém stupni

dotaz na kvalitu trumfů – dražba blokující barvy na pátém stupni, pokud má partner dvě topfigury, draží malý slem, když všechny tři, pak sedmičku, protože takový způsob dražby ukazuje, že ostatní barvy jsou v moci hlavního hráče

Grand Slam Force – 5BT jako trumfový dotaz, s dámou se draží 6 trefů, s esem nebo králem malý slam, se dvěma figurami velký slam

odložený Grand Slam Force – pokud po odpovědi na Blackwood draží vyzývající 5BT je to odložený Grand Slam Force

Zde jsou cvičná rozdání, na kterých si můžete ověřit pochopení probrané látky:

#### Příklad 1

|   |          |
|---|----------|
| ♠ | A K J 2  |
| ♥ | 7        |
| ♦ | A K 9 4  |
| ♣ | J 10 3 2 |

#### Řešení:

4 srdce

zvýšení na síle

|    |   |
|----|---|
| N  | S |
| 3♥ | ? |

### Příklad 2

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

#### Řešení:

pas

nemáme na hru

| N  | S |
|----|---|
| 3♥ | ? |

### Příklad 3

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

#### Řešení:

4 piky

včasná obrana

| N  | S |
|----|---|
| 3♠ | ? |

### Příklad 4

♠ K 8 6 3  
♥ A K Q J 4 3  
♦ 8  
♣ A K

#### Řešení:

4BT

Blackwood

| N  | S |
|----|---|
| 4♠ | ? |

### Příklad 5

♠ A Q 4  
♥ A K  
♦ A K Q 9 7  
♣ Q J 3

#### Řešení:

5♣

kontrolový dotaz

| N  | S |
|----|---|
| 4♠ | ? |

### Příklad 6

♠ —  
♥ A K 9 8 6 3  
♦ A K 4 2  
♣ A K 3

#### Řešení:

5♠

dotaz na kvalitu trumfů

| N  | S |
|----|---|
| 4♠ | ? |

### Příklad 7

♠ Q 8 4  
♥ A K Q J 4 3  
♦ —  
♣ A K 7 2

#### Řešení:

5BT

přímý trumfový dotaz

| N  | S |
|----|---|
| 4♠ | ? |

### Příklad 8

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

#### Řešení:

4BT – 5♦

5BT

odložený trumfový dotaz

| N  | S |
|----|---|
| 4♠ | ? |

### Literatura

1. *Bloky* – R.B. Ewen

## Lekce 25: Obrana proti blokům

V této lekci se podíváme na blokování z rozdílné strany. Tentokrát to nejsme my, kdo blokuje, ale soupeř. Jak se zachovat? Kolik bodů již stačí na to, abychom mohli s blokující dražbou soupeřit? Co bude znamenat hláška kontra, co hláška v barvě a co beztrumfová dražba? Jakým způsobem budu dražit, jsem-li enormně silný? A co můj partner? Když jsem dražil po bloku, jak silný by měl být on na odpověď? Zahajitel blokoval, můj partner i partner zahajitele pasovali, jsem tedy v pozici znovuotevření dražby, od kolika bodů se mám o něco pokoušet teď? To jsou problémy pro tuto lekci.

Obrana je velmi ošemetná, má své nesnáze a je velmi variabilní. Prvním problémem je, co by mělo znamenat kontra. My preferujeme nabídkové kontra, značící alespoň 15 bodů a žádá partnera, aby dražil svůj čtyřlíst či delší. Může ovšem změnit v trestné kontra pasováním, není-li jeho list vůbec rozlohový a natolik silný, aby nějaká vlastní barva neznamenal katastrofu nebo se silou v barvě soupeře. Kontra je trestné až od 4 piků.

Pokud soupeř blokoval a vy jste silní, měl byste pokud možno ukázat svou dlouhou barvu. Podmínkou je minimálně 15 bodů a drahý 5-list či levný 6-list.

Zásah 3BT na blokující zahájení je přirozený, ukazuje vyváženou rozlohu, 17-20 bodů a dobrou zádrž v soupeřově barvě.

Zásah v barvě bloku je přímý cue-bid, oznamující žádné hodnoty v barvě bloku a velmi silný trojbarevný list se slemovými ambicemi.

Zásah 4BT oznamuje silný dvojbarevný list se slemovými ambicemi.

Pokud partner vstoupil do dražby protivníka, měli byste dodržovat toto pravidlo – odpočítejte si první dva zdvihy nebo 6-8 bodů, se kterými partner počítá. Je to velmi užitečné pravidlo dvou triků.

Pokud je blok vašeho protivníka po levici propasován a dražba se dostala až k vám, jste tedy na čtvrtém místě a je na vás, zda znovu otevřete dražbu (reopen), pak se pusťte do boje s listem od 12 bodů.

Tady jsou demonstrační rozdání pro prozkoušení pochopení dané látky:

### Příklad 1

|   |           |
|---|-----------|
| ♠ | K Q J 8   |
| ♥ | —         |
| ♦ | K Q 9 8   |
| ♣ | A Q J 9 7 |

#### Řešení:

4 ♥

cue-bid

| W | N | E   | S |
|---|---|-----|---|
|   |   | 3 ♥ | ? |

### Příklad 2

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

#### Řešení:

pas

odečteme první dva zdvihy a již nemáme nic

| W  | N  | E   | S   |
|----|----|-----|-----|
|    |    | pas | pas |
| 3♦ | 3♠ | pas | ?   |

### Příklad 3

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

#### Řešení:

4♦

slabá dražba s dlouhou barvou

| W  | N | E   | S |
|----|---|-----|---|
| 4♣ | X | pas | ? |

### Příklad 4

♠ J  
♥ 8 6 5 4 3  
♦ Q 5 4  
♣ K 5 4 3

#### Řešení:

3 srdce

slabá dražba s dlouhou barvou

| W  | N | E   | S |
|----|---|-----|---|
| 3♦ | X | pas | ? |

### Příklad 5

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

#### Řešení:

5 srdcí

Co jiného?

