



V předchozích třech letech se žáci naučili základům hry, obrany i licitačního systému natolik, že jsou schopni hrát soutěže všech druhů, aniž by měli mít problémy formálního typu – s rychlostí hry, s dodržováním všech pravidel dražby i sehrávky a jsou vybaveny nejzákladnější technikou. V tomto roce bude jádrem výuky učebnice mistrů Anglie a Francie Rogera Trézela a Terence Reeseho, jejichž kniha by měla být určitě v knihovničce každého čtvrtáka společně s knihami Tajemství vítězného bridže od Jeffa Rubense a Pokročilá sehrávka od Edgara Kaplana z minulých let. Je zde přehledně zmapováno pět oblastí obvyklých problémů hlavního hráče a exkurze do těchto končin bude určitě zajímavá. Objevují se zde, stejně jako v Bridge Masteru, popisy hráčských technik, o nichž se budou metodicky učit o rok později, ale to vůbec nevadí.

V každé sehrávkové lekci jsou uvedeny vždy čtyři příklady jako základ výuky. Ty proberte pečlivě, pokud budete mít kolem sebe opravdové nadšence, můžete použít další příklady, pokud budete mít kolem sebe vášnivé bádaly, můžete jim některé z těchto problémů dát k vyřešení samostatně domů a na další lekci se pobavit o jejich řešení. Kdybyste pracovali tímto způsobem, poradte svým svěřencům, ať zbývající klíčové karty různě kombinují a hledají takto řešení. Každopádně by jim měla být poskytnuta kniha, aby si mohli samostatně studovat, kolik jim libo.

Prakticky budou svou sehrávku pilovat a testovat v nám již známém programu Bridge Master. Této činnosti je věnováno šest lekcí, hráči postoupí do druhé úrovně, kde proberou sekce A a B. Stále platí doporučení co nejvíce hrát. Pokusit se hrát soutěže kroužkového, klubového i místního charakteru, zorganizovat pro děti různé přebory a soustředění, snažit se v nich pěstovat kolektivní duch a hrdost na výsledky dosažené akademií. Z větších soutěží doporučujeme účast na mistrovstvích republiky pro juniory a dorostence, velkých cenách a první pokus o účast na „dospěláckém“ mistrovství republiky, nejlépe asi topovém.

V oblasti dražby nenabízíme nic nového. Základní principy už se měnit nebudou. K dobru dáváme vyspělejší slemovou dražbu – alum, Sprinter, cue-bidy, DOPI, budeme se trochu více věnovat zásahům a oboustranné dražbě, vylepšíme dražbu po 1BT, oprášíme markování a přidáme nějaké konvence – gambling, různé druhy kontra a rekontra a dvojbarevné zásahy.

Snažte se být, jako ostatně neustále, trpěliví, dávat dětem co nejvíce příležitostí hrát a srovnávat se, pokud to je jen trochu možné tak i literaturu.

Lekce 1: Bezpečná sehračka – Specifické kombinace

V prvních čtyřech lekcích se budeme zabývat pojmem, který bridžisté označují jako bezpečná sehračka. Máme uhrát svůj závazek a pokud možno eliminovat nebezpečí, která skrývají různé kombinace chybějících karet. Nepokoušíme se získat nadzdvihy, ale chceme stoprocentně uhrát své. Toto pojetí je vhodné především v týmové hře.

Příklad 1

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

Jih sehrává závazek čtyři piky. Západ odehrává srdcové eso a krále, a pak pokračuje károvým klukem. Jak má Jih sehrávat, aby závazek splnil?

Především musí zamezit ztrátě dvou trumfových zdvihů. Může si dovolit odevzdat jeden zdvih v trumfech, protože jinak nemá slabá místa. Byl by to jistě hořký omyl, kdyby odehrál pikového krále s úmyslem impasovat kluka ve druhém kole. To by bylo správné tehdy, kdyby potřeboval všechny zdvihy. Jelikož si však může dovolit odevzdat jeden zdvih, má k dispozici bezpečnou cestu ke splnění závazku, i když karty obránců vypadaly takto:

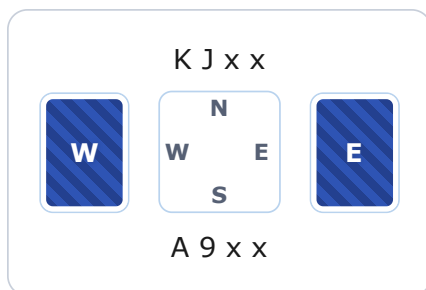
Závazek **4♠ S** Výnos **♥K**

Má odehrát nejprve pikové eso, a pak vynést malou z ruky a pouze pokrýt kartu zahranou Západem. (Kdyby ovšem Západ nepřiznal, vezme králem a zahraje expas ke klukovi.) Nemusí mít obavu, že Východ získá zdvih, poněvadž pak by byla rozloha u obránců 3-2 a zbytek zdvihů by byl tudíž jeho.

Závěr: Máme na lince osm nebo devět karet v barvě, ve které nám chybí dáma s desítkou. Eso s králem jsou na opačných stranách a nemáme jako obvykle odevzdat více než jeden zdvih. V každém z následujících příkladů:

	K 9 x						
<table border="1"><tr><td>W</td></tr></table>	W	<table border="1"><tr><td>N</td></tr><tr><td>W E</td></tr><tr><td>S</td></tr></table>	N	W E	S	<table border="1"><tr><td>E</td></tr></table>	E
W							
N							
W E							
S							
E							
	A J x x x						

	A J x x						
<table border="1"><tr><td>W</td></tr></table>	W	<table border="1"><tr><td>N</td></tr><tr><td>W E</td></tr><tr><td>S</td></tr></table>	N	W E	S	<table border="1"><tr><td>E</td></tr></table>	E
W							
N							
W E							
S							
E							
	K 9 x x x						

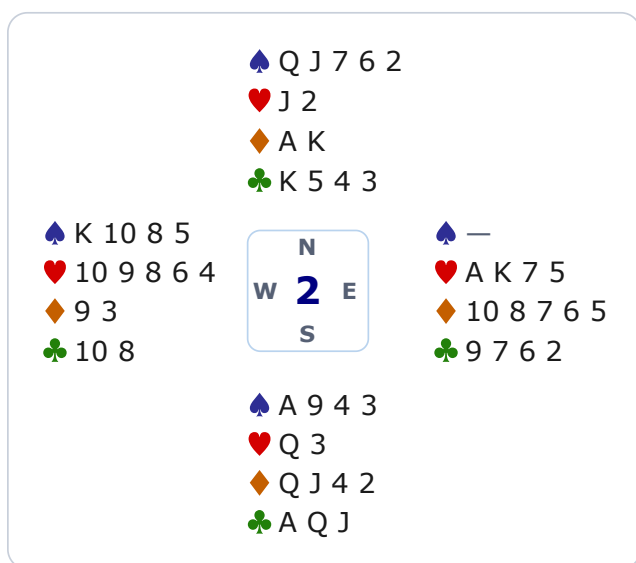


odehráváme vysokou figuru nejprve z listu, který obsahuje kluka, a pak z tohoto listu pokračujeme malou. Přízná-li obránce malou kartu, položíme devítku. Tím se zabezpečujeme proti rozloze 4-1 s Q,10,x,x u kteréhokoliv obránce.

Hodnota tohoto způsobu sehrávky tkví v tom, že je zaručeně spolehlivá proti jakékoliv rozloze 4-1 a samozřejmě proti rozloze 5-0 u kteréhokoliv obránce.

Západ v tomto příkladě mohl znemožnit bezpečnou sehrávku zahráním třetího srdce do dublíšky.

Příklad 2



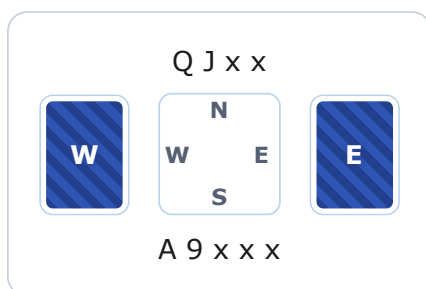
Další způsob bezpečné sehrávky je vzat z mnohačlenného turnaje družstev. Na lince N-S je mnoho duplicitních hodnot, a tak se některé páry dostaly příliš vysoko, když hrály závazek 5 piků a některé dokonce malý pikový slem. Avšak i ti, kteří se zastavili na čtyřech pikách, klopýtli na úskalí. Obrana si okamžitě odehrála dva srdcové zdvihy, a pak vynesla káro ke králi na stole. Jak má Jih dále pokračovat, když sehrává závazek 4 piky?