| W   | N | E   | S   |
|-----|---|-----|-----|
|     |   | 5♦  | pas |
| pas | X | pas | ?   |

### Literatura

1. *Bloky* – R.B. Ewen

## Lekce 26: Konvence MULTI a dvojbarevná zahájení

Poté, co jsme se naučili blokovat na třetím a vyšším stupni s využitím počtu hracích zdvihů, můžeme použít prostor na druhém stupni účelněji. K tomu slouží konvence MULTI. Zahazuje se hláškou 2♦ a pokrývá dvě varianty. Jednak listy s drahým 6+listem, který nemá dostatečný počet hracích zdvihů na zahájení na třetím nebo čtvrtém stupni a jednak rovnovážný list s 20-21 body, který jsme dosud zahajovali 2BT. Tuto hlášku budeme používat pro něco jiného. Partner bude předpokládat, že máte slabší variantu (tedy 6-10 bodů s 6+listem). Silná odpověď bude od 14 bodů a bude znamenat minimálně sílu na výzvu do hry. Pokud takovouto sílu nemám, budu dražit povinně 2♥.

Po silné hlášce odpovídám s 9-10 body 3♣, s 6-8 body transferem a s 20-21 body 3BT. Hláška 3♣ je gameforcing, odpovídající dá povinnou automatickou odpověď 3♦ a zahajitel transferem oznámí svůj 6-list. Celá tato akce je podnikána proto, aby silnější list byl v ruce a slabší a prozrazený list zůstal na stole.

Po slabé hlášce 2♥ s 6-listem srdcovým pasuji, s 6-listem pikovým dražím 2♠ a s 20-21 body 2BT.

**2♦!**

**2♥!** = 0-13 bodů

**2BT!** = 14+ bodů

**2♦! – 2♥!**

**pas** = 6-10b., 6-list srdcový

**2♠** = 6-10b., 6-list pikový

**2BT** = 20-21b., vyvážená rozloha

**2♦! – 2BT!**

**3♣!** = 9-10 bodů, srdcový nebo pikový 6-list

**3♦!** = 6-8 bodů, srdcový 6-list

**3♥!** = 6-8 bodů, pikový 6-list

**3BT** = 20-21 bodů, vyvážená rozloha

**2♦! – 2BT! – 3♣! – 3♦! (automatická hláška)**

**3♥!** = 6-list pikový

**3♠!** = 6-list srdcový

Zahájení na druhém stupni 2♥, 2♠ a 2BT teď máme volné k jiným účelům. Stává se, že dostaneme do ruky slabý dvojbarevný list, a protože jeho síla není dostatečná k tomu, abychom ji vůbec dražili, natož abychom ji dražili dvakrát či třikrát a nemáme tedy přirozenou dražbou šanci ukázat rozlohu ve dvou barvách, bude se nám tento prostor velice hodit. 2♥ budou od nynějška znamenat podlimitní zahájení (6-10 bodů) s dvěma 5+listy a to srdcovým a libovolným jiným, 2♠ pak pikovým a levným a 2BT se dvěma levnými.

Po 2♥ máme k dispozici kromě pasu (slibuje srdcový fit) slabou odpověď 2♠ – s piky pasuj, s levným pětistem jej draž. Hláška 2BT je silná (od 12b.) a vyzývá partnera, aby ukázal svůj druhý 5-list. 3♥ bude znamenat 5-list pikový 6-8b., 3♠ s 9-10b.

Po 2♠ jsou slabou hláškou (kromě pasu, který slibuje fit pikový) 3♣, které říkají s trefy pasuj, s káry draž kára. 2BT je opět silná hláška a přikazuje oznámit svůj druhý 5-list.

Po 2BT má partner všechny informace a okamžitě volí nejlepší závazek, obvykle to bývá 3 trefy nebo kára. Dražba levné barvy na čtvrté úrovni je výzvou do hry.

**2♥!** = 6-10 b., 5+-5+ srdce a libovolná barva

**2♠!** = 6-10 b., 5+-5+ piky a levná barva

**2BT!** = 6-10 b., 5+-5+ levné barvy

**2♥!**

**2♠!** = s piky pasuj, jinak draž levnou barvu

**2BT!** = 14+ bodů

**2♠!**

**3♣!** = s trefy pasuj, jinak draž kára

**2BT** = 14+ bodů

**2♥! – 2BT!**

**3♣** = 5-5 srdce-trefy

**3♦** = 5-5 srdce-kára

**3♥!** = 5-5 srdce-piky, 6-8 bodů

**3♠** = 5-5 srdce-piky, 9-10 bodů

**2♠! – 2BT!**

**3♣** = 5-5 piky-trefy

**3♦** = 5-5 piky-kára

**2BT!**

**3♣,♦** = do pasu

**4♣,♦** = výzva do hry

## Lekce 27: Bridge Master 1M 91-105

---

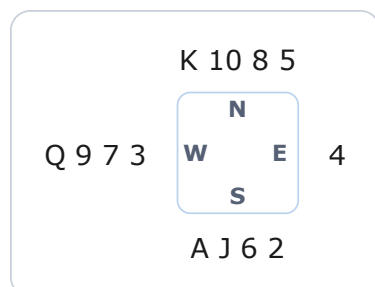
### Témata úloh:

- M91 – dvojitý expas na piky dává odhoz jedné z levných ztrátových karet, vzít hned, vytrumfovat, expas, vzít pokračování, expas, vzít pokračování a shoz
- M92 – vzít hned a impasovat dámou, abychom zůstali na stole a mohli impasovat znovu
- M93 – vzít hned a impasovat junkem trumfy
- M94 – dvojitý impas v trumfech podjetím, předtím jednou obtáhnout eso
- M95 – okamžitě rozehrát piky
- M96 – impas srdcový
- M97 – okamžitě rozehrát kára, i když to vypadá ze stolu nevýhodné
- M98 – okamžitě vzít (hrozí přechod na srdce) a impasovat piky
- M99 – využití všech šancí, dáma trefová a impas desítkou
- M100 – nepotřebuji impas srdcový, ale vyrazím krále, rozehrát kára je nebezpečné
- M101 – vzít, obehrát eso a pak impasovat – při pěti chybějících kartách dámu impasujeme
- M102 – vzít hned a kára vynést přes kluka a pak desítku
- M103 – dvakrát propustit a pak impas na bezpečnou stranu k Východu
- M104 – při devíti kartách hrát na vypadnutí dámy
- M105 – při devíti kartách hrát na vypadnutí dámy

## Lekce 28: Impasy a podehrávání honérů

A opět se vracíme k impasování a rozehrávání barev. Získání správné hráčské techniky bude v pozdějších letech neocenitelné.

### Příklad 1



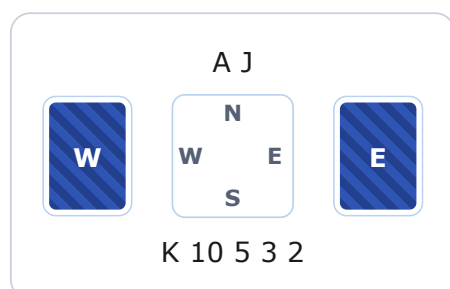
Dámu impasujeme tam, kde ji můžeme doimpasovat i čtvrtou, tady na Západě.

### Příklad 2



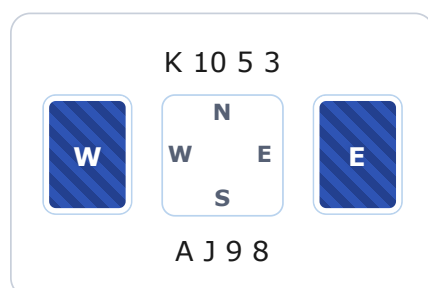
Také v tomto případě ji impasujeme tam, kde ji můžeme doimpasovat až do konce, tady by Q,x,x,x na Západě stejně udělala zdvih.

### Příklad 3



Impasujeme klukem a získáme všechny zdvihy v případě, že je dáma na Západě druhá nebo třetí.

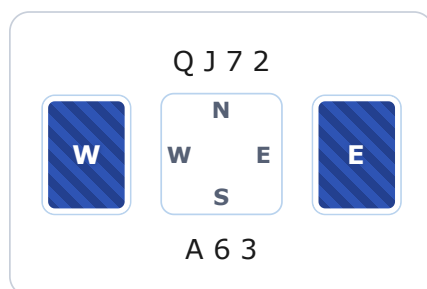
### Příklad 4



V situacích skutečného oboustranného impasu je samozřejmě nejlepší, aby do této barvy vynesli soupeři nebo se spolehnout na vodítko z dražby či průběhu sehrávky, ale pokud není zbytlí, dobrý efekt může přinést zahrání honérem ze zakryté ruky do slabé barvy stolu. V tomto případě může na zahraniho kluka Východ automaticky položit dámu a problém je vyřešen. Pokud to neudělá, vezmeme králem a impasujeme na druhou stranu.

## Kdy nehrát impas

### Příklad 5



Pokud chceme získat tři zdvihy, je nejlépe obehrát eso a dvakrát expasovat Q a J. Uspějeme při králi na Západě, singl králi kdekoli a při rozloze 3-3.

### Příklad 6



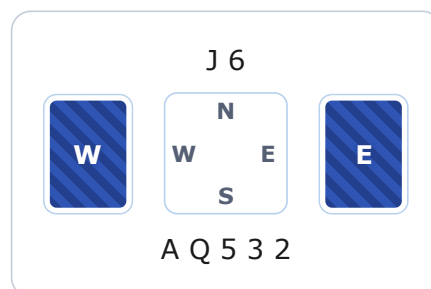
Nemůžeme nikdy uhrát šest zdvihů, a tak je nejlepší obehrát eso a pojistit se tak proti singl králi.

### Příklad 7



Nejlepší je obehrát eso, a pak z ruky k dámě.

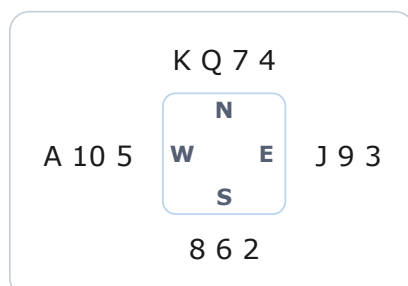
### Příklad 8



Zapomeňme na impasy a zahrajme malou do kluka, při rozloze 3-3 uděláme čtyři zdvihy, stejně jako při K,x u Západu. Obecně platí, že impas podjetím má smysl při čtyřech figurách okolo figury impasované.

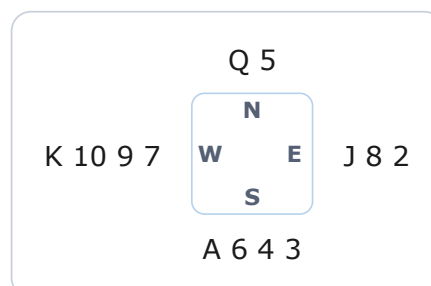
## Podehrávání honérů

### Příklad 9



Správné je dvakrát nést z ruky na expas, máme tak šanci i na tři zdvihy.

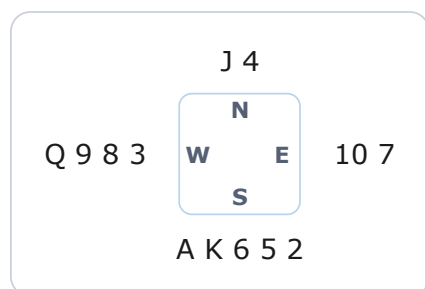
### Příklad 10



Pouze malá k dámě nám dovolí uhrát dva zdvihy při sedícím expasu.

---

## Příklad 11



Kluk na stole vytváří dodatkovou šanci na třetí zdvih a je nutno hrát malou ze stolu ke klukovi.