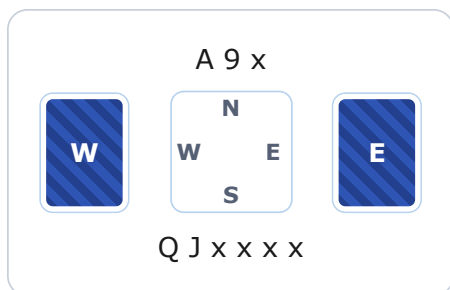
Závazek **4♠ S** Výnos **♥6**

Pokud by se jednalo o párový turnaj, kde se nadzdvihy nemají házet přes plot, bylo by správné zahrát impas na krále s nadějí na zisk všech zdvihů, pokud by Východ měl K,x nebo K,x,x. Ale při každém jiném způsobu hodnocení je správné přejít trefem do ruky a odtud zahrát malý pik. Takto získal Západ, který měl v pikách K,10,8,5, pouze jeden zdvih, zatímco po impasu dámou by získal zdvihy dva. Zbývající rozloha:

Kdyby měl čtyři piky Východ, což se ukáže v prvním kole, získá zdvih králem, ale pak zbytek zdvihů patří hlavnímu hráči. Kdyby v tomto případě zahrál hlavní hráč nejprve esem, musel by Východu odevzdat dva zdvihy. A konečně není také bezpečné zahrát malou ze stolu a impasovat devítkou, když Východ přízná malý pik. Dva zdvihy jsou pak k odevzdání vždy, když má Západ singl desítku nebo K,10,x.

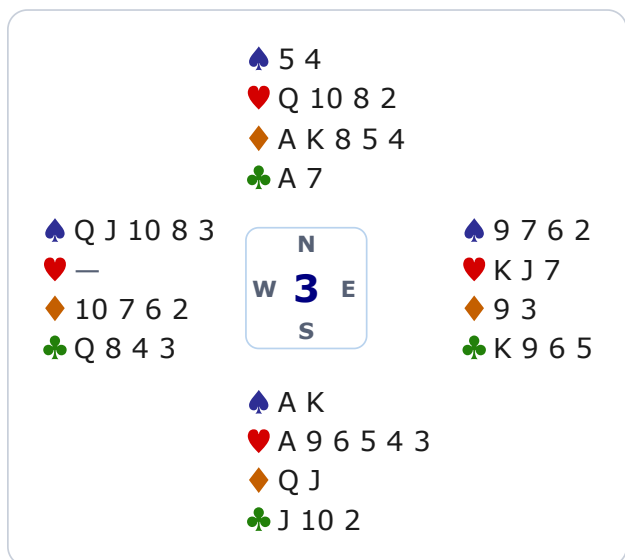
Závěr: Máme-li na lince devět karet s Q,J v jednom a A,9 ve druhém listě jako na příklad:





Můžeme-li odevzdat jeden zdvih v této barvě, zahrajeme naprosto bezpečně proti jakékoliv rozloze zcela neočekávaně malou od esa. Tento způsob zahrání je stoprocentně bezpečný.

Příklad 3



Když Jih sehrával závazek šest srdcí, dostal příznivý výnos pikovou dámou. Kdyby dostal trefový výnos, musel by asi vzít esem a zahrát srdce k esu s nadějí, že vypadne král nebo že odhodí trefy na kára stolu. Teď si ovšem mohl dovolit odevzdat jeden trumfový zdvih, ne však dva. Jak zahrát bezpečně?

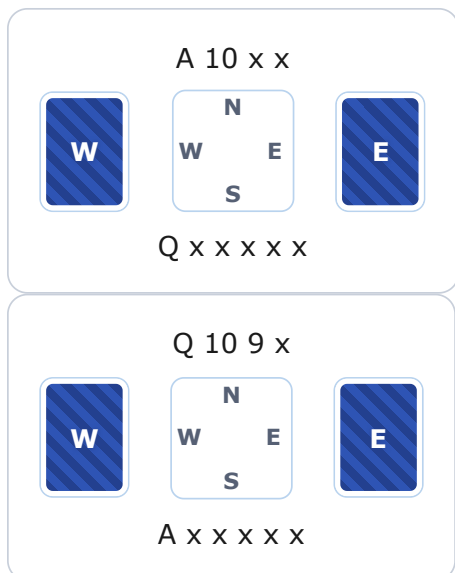
Kdyby byl na stole, zahrál by malé srdce s úmyslem pouze pokrýt kartu zahrnou Východem. Nicméně přechod na stůl je problematický, a tak nejbezpečnější je zahrát srdce z ruky. Jelikož obránci měli tyto karty:

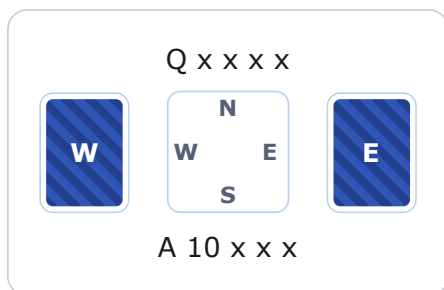
Závazek **6♥ S** Výnos **♠ Q**

Západ pochopitelně nepřiznal. Desítku stolu pokryl sice Východ klukem, ale dále už byl bezmocný. I když vrátil tref, Jih vzal esem na stole, vyimpasoval srdcového krále, odehrál dvě vysoká kára z ruky, posledním trumfem přešel na stůl a na vysoká kára stolu odhodil z ruky tref.

Snadno se dá zjistit, že po odehrání srdcového esa v prvním kole by Jih odevzdal dva trumfové zdvihy na K,J,x Východu. Další ošidnost této kombinace spočívá v zahrání dámy ze stolu na dvojité Culbertsonovský impas. Kdyby chybějící tři trumfy měl Západ, opět by ztratil dva trumfové zdvihy.

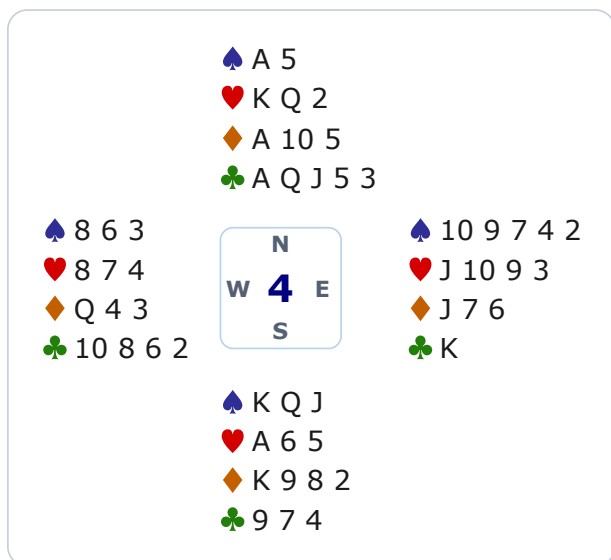
Závěr: Při deseti kartách na lince nám chybí král s klukem, eso a dáma nejsou v jednom listě. V následujících ukázkách nesmíme ztratit více než jeden zdvih:





V žádném případě nesmíme odehrát nejdříve eso. Místo toho musíme vynést malou kartu z toho listu, kde právě jsme (jsme-li ve druhém příkladě na stole, musíme vynést desítku nebo devítku). Vynášíme-li k A,10 a první obránce přidá malou, impasujeme desítkou.

Příklad 4



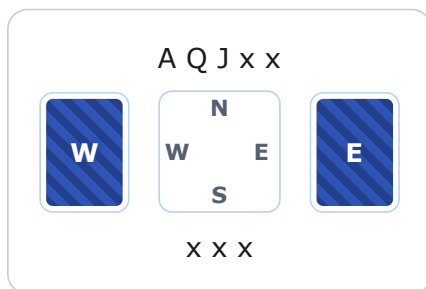
V tomto rozdání sehrává Jih závazek šest bez trumfů. Západ vynáší srdcovou osmičku, jak má Jih pokračovat?