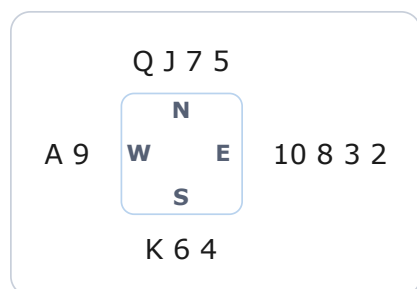
---

## Literatura

1. *Sehrávka* – J. Minaříček
2. *Sehrávka* – A. Sheinwold
3. *Bridž snadno a rychle* – P. Mokrání
4. *Bridž pro každého* – P. Hebák

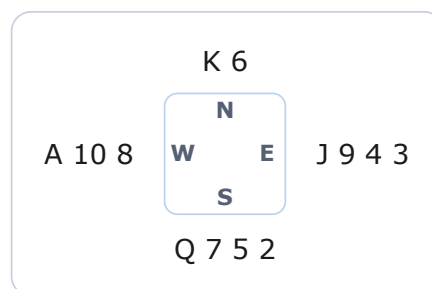
## Lekce 29: Další podehrávání honérů

### Příklad 1



Nejlepší je hrát dvakrát impas ke Q a J.

### Příklad 2



Expasujeme krále, a pokud jsme úspěšní, můžeme dvakrát propustit a doufat, že eso spadne jako třetí.

### Příklad 3



Pokud nemám vstup k dlouhé barvě, musím nejdříve převzít 10 králem, obehrát eso a tím se pojistit proti čtvrtému klukovi Západu.

### Příklad 4



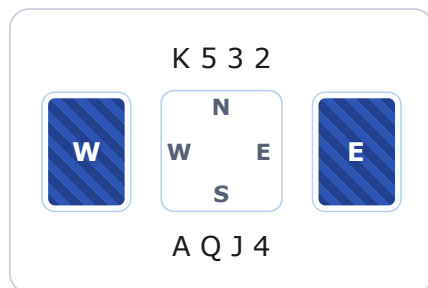
Obehrajeme eso a přizná-li Západ barvu, odblokujeme kluka, přejdeme na stůl a impasujeme nejdříve 10, a pak 3.

### Příklad 5



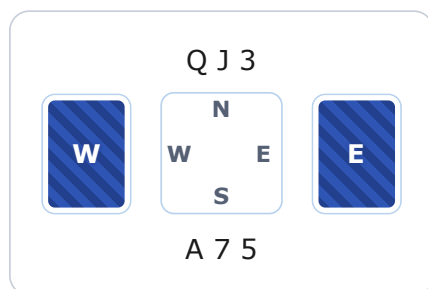
Máme-li trumfovou barvu takovou a přebíjíme z ruky v počáteční fázi sehrávky, měli bychom přebít sedmičkou, protože šestka na stole by se v případě dělení trumfů 2-2 mohla stát vstupem, pokud si uchováme v ruce trojku.

### Příklad 6



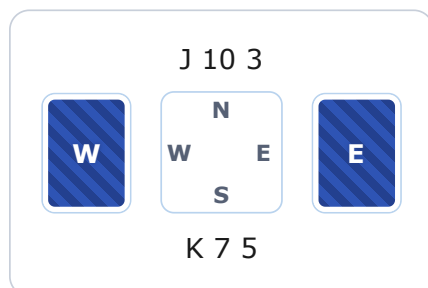
V tomto příkladě můžeme při dělení 3-2 získat další vstup na stůl tak, že obehrajeme eso a dámu a kluka převezmeme králem, druhým vstupem je pak pětka. Kdybychom ale potřebovali čtyři přechody do ruky, hráli bychom podle schématu – trojka do kluka, pětka do dámy, král do esa a dvojka do čtyřky.

### Příklad 7



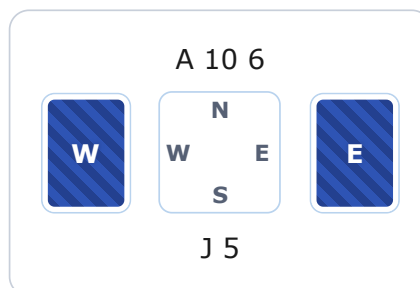
Příležitost k odblokování se někdy naskytne hned v prvním zdvihu. Potřebujeme-li v pozdější fázi sehrávky „stoprocentní“ vstup na stůl v barvě rozdělené jako v prvním příkladě, je třeba po výnosu malou kartou dát ze stolu 3 a bez ohledu na to, jakou kartu položí Východ, vzít esem.

### Příklad 8



Po výnosu malou kartou dáme ze stolu kluka a zahraje-li nyní Východ eso, zajistíme si jistý vstup na stůl odblokováním krále v prvním zdvihu.

### Příklad 9



Po výnosu malou kartou bere Východ králem. Odblokování klukem nyní vytvoří impasovou pozici proti Západu.

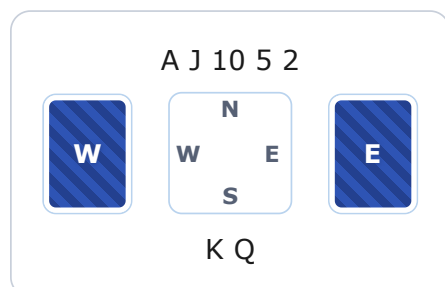
### Literatura

1. *Sehrávka* – J. Minaříček
2. *Sehrávka* – A. Sheinwold
3. *Bridž snadno a rychle* – P. Mokráň
4. *Bridž pro každého* – P. Hebák

## Lekce 30: Převzetí, zablokování a zbavování vstupů

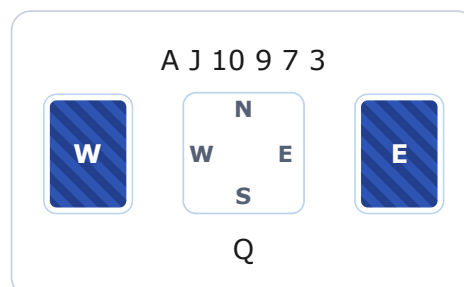
### Převzetí

#### Příklad 1



Převzetí je přebítí vlastní vysoké figury, abychom zůstali na správné straně. Tento příklad je opravdu jasný, obtáhnu krále a dámu převezmu esem.

#### Příklad 2



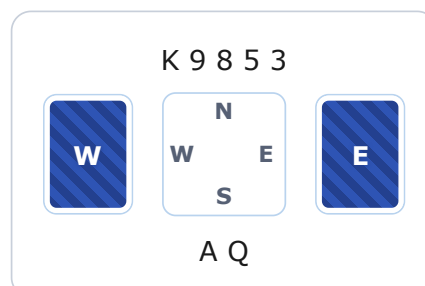
Pokud má stůl ve druhém příkladě pouze jeden vstup, převezmeme dámu esem, a pak vyženeme chybějícího honéra a ušetříme vstup.

#### Příklad 3



Máme-li jen dva přechody na stůl, musíme zahrnou dámu převzít králem, jinak bude dáma propuštěna a barva zamrzne.

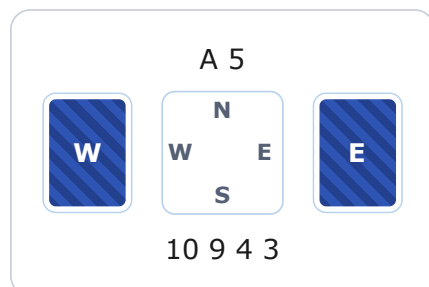
#### Příklad 4



Nejsou-li dva přechody na stůl, je převzetí dámy v druhém kole správným zahráním, v barvě pak získáme čtyři zdvihy při rozloze 3-3 i při rozloze 4-2, má-li jeden z obránců J,x nebo 10,x.

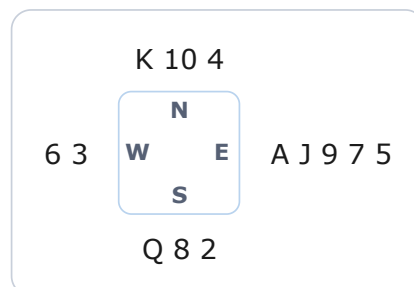
### Zablokování a zbavování vstupů

#### Příklad 5



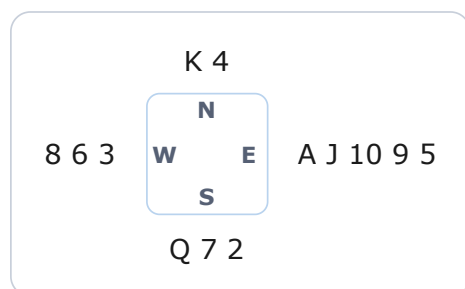
Hlavní hráč musí při prvním výnosu malou kartou položit eso ze stolu, jestliže má Východ druhou figuru, povede to k zablokování nebo ztrátě zdvihu.

#### Příklad 6



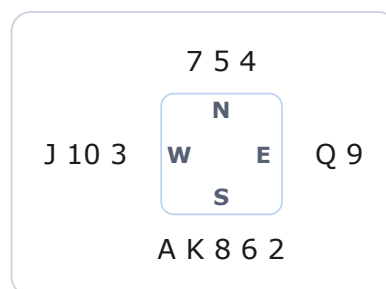
Vynese-li Západ ze své krátkosti šestkou, je nutno položit ze stolu krále. Východ musí vzít, ale nemůže pokračovat, protože by dal zdvih na desítku.

### Příklad 7



Položení krále způsobí komunikační potíže, Východ musí vzít esem a po propuštění druhého zdvihu je tato barva izolována.

### Příklad 8



Pokud se Západ nesmí dostat do zdvihu, hraji malou ze stolu, a když dá Východ dámu, pustím mu ji, pokud ne, vezmu esem, dostanu se na stůl a celou operaci opakuji.

### Literatura

1. *Sehrávka* (str. 10-14) – J. Minaříček
2. *Sehrávka* (str. 327) – A. Sheinwold

## Lekce 31: Bridge Master 1M 106-117

---

### Témata úloh:

- M106 – tref ke králi a impas na kluka
- M107 – hra na pravděpodobnost, při čtyřech chybějících kartách hrát na vypadnutí dámy
- M108 – trumfy: eso a impas
- M109 – nesmí zahrát impas trefový, protože by vpustil nebezpečného soupeře
- M110 – úhybná hra – nutný impas trumfový proti pravděpodobnosti, Západ pak nemůže ublížit výnosem trefu
- M111 – hrozí snap trefový, a proto je nutné trumfovat shora
- M112 – trefy: eso a impas nutný k zachování přechodu
- M113 – vzít srdce hned, protože mě nemohou porazit a vypracovat trefy bez impasu, který vypracovává piky soupeřům
- M114 – neimpasovat kára, protože se pak zablokují
- M115 – přerušení srdcí, vezmu druhý zdvih a nehrát nebezpečný impas trefový
- M116 – dvakrát zadržet piky a kára nehraji na vypadnutí podle pravděpodobnosti, ale na impas k bezpečnému soupeři
- M117 – vzít káro, dvakrát shora trumfnout (nebespečí snapu), a pak můžu klidně hrát kára

## Lekce 32: Vynášení a markování do barevných závazků

V této lekci bychom rádi probrali výnos a první marku do výnosu v barevném závazku.

Nejprve si zopakujeme, jak vynášíme. Ze sledu nejvyšší, z dublu vyšší, z 3-listu s figurou malou (malá vždy slibuje figuru!) z 3-listu bez z figury prostřední a pak vyšší (abychom odlišili od dublu), ze 4- a více-listu s figurou čtvrtou shora, bez figury třetí shora a pak druhou.

Výnos a přidaná karta do výnosu je ve většině závazků klíčový prvek obrany, který ve velké většině rozhodne o její úspěšnosti. Jsou tři druhy markování – kvalita (chci-nechci čili mám či nemám hodnotu), kvantita (počet – ten jsme zatím nemarkovali) nebo přednost pro některou barvu (Lavinthal). Do zahajovacího výnosu markuji kvalitu, pokud samozřejmě nejsem povinen dát vysokou kartu. Pozitivní marka je malá karta, která slibuje figuru nebo dubl a negativní je velká blotka. Tato zásada platí vlastně pro každou barvu, kterou načal partner.