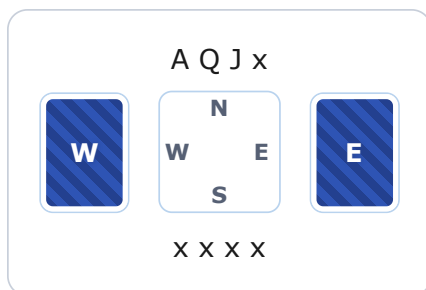
Hlavní hráč vidí, že pro splnění závazku potřebuje čtyři trefové zdvihy, protože v ostatních barvách jich má osm. Jelikož za jistých podmínek může být důležité zachovat si přechody do ruky, bere zdvih králem na stole a dále odehrává trefové eso. Jelikož zbytek rozdání vypadal takto:

Závazek **6BT S** Výnos **♥8**

král Východu vypadl do esa a po odevzdání jednoho trefového zdvihu hlavní hráč slemový závazek splnil. Měl štěstí, že mu vypadl král? Ale kdepak! Jih jen zahrál trefy bezpečně, aby se chránil právě proti singl králi za esem. Kdyby zahrál impas v prvním zdvihu, Západ by si stále ještě podržel trefovou kontrolu a Jih by závazek nesplnil. Předpokládejme, že Východ měl jen singl malý tref, a Západ K,10,8,x. Po odehrání trefového esa by Jih přešel dvakrát do ruky, odkud by vždy zahrál malý tref, čímž by si vypracoval čtyři trefové zdvihy stejně, jako kdyby zahrál v prvním kole impas. Touto bezpečnou sehrávkou ztrácí zdvih jen v případě, když by měl Západ v trefech K,x nebo K,x,x. Tento zdvih však není rozhodující pro splnění závazku.

Závěr: Máme na lince osm karet v barvě, a přitom A,Q,J je v jednom listě. Naším úkolem, stejně jako ve většině případů bezpečné sehrávky, je rozehrát tuto barvu tak, abychom v ní odevzdali maximálně jeden zdvih.

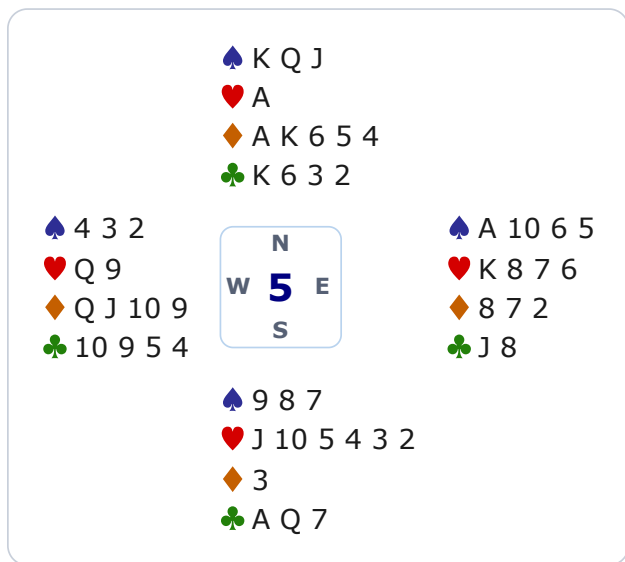




Nejlepší rozehrání barvy v uvedených příkladech, pokud máme dosti přechodů do listu proti A,Q,J, je odehrát nejprve eso, a pak vynášet vždy proti Q,J,x. Tím se chráníme proti ztrátě zdvihu, je-li král singl za esem. Nic tím neztrácíme, přinejmenším ne důležitý zdvih.

Další příklady:

Příklad 5



Poté, co Jih dvakrát opakoval srdce, Sever nesobecky zvýšil tuto barvu na celou hru. Západ vynesl károvou dámu a Jih viděl, že při odevzdání pikového zdvihu nesmí odevzdat více než dva trumfové zdvihy. Jak měl hrát?

První zdvih vzal esem károvým, odehrál srdcové eso a přešel do ruky trefovým esem. Osud závazku nyní závisí na tom, co vynesou z ruky. Když nyní vynesou kluka nebo desítku a jeden z obránců získá zdvih už neobsazenou figurou, musí Jih odevzdat druhému obránci ještě dva zdvihy. Tedy výnos malou srdcí je lepší, protože J,10 je pak rovnocenné druhé vysoké figuře. Zbytek rozdání dává rozboru za pravdu:

Závazek **4♥S** Výnos **♦Q**

Hráč, který se dopustí chyby a vynesou ke druhému zdvihu kluka nebo desítku, pak argumentuje takto: „Když ale vynesu ke druhému zdvihu malou, riskuji odevzdání zdvihu na střední kartu.“ To je ale jen iluze. Jsou-li srdce dělena 3-3, tak do třetího kola, které Jih vynesou, vypadnou u obránců dvě vysoké figury, takže je úplně jedno, jakou kartu hlavní hráč vynesou ke druhému zdvihu. A pokud má některý obránci K,Q,9,x, musí stejně získat tři zdvihy. Takže výnos kluka nebo desítky ke druhému zdvihu nemůže nikdy přinést zisk.

Příklad 6

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

Závazek 4♠ S Výnos ♦K

Eso Západu nyní získalo prázdný zdvih a obrana dostala pak už jen dva zdvihy, jeden trumfový a trefové eso. Malý rozbor nám ukáže, že nesmíme-li v této kombinaci ztratit více než dva zdvihy, nemůžeme nic získat tím, že v prvním zdvihu zahrajeme dámu. Kdyby Východ měl například A,J,10 a propustili bychom mu první zdvih na desítku, získá pak již jen jeden zdvih na eso – přesně tak jako bychom zahráli v prvním zdvihu krále nebo dámu.

Závěr k oběma předchozím příkladům: Máme-li ve sledu dvě vysoké figury, jako například K,Q nebo J,10, máme přirozený sklon k tomu vyhnat vysoké karty soupeře zahráním naší vysoké karty. Tomuto pokušení se však musíme vyhnout, protože pokud náš sled není početně dostatečně silný, je daleko lepší vynést z této barvy v prvním kole malou kartu.

Jih zahájil dražbu hláškou dva piky a nakonec skončil v celoherním závazku v této barvě. Západ vynesl krále kárového, kterého pokryl hlavní hráč esem na stole. Na pikovou sedmičku vynesenu ze stolu položil Východ desítku. Jak má Jih pokračovat?

Jih může hrát na A,10 u Východu, ale jelikož věděl něco o bezpečné sehrávce, zahrál disciplinovaně z ruky malý pik. A vyplatilo se mu to, protože zbývající karty byly rozloženy takto:

Příklad 7

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

Závazek 6♥ S Výnos ♣K

Mnoho turnajových hráčů ovládá bezpečnou sehrávku teoreticky, ale když se příležitost k jejímu uplatnění naskytla v párové soutěži, polovina startovního pole zvolila špatnou cestu. Většina párů na lince N-S došla do 6 srdcí. Západ vynesl krále trefového. Když Jih dvakrát trumfнул, oba obránci přiznali. Jak měl Jih dále pokračovat?

Několik hráčů řešilo tento problém jako „jeden ze dvou impasů“. Spoléhalo tedy na to, že bude sedět buď kárová dáma nebo král pikový, což má šanci asi 75%. Je přirozené, že kárový impas se zahraje nejdříve, protože má-li Východ v kárech Q,x,x, Jih si může na čtvrté káro odhodit pik ze stolu a udělá třináct zdvihů i bez pikového impasu.

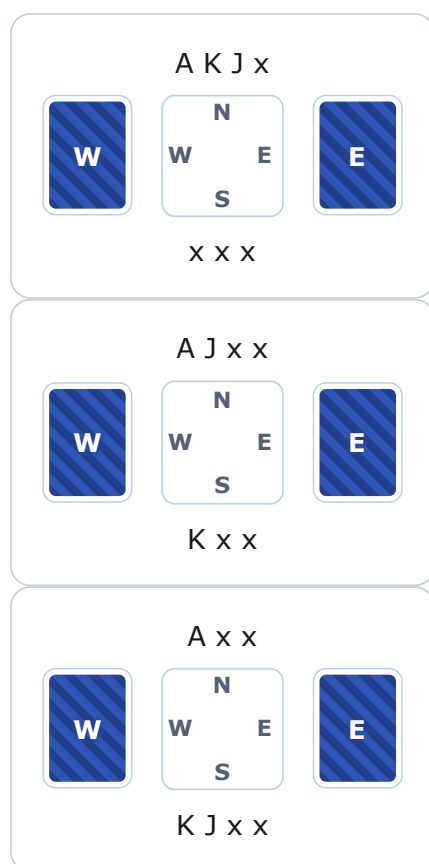
Ukázalo se, že tento způsob sehrávky neuspěl. Západ vzal kluka kárového dámou a vrátil tref. Hlavní hráč musel později zahrát i pikový impas a ten také neseseděl, protože obránci měli tyto karty:

Hráči, kteří sehrávali rozdání tímto způsobem, poukazovali na to, že podnikli nejlepší kroky, k získání třinácti zdvihů, ale pro splnění závazku měli daleko lepší cestu. Jelikož se ukázalo, že zbývající trumfy

jsou 2-2, pikový odhoz ze stolu by eliminoval ztrátový zdvih v pikách. To znamená, že Jih měl rozehrát bezpečně kára tak, že nejprve zahrál krále v ruce a pak malé káro k esu na stole. Kdyby nyní dáma nevypadla, vynese káro ze stolu a vypracuje si odhoz, pokud má dámu Východ nebo pokud kára byla dělena 3-3. Tak, jak byla kára dělena v rozdání, dáma vypadla ve druhém kole a hlavní hráč se mohl pokusit ještě o nadzdvih impasem pikovým.