Existuje několik málo výjimek, kdy do výnosu partnerovy barvy značíme jiný druh marky.

Lavinthala markujeme tehdy, kdy je po výnosu patrné, že je nutno okamžitě přejít na jinou barvu (na stole je např. singl v této barvě), jestliže jsme hlavnímu hráči výnosem vypracovali zdvihy na odhoz (vynesli jsme eso z dlouhé barvy a na stole je K i Q této barvy), jestliže se rozložení barvy objasní přirozeně samo nebo máme podezření, že partner vynesl ze singlu, jestliže jsme dražili 6-list a partner vynesl figuru této barvy. Tyto situace vybízejí k tomu, aby partner nemarkoval kvalitu jako obvykle, ale přednost v barvě.

Další běžné použití Lavinthala je při přebitku. Neseme-li např. od barvy s A,K a partner markoval dubl, obtáhneme tyto dvě karty a následující karta, kterou partner snapne by měla být Lavinthal, aby partner věděl, kde máme vstup k dalšímu případnému snapování.

Doporučuje se nemarkovat do slemových závazků, protože v nich se musí o své obvykle postarat hlavní hráč a informace z marek obránců mu mohou být často lepším vodítkem ke správnému způsobu obrany než samotným obráncům.

Na několika rozdáních si zopakujeme, co jsme si řekli:

### Příklad 1

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

N  
W 1 E  
S

Hraje se 6 piků, výnos byl král srdcový, a protože je jasné, že pokračovat v srdcích je nesmysl, Východ namarkuje dvojkou svou šikenu trefovou.

Závazek 6♠ S    Výnos ♥K

## Příklad 2

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

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

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

N  
W **2** E  
S

Na srdcové eso, kdy srdce nedávají žádnou možnost zdvihu namarkujeme v pikovém závazku klukem žádost o výnos v kárech. Tímto způsobem vyimpasujeme dámu hlavního hráče.

Výnos ♥A

## Příklad 3

♠ Q J 7  
♥ Q J 4 3  
♦ J 7 6  
♣ Q 3 2

N  
W **3** E  
S

♠ 10 9 6 4  
♥ 5  
♦ Q 5 3  
♣ A 10 9 4

Hrají se srdce a partner vynesl pikovou 8, což by mohl být singl, markujeme tedy čtyřkou trefový vstup.

Výnos ♠8

## Příklad 4

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

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

N  
W **4** E  
S

Po této dražbě vynesl partner srdcové eso, naznačíme mu tedy trefovou šikenu, protože hodnoty srdcové bych po této dražbě měl mít.

Závazek 4♠ S Výnos ♥A

|     | W | N  | E   | S  |
|-----|---|----|-----|----|
| pas |   | 1♣ | 2♥  | 2♠ |
| pas |   | 3♠ | pas | 4♠ |

## Literatura



## Lekce 33: Další markování v průběhu sehrávky barevné hry

Při markování v dalším průběhu hry markujeme kvalitu do barev, které vynesl partner a kvantitu do barev, které vynesl hlavní hráč. Kvalitativní marku máme již zažitou, je třeba dostat do krve i marku kvantitativní. Kvantitativní marka ukazuje počet karet v dané barvě. Sudý počet markujeme tak, že nejdříve položíme malou a pak velkou blotku a lichý počet naopak. Markou je první odhoz do dané barvy a druhý odhoz je jeho potvrzením. Přidal-li partner např. do prvního zdvihu pětku a já ze svých karet, z karet, které vidím na stole, a z toho, co přidal hlavní hráč, nejsem schopen dešifrovat, zda to má být malá či velká, musím se soustředit i v dalším přidání. Padne-li od partnera v druhém kole nižší, byla to velká a padne-li vyšší, byla to malá. Většinou se všechno markování, které určí další průběh hry, odehraje v několika málo prvních zdvizích a je třeba mít se v těchto fázích hry na pozoru, nespát při obraně a pečlivě vyhodnocovat, jaký signál mi partner vyslal a co tedy vlastně může mít. Poslední zmíněná fáze je neméně důležitá a vaše hlava by měla pracovat na vyhodnocování jednotlivých signálů. Tedy přemýšlíte o tom, jaké z chybějících karet podle signálů má partner a jak tedy hrát co nejúčelněji.

Dalším preferenčním signálem je italské markování, kterému se u nás přezdívá „lišky“. Využíváme v ní lichých a sudých karet. Odhoz liché karty je kladný náznak, odhoz sudé karty je Lavinthal na zbývající barvy. Lichá karta je silnější náznak než sudá karta. Do pozitivního signálu přidávám vždy nejmenší lichou kartu. Pokud mám pouze liché karty, přidám nejdříve nejvyšší z nich a pak malou. Položení nižší liché barvy v druhém kole je popření tohoto signálu a znamená, nemám nic než liché karty v této barvě a nemám v ní hodnoty.

Speciálním, ale snadno pochopitelným signálem je odhoz figury. Naznačujeme tím partnerovi, že nemáme figuru bezprostředně vyšší a naopak držení figury bezprostředně nižší. Často v této barvě máme sled a přejeme si výnos do této barvy.

Zde je cvičné rozdělení:

|   |              |
|---|--------------|
| ♠ | —            |
| ♥ | A 9 6 3      |
| ♦ | 10 9 6 5 3 2 |
| ♣ | K J 7        |

Trumfy jsou piky a jsou nesený.

Signál na srdce je srdcová 3.

Signál na trefy 2 kárová nebo 7 trefová, můžeme-li ji postrádat.