Čtenáři, kteří se vyznají v hodnocení párových soutěží, mohou argumentovat tím, že je správné trochu riskovat pro získání nadzdvihu a tím i lepšího topskórového hodnocení. Hráči, kteří impasovali károvou dámu klukem, se tohoto argumentu rychle chopí. Nemají však pravdu, protože není příliš jednoznačně snadné vydražit v tomto rozdání šest srdcí. Mohou si být jisti, že se vyskytne dost párů, které tento závazek nevydraží. Proto je nutné sehrát tento závazek co nejbezpečněji, stejně jako při komerční partii nebo při utkání družstev.

Závěr: Setkáváme se nyní s velmi jednoduchou, často se vyskytující kombinací karet, jejíž správné rozehrání je stále nejméně polovině bridžistů na celém světě utajeno. Máme na lince sedm karet v barvě, které obsahuje eso, krále a kluka a je rozdělena 4-3. Naším úkolem je získat tři ze čtyř zdvihů jako v těchto příkladech:



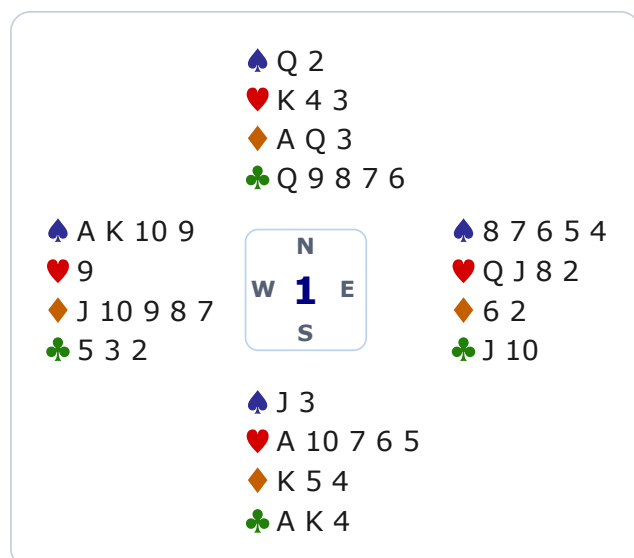
Pokud si myslíme, že je nejlepší odehrát jednu vysokou figuru a pak zahrát impas klukem s možností, že dáma sedí nebo že barva je u obránců dělena 3-3, jsme na omylu. Ztrácíme vždy, když druhá dáma za klukem získává zdvih. Způsob sehrání, který dává největší šanci na získání tří zdvihů, spočívá v odehrání esa a krále a dalším výnosem malé karty proti klukovi. Jsme vždy úspěšní, když je dáma před klukem, když je barva dělena 3-3 a také když je druhá dáma za klukem.

Literatura

1. *Bezpečná sehrávka* (příklady č. 9-12, 14,16,17) – Reese, Trézel

Lekce 2: Bezpečná sehračka – Nepříznivě dělené trumfy

Příklad 1



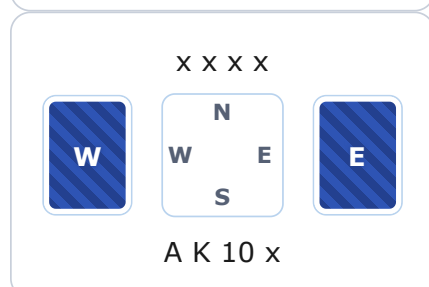
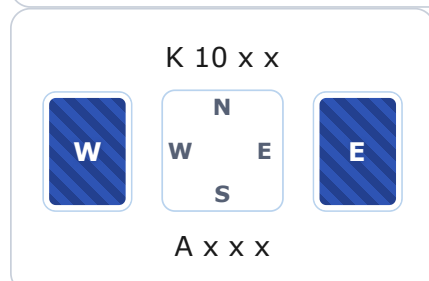
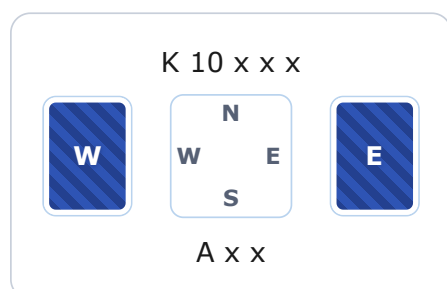
V tomto rozdělení sehrává Jih závazek 4 srdce. Západ si odehrává pikového krále a eso a pak pokračuje károvým klukem. Hlavní hráč získává zdvih v ruce a vidí, že ve vedlejších barvách už neodevzdá zdvih, musí se proto vyhnout ztrátě dvou zdvihů trumfových. Jak má pokračovat?

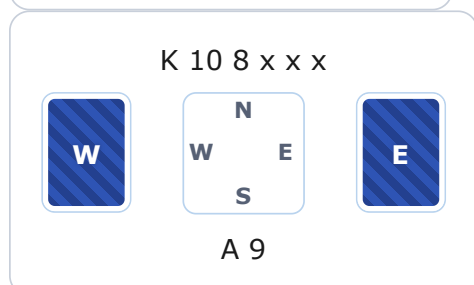
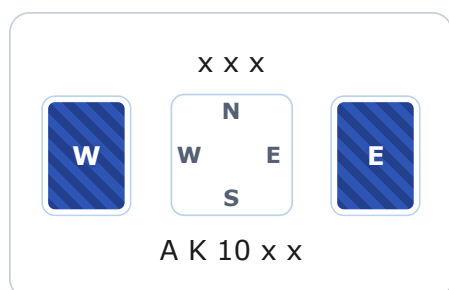
Když hraje k srdcovému králi na stole, Západ přidává devítku a Východ dvojku. Nyní vynáší ze stolu další srdce a Východ dává osmičku. Jih musí nyní hrát z ruky desítku. Jestliže měl Východ původně v srdcích Q,J,8,2, Jih tento zdvih získá a odevzdá tak pouze jeden. Měl-li Východ v srdcích jen Q,8, získá tento zdvih Západ na kluka, ale v příštím kole už vypadne dáma Východu do srdcového esa.

Závazek **4♥S** Výnos **♠K**

Všimněte si, že by Východu nepomohlo zahrát ve druhém kole srdcí dámu nebo kluka. Jih by zdvih pokryl, přešel kárem nebo trefem na stůl a zahrál by odsud třetí srdce ke své desítce a opět odevzdal jen jeden zdvih. V takové situaci je lépe pro Východ nedávat figuru, protože může získat zdvihy dva, jestliže Jih udělá chybu, nezahraje bezpečně a položí do druhého zdvihu eso.

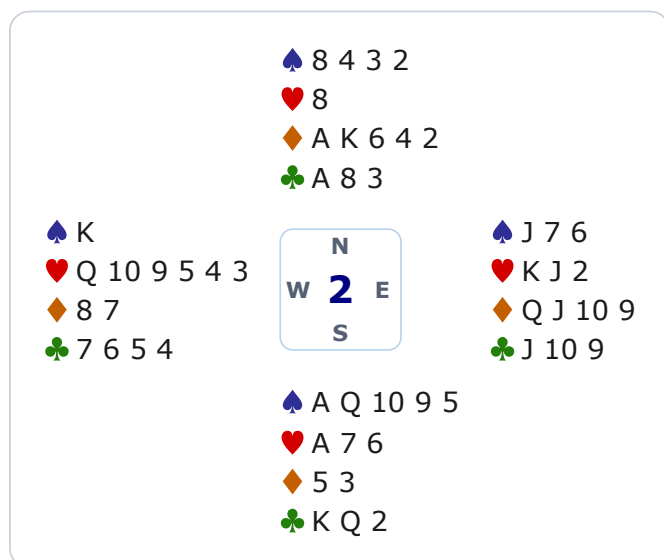
Závěr: V některé (jedné) barvě máme osm karet ve spojených listech, máme eso, krále a desítku. Tyto karty mohou být v jednom listě nebo rozděleny do dvou listů. Naším úkolem je neztratit v této barvě více než jeden zdvih. V následujících příkladech nejprve obehrajeme eso, a pak vyneseme malou ke králi s desítkou, s úmyslem dát jen desítku, zahraje-li obránce malou.





Jestliže desítka bude pokryta dámou nebo klukem prvního obránce, rozloha u soupeřů musí být 3-2 a zbývající figura vypadne v příštím kole do krále. Tímto zahráním se zabezpečíme proti Q,J,x,x u druhého obránce. Je-li tomu tak – obrana je bezmocná. Všimněte si, že v posledních dvou příkladech, kdy hlavní hráč má v barvě pouze dvě karty, je nutné, aby měl také silné střední karty, jinak by mohl obránce řekněme od Q,J,9,x znemožnit bezpečnou sehrávku tím, že by zahrál ve druhém kole figuru.

Příklad 2



Jih sehrává závazek 6 piků. Západ vynáší károvou osmičku a HH bere králem na stole. Vidí, že ve vedlejších barvách nemá ztrátové zdvihy, proto musí svůj um vynaložit na to, jak zamezit ztrátě dvou zdvihů pikových. Jak má pokračovat?

Jestliže vynese pik ze stolu a bude impasovat dámou, kterou Západ pokryje králem, musí v příštím kole hádat, zda impasovat kluka nebo hrát na jeho vypadnutí. Stejně dilema nastane, jestliže v prvním kole zahraje hluboký impas desítkou a Západ pokryje klukem – mohl by mít pouze K,J nebo kluka singlového.

Závazek 6 ♠ S Výnos ♦ 8

Správné je zahrát v prvním kole esem. Přidá-li Západ malou kartu, přejde na stůl trefem nebo kárem a zahraje znovu malý pik k dámě. Měl-li Západ původně K,J,x, nedá se proti tomu nic dělat, ale měl-li tyto tři karty Východ nebo byla-li rozloha 2-2, odevzdá maximálně jeden zdvih. Zbývající karty byly u obránců byly rozděleny takto:

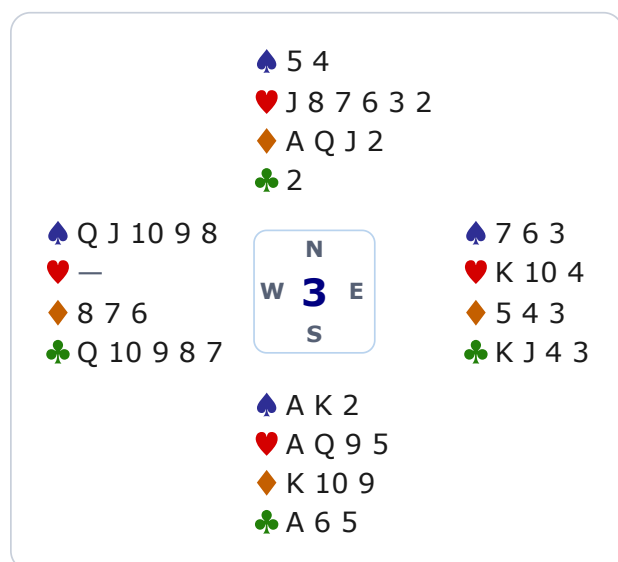
Při této rozloze neodevzdá Jih vůbec žádný zdvih, protože po odehrání esa, na které vypadne u Západu král, přejde bezpečně na stůl a zahraje impas na kluka. Kdyby měl Západ K,J nebo singl kluka, odevzdal by Jih právě jeden zdvih. Ale po impasu dámou v prvním kole by musel v dalším kole uhodnout jak zahrát dále a za chyby se vždycky platí.

Závěr: Máme ve spojených listech na lince devět karet v jedné barvě, přičemž v jednom listě je eso s dámou, ať už s desítkou nebo bez ní. Nesmíme-li odevzdat více než jeden zdvih v této barvě, zahrajeme tak, že odehrajeme nejdříve eso, a pak vyneseme z druhého listu malou k dámě. Příklady:



Když v prvním případě vypadne na eso král Východu, neodevzdáme vůbec žádný zdvih, protože můžeme ještě zahrát impas na kluka. Ve druhém případě odevzdáme sice jeden zdvih, i když je král singl za esem, ale zahrajeme-li v prvním zdvihu ztrátový impas dámou, stejně odevzdáme ještě jeden zdvih na J,10 u druhého obránce.

Příklad 3



Závazek 7♥ S Výnos ♠Q

Předpokládejme, že Jih jako ostrý hráč nadražil závazek sedm srdcí. Jak má sehrávat rozdání po výnosu pikovou dámou?

Má k dispozici tři možné přechody na stůl k zahrání impasu: může přebít třetí pik, přejít kárem nebo přebít druhý trefový zdvih po odehrání esa. Nejbezpečnější z nich, pokud obránci nic nedražili, je trefový přebitek.

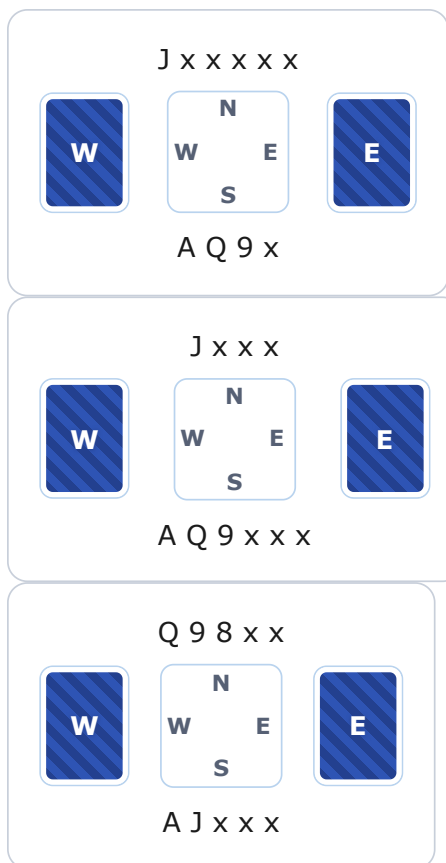
Jih tedy odehrál trefové eso, druhý tref přebil na stole a odtud vynesl malé srdce. Východ přidal čtyřku a Jih po dlouhé úvaze položil dámu. A pak se nestačil divit, protože při zbývajícím rozloze obránců musel odevzdat jeden srdcový zdvih.

Můžeme si živě představit závěrečnou diskusi:

Jih: „Sorry, partnere! Myslím, že jsem to trochu přepnul, ale mohli jsme mít také více štěstí.“ A když viděl, že Sever potřásá hlavou, pokračoval: „Zahrál jsem to dobře, ne? Myslím, že by nebylo správné impasovat v prvním kole devítkou, že? Nebo jsem měl zahrát na vypadnutí krále?“

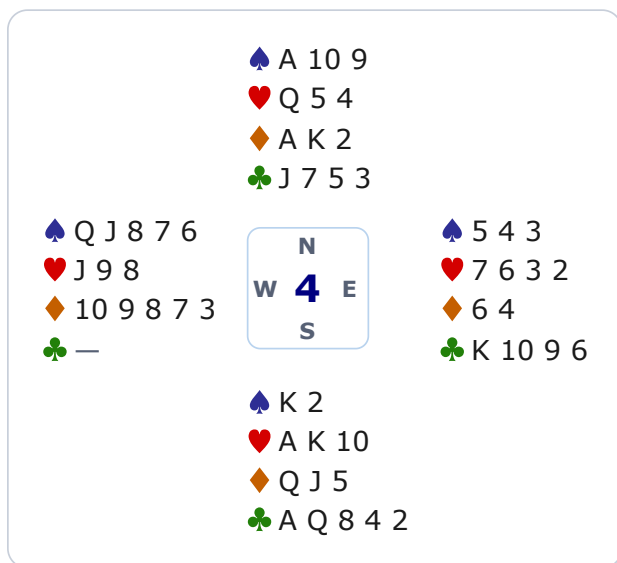
Sever: „Ne, hrát na vypadnutí krále při deseti kartách na lince je proti pravděpodobnosti. Ale jestliže chceš hrát impas na krále, musíš zahrát ze stolu klukem. Má-li Východ jen K,x, není v tom žádný rozdíl, zda hraješ malou nebo klukem, ale má-li Východ K,10,x, jak tomu bylo v tomto rozdání, výnos klukem řeší všechny problémy. Dá-li Východ malou, kluka propustíš. A když ho pokryje králem a Západ nepřizná, máš jeho 10,x jako na dlani. Jednoduché, že?“

Závěr: Máme na lince deset karet bez krále a desítky. Kluk a dáma jsou v opačných listech, viz ukázky:



nesmíme-li odevzdat v této barvě zdvih, musíme zahrát na impas vždy figurou ze stolu (klukem v prvních dvou, dámou ve třetí ukázce).