### Literatura

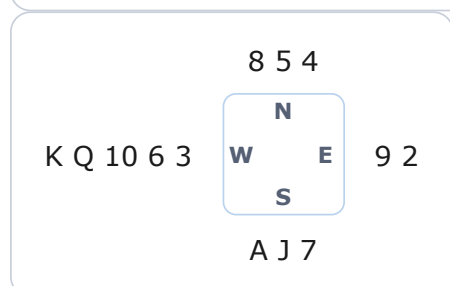
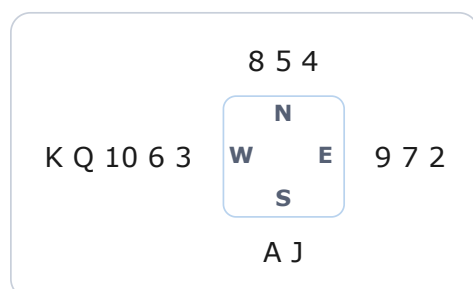
1. *Obrana* – J. Minaříček

## Lekce 34: Vynášení a markování do beztrumfových závazků

Rozeznáváme principiálně dva druhy výnosů – pozitivní a negativní. Pozitivní je z délky s cílem vypracovat barvu, negativní z krátkosti nebo i délky, ale neperspektivní, s cílem vypracovat barvu partnera nebo nezadat zdvih. Pozitivní výnos použijeme tehdy, vidíme-li reálnou možnost vypracovat své zdvihy a vyhrát závod o vypracování své barvy. Negativní výnos použijeme, máme-li příliš slabou kartu nebo hlavní hráč je velmi silný (a finesy mu tedy nesedí) nebo jsme vyhodnotili závazek hlavního hráče jako hraniční, v němž nesmíme zadat. Pozitivní výnos je nejvyšší ze sledu nebo čtvrtou shora, negativní výnos je nejvyšší blotkou. Pokud neseme do barvy licitované partnerem, vyneseme nejvyšší blotku nebo figuru z dublu, výnos malou blotkou v barvě partnera značí figuru minimálně v 3-listu.

Do pozitivního výnosu markuje partner počet, do negativního výnosu kvalitu, podle toho, zda byla volba partnera úspěšná.

Zde jsou instruktážní rozdání:



Výnos K, v prvním případě kvantitativní marka 2, ve druhém 9. V prvním případě pak může pokojně první obránce pokračovat, kdežto v druhém musí zastavit a počkat, až mu barvu partner podnese.



Výnos 9 kárová. Partner vynesl negativně, ale netrefil se do barvy, a proto šestku.

Výnos ♦ 9

### Literatura

1. Obrana – J. Minaříček

## Lekce 35: Další markování v průběhu sehrávky beztrumfové hry

Postupy a markování jsou naprosto stejné. Do partnerových barev markuji chci-nechci, do barev soupeřů počet a do shozu (pokud nemám danou barvu) lišky. Mohu uplatnit i odhoz nejvyšší karty ze sledu vedeného honérem, který slibuje nižšího honéra.

### Literatura

1. *Obrana* – J. Minaříček

## Systém Lepší levná pro stupeň Školáček

### Zahájení:

|                       |                                                                                                                                    |
|-----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1♣, 1♦                | bez drahého 5-listu, lepší levná, 12-21b. bez levného 5+listu do 23b. při 4-4 v levných zahajují 1♦, při 3-3 v levných zahajují 1♣ |
| 1♥, 1♠                | 5+list, 12-21b.                                                                                                                    |
| 1BT                   | 15-17b., vyvážená rozloha                                                                                                          |
| 2♣!                   | GF, 22+ s 5+listem nebo 24+ bez 5+listu                                                                                            |
| 2♦!                   | konvence MULTI, 20-21b. vyvážená rozloha nebo 6-10b. s drahým šestilistem                                                          |
| 2♥!                   | 5+-5+ srdce+libovolný, 6-10b.                                                                                                      |
| 2♠!                   | 5+-5+ piky+levný, 6-10b.                                                                                                           |
| 2BT!                  | 5+-5+ levné barvy, 6-10b.                                                                                                          |
| 3, 4♣, ♦, ♥, ♠, 5♣, ♦ | 0-10b., 6+list od 4 hráčů zdvihů podle stavu manší                                                                                 |

### Zásady další dražby:

V celé dražbě se snažím co nejlépe popsat svůj list (délku jednotlivých barev a bodovou sílu). Dodržuji hranice bezpečnosti, principy popisu listu, forcingu, negace, invitu. Pokud mám dvě nesterjné dlouhé barvy, dražím nejdříve tu delší, pokud mám dva nebo tři 4-listy, dražím nejdříve ten nižší, pokud mám dva 5- nebo 6-listy, pak dražím nejdříve ten dražší.

### Další dražba po zahájení 1BT:

|             |                                                  |
|-------------|--------------------------------------------------|
| 2♣!         | Stayman, tj. 8+ s alespoň jedním drahým 4-listem |
| 2♦, ♥!      | 5+list, 0+b., transfer                           |
| 2♠!         | dotaz na levné barvy                             |
| 2BT         | 8-9b. bez drahého 4-listu                        |
| 3♣, ♦, ♥, ♠ | 12+b., GF, pokus o slem, 6+list                  |

### 1BT – 2♣!

|     |                                    |
|-----|------------------------------------|
| 2♦! | = nemám drahý 4-list               |
| 2♥  | = mám 4-list srdcový, možná pikový |
| 2♠  | = mám jen pikový 4-list            |

### 1BT – 2♠!

|      |                                              |
|------|----------------------------------------------|
| 2BT! | = stejně dlouhé trefy a kára nebo kára delší |
|------|----------------------------------------------|