Příklad 4



Závazek 6♣ S Výnos ♠ Q

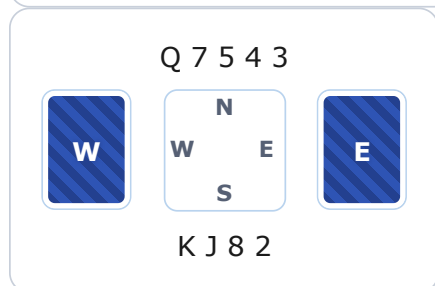
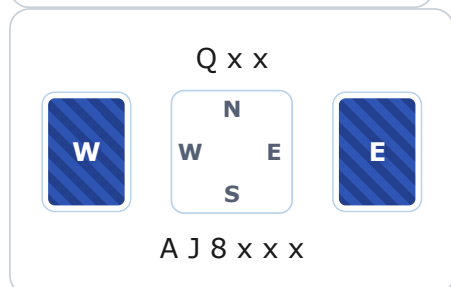
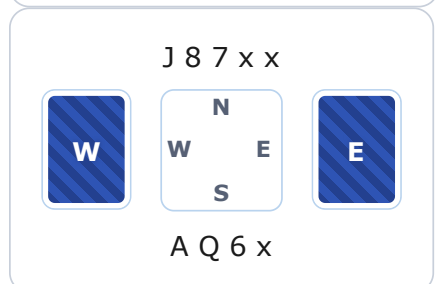
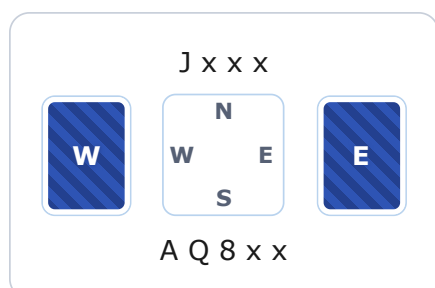
Závazkem v tomto rozdělení je šest trefů ze strany Jihu. Západ vynáší pikovou dámu, kterou hlavní hráč bere esem na stole. Ve vedlejších barvách nemá ztrátové zdvihy, a tak musí zamezit ztrátě dvou trumfových zdvihů. Jak?

Jsou-li trefy rozděleny u obránců 2-2 nebo 3-1, neodevzdá nikdy více než jeden zdvih. Je jistě pravda, že při nezdařeném impasu se riskuje dost nepravděpodobný přebitek. Kdyby měl hlavní hráč v ruce ještě 10 nebo 9, odehrál by z tohoto důvodu nejdříve eso, ale v tomto případě to nejde. Musí tedy vycházet z předpokladu, že všechny čtyři trumfy jsou v jedné ruce. Má-li je Západ, nezamezí ztrátě dvou trumfových zdvihů (jedině s rozlohou 3-3-3-4). Proto musí hrát proti čtyřem trumfům u Východu.

Užitím této techniky sehrávky jako v předchozích případech se pojistí proti této možnosti výnosem kluka ze stolu. Ukazuje se, že při zbývajících rozloze se pojistil správně.

Východ pravděpodobně kryje králem. Jih vezme zdvih esem a vrátí malou k sedmičce na stole. Východ sice získá zdvih desítkou nebo devítkou, ale jeho dva zbývajících trefy jsou vystaveny deklarovanému impasu.

Závěr: Spojené listy na lince obsahují devět karet – chybí K,10,9,x. Dáma s klukem jsou na opačných stranách, jak je tomu například v těchto kombinacích:



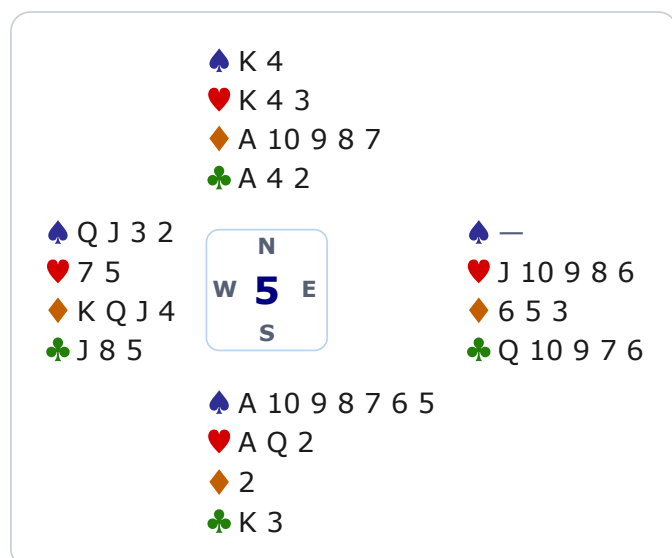
Nemáme-li odevzdat více než jeden zdvih, hrajeme stejně jako v předcházejících problémech impas vždy figurou ze stolu.

Stejný styl sehrávky nastupuje v případě, že nám chybí ve spojených listech A,10,9,x, jak je tomu v těchto situacích:

V prvním případě hrajeme dámou ze stolu proti A,10,9,6 u Východu, ve druhém případě klukem z ruky proti A,10,9,4 u Západu. Je pravda, že stejný účinek má zahrání malou z opačné strany k uvedené figuře. Chybou by však bylo zahrát figuru z listu, který obsahuje figury dvě, protože pak vždy odevzdáme dva zdvihy při rozloze 4-0 u obránců.

Další příklady:

Příklad 5



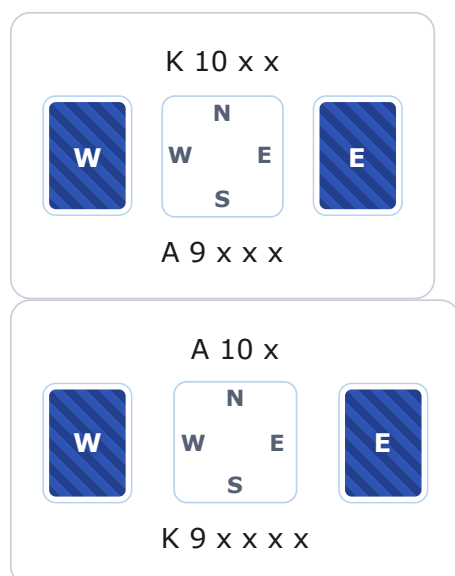
Tento příklad na bezpečnou sehrávku se vyskytl v zápase mistrovství Evropy mezi Francií a Belgií. Jih sehrál excelentně závazek šest piků po výnosu károvým králem. Proč?

Hlavní hráč vzal první zdvih esem na stole, přešel trefovým králem do ruky a zahrál pikovou pětku. Při zbývajícím rozloze seděl Západ spokojeně v křesle a přidal dvojku. Jaké však bylo jeho rozčarování, když hlavní hráč zdvih propustil a Západ tak získal pouze jeden trumfový zdvih.

Závazek 6♠ S Výnos ♦ K

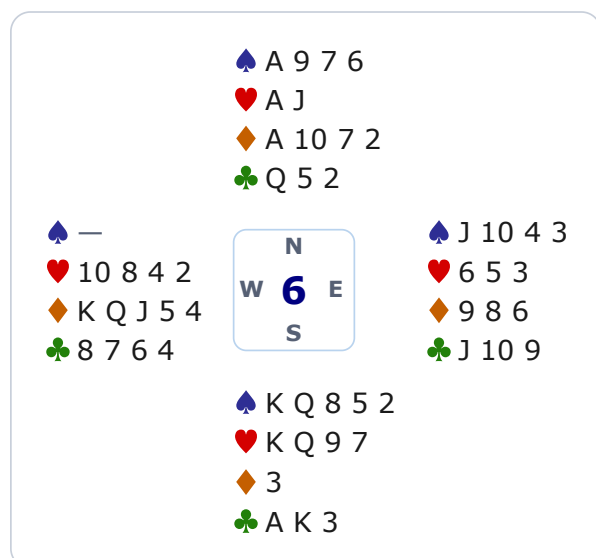
Není třeba se domnívat, že Jih viděl Západu do karet. Impas pětkou byl naprosto správný, protože jediné nebezpečí spočívalo v tom, že všechny zbývající trumfy má Západ. Všimněte si, že tento hluboký impas při chybějící dámě s klukem je perfektně bezpečné zahrání, které zamezuje ztrátě dvou zdvihů.

Závěr: Přešli jsme k jinému typu bezpečné sehrávky, kdy cesta k zajištění k potřebnému počtu zdvihů spočívá v hlubokém impasu. Nejčastější případy tohoto typu nastávají tenkrát, když hlavnímu hráči chybí při devíti kartách na lince dáma s klukem jako v těchto příkladech:



Když můžeme v této barvě odevzdat jeden zdvih ale za žádných okolností dva, musíme zahrát takto: Nesmíme zahrát žádnou z vysokých figur, ani ji nesmíme položit na třetím místě, když první obránce přizná malou. Místo toho vyneseme z jednoho listu malou a pouze pokryjeme kartu, kterou položí první obránce. V obou uvedených příkladech je jedno, z kterého listu vynášíme. Například v prvním příkladě vyneseme malou z ruky a Západ přidá malou. Zahrajeme desítkou ze stolu. I když by byla pokryta klukem nebo dámou Západu, zbytek zdvihů je náš. Kdybychom však zahráli ze stolu krále a Východ by barvu nepřiznal, odevzdali bychom Západu dva zdvihy.

Příklad 6



Jeden z autorů učinil trpkou zkušenost, když se toto rozdání hrálo v komerční partii. Sever jako rozdávající měl s partnerem domluveno silné zahájení 1BT (16-18), ale jelikož spoluhráč byl nezkušený, zahájil i se slabším listem raději 1BT než 1 pik a doufal, že závazek bude sehrávat on. Ouha! Jih skočil na 3 piky a v dalším kole použil Blackwooda, a pak skončil v sedmi pikách. Co se stalo, když Západ vynesl kárového krále?

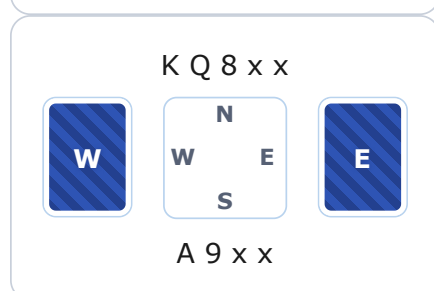
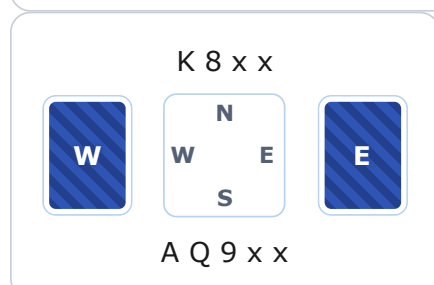
Sever jako by tušil J,10,x,x v pikách u Východu. Ke své hrůze zjistil, že Jih po vzetí károvým esem vynesl malý pik ke svému králi v ruce. A tím se to stalo! Rozloha obránců:

Závazek 7♠S Výnos ♦K

Jih byl dost talentovaný hráč, ale o bezpečné sehrávce toho moc nevěděl. Jediné nebezpečí spočívalo v rozloze trumfů 4-0 u obránců. Kdyby měl čtyři trumfy Západ, nedalo by se proti tomu nic dělat, ale čtyři trumfy od Východu se dají odhalit odehráním esa v prvním kole a pak není problém J,10,x u Východu vychytat.

Ironií pro Sever zůstalo to, že kdyby zahájil dražbu jedním pikem, sehrával by slemový závazek sám. Stejně dobře ale mohl závazek opravit na 7BT, cítil-li se povolanější k sehrávce.

Závěr: Máme na lince devět karet v barvě, ve které nám chybí kluk s desítkou, jak je tomu v následujících ukázkách:



Nesmíme-li v této barvě odevzdat ani zdvih, musíme vždy odehrát vysokou kartu nejprve z listu, ve kterém je pouze jedna, tak abychom při zbývajících rozloze 4-0 mohli dvakrát impasovat.

Lekce 3: Bezpečná sehrávka – Úhybné hry a problémy vstupů

Příklad 1

Ve zdvihu

W

J

N

♠ 9 7 5

♥ A J 9 8 7 6

♦ 9 2

♣ 3 2

S

♠ A J 6 4

♥ 5

♦ A K Q 10 6

♣ A K Q

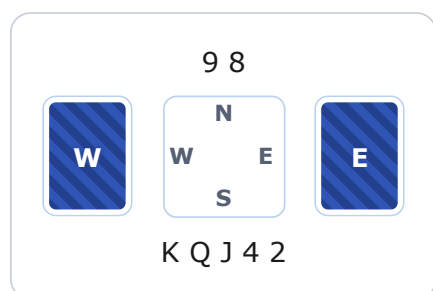
Jih zahájil dražbu konvenční hláškou dva trefy a Sever odpověděl dvě srdce, což značilo pouze oznámení srdcového esa. Po další přirozené dražbě tři kára a tři srdce ukončil Jih hlášku dražbou tři bez trumfů. Jak má Jih sehrávat závazek v komerční partii po výnosu trefovým klukem?

Jih neměl nic lepšího na práci, než odehrát kárové eso a krále. Sbohem, závazku! Západ již druhé káro nepřiznal a Východ tak měl v kárech ještě dvojitou zádrž. Hlavní hráč získal celkem pouze osm zdvihů.

Závazek **3BT S** Výnos ♣J

Je celkem snadné poznat, že Jih si mohl zajistit čtyři kárové zdvihy tím, že vypustí zdvih na kluka. Měl nejdřív odehrát kárové eso (kluk mohl být také singl), a pak pokračovat malým kárem k devítce. Toto rozdání nevyžadovalo žádnou zvláštní bezpečnou sehrávku. Chtělo to pouze počítat své zdvihy.

Závěr: Často se stává, že i relativně nízká karta jako devítka nebo osmička pomůže vypracovat délkové zdvihy v barvě, i když druhý list obsahuje, řekněme A,K,Q,10. Je mnoho podobných situací jako v rozebíraném příkladě, kdy nejbezpečnější cesta k získání délkových zdvihů vede přes využití nízkých karet. Například:



S listem z prvního diagramu si Jih zajistí tři zdvihy tak, že zahraje ze stolu devítku nebo osmičku a propustí ji, pokud Východ nepokryje. Pokud by dal v prvním zdvihu z ruky figuru, udělá pouze dva zdvihy, když má kterýkoliv obránce A,10,7,x,x nebo Západ eso singl. Ve druhém příkladu malá k desítce na stole zajistí vždycky pět zdvihů proti J,9,x,x,x u kteréhokoliv obránce.

Příklad 2

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

Závazek **3BT S** Výnos ♥Q

Když toto rozdání sehrával jeden z autorů ve své mladosti, dopustil se omylu, který pak už nikdy neopakoval. Závazek byl tři bez trumfů a Západ vynesl srdcovou dámu. Jih vzal zdvih v ruce. Jak měl pokračovat dále?

Pokračoval tak, že vynesl malý tref, a když Západ přidal desítku, impasoval klukem. Ten sice získal zdvih, ale ouha, Východ trefy nepřiznal, a tak hlavní hráč získal tři místo šesti zdvihů trefových. Místo toho, aby udělal nadzdvih, padl dvakrát ve druhé hře.

Bezpečné bylo samozřejmě propustit první tref. Přidá-li Západ k tomuto zdvihu tref, zbytek barvy je vypracován a nepřidá-li, je jednoduché zahrát ve druhém zdvihu impas na dámu. Rozloha vypadala takto:

Rozložení v tomto rozdání dává možnosti pro velmi krásnou léčku. Předpokládejme, že Západ položí na první tref dámu. To musí být Jih opravdu velmi pozorný hráč, aby na to nenaletěl a nepokryl králem.

Závěr: Velmi mnoho typů bezpečné sehrávky je snadné provést, pokud víte, o jaký typ se jedná a co je vaším cílem. Ale když se s některým typem setkáte poprvé v životě, můžete se lehce zmýlit, když si nedáte dost dobrý pozor.

Příklad 3

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

Závazek **3BT S** Výnos ♠2

Jih sehrává závazek tři bez trumfů. Západ vynáší pikovou dvojku, kterou Východ kryje esem. Po chvilce přemýšlení vrací Východ srdcovou devítku. Jih přidal devítku a Západ krále. Jak má HH pokračovat?