**3♣!** = trefy delší než kára

### **Další dražba po zahájení 2BT:**

**3♣!** Stayman, tj. 6+ s alespoň jedním drahým 4-listem

**3♦, ♥!** 5+list, 0+b., transfer

**3BT** 6-11b.

### **Další dražba po zahájení 2♣:**

**2♦!** 0-3b.

**2♥, ♠, 3♣, ♦** 5+list, 4+b.

**2BT** 4-8b. bez 5-listu

**3BT** 9-11b. bez 5-listu

**4BT** 12+b. bez 5-listu

### **Další dražba po zahájení 2♦:**

**2♥!** = 0-13b.

**2BT!** = 14+b.

### **2♦! – 2♥!**

**pas** = 6-list srdcový 6-10b.

**2♠** = 6-list pikový 6-10 b.

**2BT** = 20-21b., vyvážená rozloha

### **2♦! – 2BT!**

**3♣!** = 9-10b.

**3♦!** = 6-8b., 6-list srdcový

**3♥!** = 6-8b., 6-list pikový

**3BT** = 20-21b., vyvážená rozloha

### **2♦! – 2BT! – 3♣! – 3♦! (automat)**

**3♥!** = 6-list pikový

**3♠!** = 6-list srdcový

### **Další dražba po zahájení 2♥:**

**2♠!** = 0-11b., s piky pasuj, jinak draž levnou barvu

**2BT!** = 12+b.

### **2♥! – 2BT!**

**3♣** = 5-list trefový

**3♦** = 5-list kárový

**3♥!** = 5-list pikový, 6-8b.

**3♠** = 5-list pikový, 9-10b.

### Další dražba po zahájení 2♠:

**3♣!** = 0-11b., s trefy pasuj, jinak draž kára

**2BT!** = 12+b.

### 2♠! – 2BT!

**3♣** = 5-list trefový

**3♦** = 5-list kárový

### Další dražba po zahájení 2BT:

**3♣, ♦** = do pasu

**4♣, ♦** = výzva do hry

### Další dražba po zahájení 3♣, ♦, ♥, ♠:

**zvýšení barvy** = do pasu

**3BT** = do pasu

**nová barva** = forcing s vlastní barvou a podporou v barvě partnera

**4BT** = Blackwood

**5 v nové barvě** = dotaz na zádrž v této barvě

**5BT** = dotaz na kvalitu trumfů

**5 v barvě zahájení** = dotaz na kvalitu trumfů

### 3♥ – 5♥

**pas** = 0-1 topfigura v trumfech

**6♥** = 2 topfigury v trumfech

**7♥** = 3 topfigury v trumfech

### 3♥ – 5BT

**5♥** = dáma trumfová

**6♥** = eso nebo král trumfový

**7♥** = dvě topfigury v trumfech

### Konvence:

#### POH (Pokus o hru)

### 1♥ – 2♥

**2BT!** = dotaz na pikové doplnění

### 1♠ – 2♠

**3♦!** = dotaz na kárové doplnění

pokud mám žádanou hodnotu, dorazím na hru

### 1♥ – 2♥

**2♠!** = dotaz na singla

**1♠ – 2♠**

**2BT!** = dotaz na singla

pokud mám singla, dražím ho, když ne, tak 3 v ushodněné barvě

**1♣ – 1♥ – 2♥**

**3♦!** = dotaz na doplnění

**1♦ – 1♠ – 2♠**

**2BT!** = dotaz na singla

**DRURY (Používáme při zahájení v drahé barvě na třetím místě, kdy můžeme otevřít v první manši už s 8 a ve druhé manši už s 10 b.)**

**1♥ – 2♣! (10-11b., 3+list srdcový)**

**2♦!** = 8-11b.

**2♥** = 12-14b.

**všechno ostatní** je 15-21 bodů a tedy gameforcing

**Slemová dražba (zkrácený Blackwood a Hoyt):**

Hláška 4BT znamená dotaz na počet es, odpovědi:

**5♣** 0 nebo 3esa

**5♦** 1 nebo 4 esa

**5♥** 2 esa bez krále

**5♠** 2 esa s jedním králem

**5BT** 2 esa s dvěma králi

Pokud po odpovědi na esa partner draží barvu, na níž jste se dohodli, pak to znamená, že nechce hrát slem a je Vaší povinností zapasovat. Když po Vaší odpovědi zadraží nejbližší barvu, která není dohodnutou trumfovou barvou, zjistil, že máte všechna esa a rád by se dozvěděl, zda by nebylo možné hrát velký slem. Ptá se Vás tedy na krále. První následující odpověď znamená 0 nebo 3 králové, další 1 nebo 4, další 2 bez dámy atd. Tato dotazová konvence se jmenuje Hoyt.

**Zásahy do dražby:**

**vlastní barva bez skoku** 10-15b., 5+list., ale dobrá barva po zásahu drahou barvou používáme konvenci DRURY

**1BT** 15-17b., vyvážená rozloha

**skok vlastní barvou** 6-9b., 6+list

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

**Výnosy:**

| <b>ze sledu (i přerušného)</b>            | <b>nejvyšší</b>             |
|-------------------------------------------|-----------------------------|
| z dlouhé barvy s figurou (4- a vícelisté) | čtvrtá shora                |
| ze 4- a vícelistu bez figury              | třetí a pak druhou nejvyšší |
| z 3-listu s figurou                       | nejmenší                    |
| z 3-listu bez figury                      | prostřední, pak vyšší       |
| z dublu                                   | vyšší                       |

### Markování:

| <b>do barvy partnera</b> | <b>malá = chci, velká = nechci</b>                                                                                                     |
|--------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| do soupeřových barev     | malá = sudý počet, velká = lichý počet                                                                                                 |
| do odhozu                | „lišky“ (lichá = chci tuto barvu, malá sudá = chci nižší ze dvou zbývajících barev, velká sudá = chci vyšší ze dvou zbývajících barev) |
| figura                   | slibuje alespoň jednu menší figuru, než byla shozena                                                                                   |

### Literatura pro 3. ročník Havířovské bridžové akademie

- *Bloky* – Robert B. Ewen
- *Bridž pro každého* – Petr Hebák
- *Bridž snadno a rychle* – Pavol Mokráň
- *Brydż od początku* – Krzysztof Jassem
- *Moderní přirozená dražba* – Wladyslaw Izdebski + Olgierd Rodziewicz-Bielewicz
- *Obrana* – Josef Minaříček
- *Sehrávka* – Josef Minaříček
- *Sehrávka* – Alfred Sheinwold
- *Tajemství vítězného bridže* – Jeff Rubens