Východ to zahrál velmi dobře. Viděl, že v pikách mnoho budoucnosti asi není, protože výnos ukazoval pouze na 4-list u partnera. Mnohem důležitější bylo vyrazit ze stolu srdcové eso, které slouží jako přechod na trefy. Desítku Jihu pokryl Západ králem srdcovým. To dává hlavnímu hráči tři zdvihy v srdcích, nicméně tento však ze stolu zahrál malé srdce. Západ vrátil srdce, které Jih vzal klukem. Nyní začal vypracovávat trefy. Východ vzal ve třetím kole a vynesl pik. Jih vzal králem, přešel srdcovým

esem na stůl a odehrál si zbývající trefy. Tak splnil celoherní závazek, když udělal čtyři trefové, dva kárové, dva srdcové a jeden pikový zdvih.

Zbytek rozdání:

Je zřejmé, že kdyby Jih pokryl srdcového krále esem, neměl by žádný přechod na trefy stolu.

Závěr: Hlavní hráč hraje neobvyklou kartu proto, aby si zachoval přechody. Vtip spočívá v tom, že odmítne vzít jistý zdvih, a to i za cenu, že o něj přichází.

Příklad 4

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

Jih sehrává závazek tři bez trumfů. Západ vynáší pikovou šestku, na kterou dává Východ krále. Jak má Jih pokračovat, aby závazek splnil?

Jelikož má šanci získat druhý zdvih na J,9, kryje krále esem. Když počítá své zdvihy, vidí, že pro splnění závazku mu stačí pět trefových zdvihů, protože v ostatních barvách má čtyři jisté. Nesmí však předčasně pustit ke zdvihu Východ, poněvadž pikový výnos z jeho strany by mohl být fatální. To by se stalo v případě, kdyby Východ měl čtvrtého trefového kluka. Proto přechází srdcovým králem na stůl a odtud hraje malý tref. Když Východ přidává malý tref, hraje hlavní hráč z ruky osmičku. A jak už to v bridži bývá, osmička drží zdvih. Zbytek rozdání:

Závazek **3BT S** Výnos ♠ 6

Nato odehrává trefového krále, přechází károvým esem na stůl k odehrání vypracovaných trefů a končí s nadzdvihem. Nebylo třeba se zneklidňovat tím, že by trefovou osmičku pokryl klukem Západ. Žádný výnos z jeho strany nemůže hlavnímu hráči ublížit. Předpokládejme, že by zahrál káro. Hlavní hráč vezme esem na stole a začne hrát trefy shora, takže král vypadne do esa a závazek pohodlně splní.

Závěr: V mnoha rozdáních bezpečná sehračka spočívá v tom, že některý z obránců nesmí být vpuštěn do zdvihu, jelikož výnos z jeho strany by mohl být nebezpečný. Rozbor ukázky to názorně předvedl hned dvakrát. Jih musel pokrýt hned první zdvih, a pak musel zahrát bezpečný impas (byť to bylo i na kluka).

Další příklady:

Příklad 5

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

Jih sehrává tři bez trumfů, proti kterým Západ vynáší srdcovou dvojku. Jak má hlavní hráč závazek sehrávat?

Kdyby zahrál ze stolu malé srdce, měl by pojištěny dva srdcové zdvihy. Nebezpečí však tkví v tom, že Východ po vzetí zdvihu králem by mohl změnit barvu útoku a Achillova pata hlavního hráče leží v kárech. Proto musí Jih tomuto předejít a vzít tento zdvih na stole esem a ihned začít hrát trefy. Když hraje ze stolu desítkou na impas, Západ bere zdvih dámou. Vynáší sice nyní káro, ale závazek už je v suchu. Jih bere hned první káro, protože se bojí výnosu přes Q,10 v srdcích a odehrává si svých devět zdvihů. Rozdání vypadalo u obránců takto:

Závazek **3BT S** Výnos **♥2**

Kdyby hlavní hráč v prvním zdvihu zahrál ze stolu malé srdce, Východ by vzal zdvih králem a docela dobře by mohl změnit útok na kárový. Jih by sice i teď mohl závazek splnit, ale musel by to hrát jako jasnovidec. Vzal by až druhé káro, odehrál by tři piky, na které by byl Západ v nepříjemném odhozu. V praxi by však asi padnul, protože dříve nebo později by zahrál trefový impas.

Závěr: Podobně jako v předchozím případě i nyní hlavní hráč bere hned první zdvih, aby se Východ nedostal k výnosu. Zde to však činí z jiného důvodu. V Příkladě 4 to bylo slabé držení v pikách, zde je to nebezpečí změny útoku.

Příklad 6

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

V turnaji smíšených párů sehrála partnerka jednoho z autorů vynikajícím způsobem závazek čtyři piky. Západ, který po zahájení 1 pik pobídkově kontroval, vynesl trefového krále. Jak má Jih pokračovat? Nabízely se jí tři impasy, ale ona nezahrála ani jeden. Jak to tedy udělala?

Vzala trefovým esem a přebila tref na stole. Vrátila se srdcovým esem do ruky a přebila další tref malým trumfem. Přešla károvým esem znovu do ruky a poslední tref přebila pikovým esem. Ze stolu vynesla piky a odevzdala tak celkem jen tři zdvihy na krále. Rozloha obránců:

Závazek **4♠ S** Výnos **♣K**

Možná si myslíte, že není příliš nebezpečné zahrát jeden z impasů v červené barvě, ale podívejte se, co se stane. Zahraje-li Jih například srdcový impas, Západ vezme králem a vyneset trumf. Jih sice vezme esem na stole, ale když se bude pokoušet přebít čtvrtý tref, Východ přebije pikovou osmičkou. Jediná bezpečná sehračka je ta, kterou zvolila partnerka.

Závěr: Někteří hráči, jako třeba paní Blažková, si velmi libují v přebíjení malými trumfy, i když barva je už hrána poněkolkáté, jiní zase mají silný sklon k hraní impasů, jejichž úspěšné zahrání jim dává pocit

velikosti. Někdy je však nutné se oběma tendencím zcela vyhnout a zahrát rozdání naprosto bezpečně.

Příklad 7

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

N
W 7 E
S

Jih sehrává závazek tři bez trumfů. Západ vynáší zřejmě ze sledu srdcovou dámu a první problém spočívá v tom, zda vzít tento zdvih nebo jej propustit. Celkem vzato je lepší zdvih vzít, protože Západ by mohl změnit útok, což by mohlo být nepříjemnější. Jak má Jih pokračovat po vzetí prvního zdvihu?

Hlavní hráč pokračuje károvou dámou, na kterou Západ přidává malé káro. Toto je kritický okamžik. nepřevezme-li ji na stole, bude si muset vzít jediný přechod na stůl v pikách a nevypadne-li pak kárový kluk, nebude mít dostatečný počet zdvihů ke splnění závazku. Zbytek rozdání:

Závazek **3BT S** Výnos **♥Q**

Jelikož pro splnění závazku dostačuje pět kárových zdvihů, musí zahrát bezpečně tak, že převezme dámu králem a pokračováním v kárové barvě vyrazí kluka, zatímco má stále ještě pikové eso jako vstup na stůl.

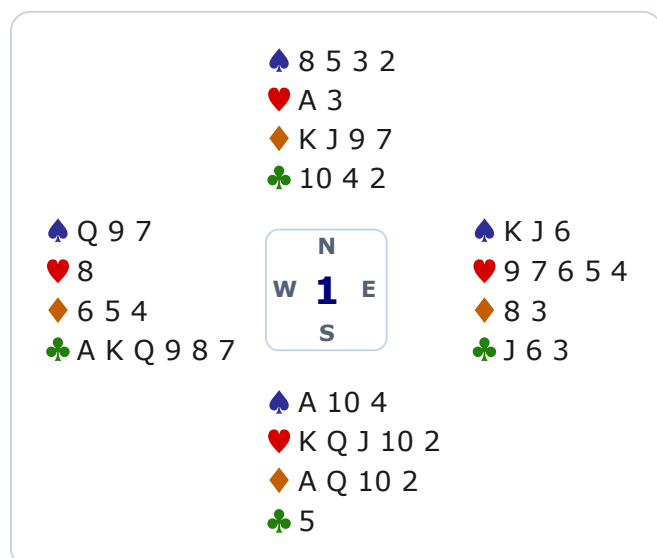
Závěr: Až doposud jsme probírali takové typy bezpečné sehrávky, kdy hlavní hráč neměl žádné problémy s přechody a mohl si chodit z listu do listu podle libosti k provedení potřebných výnosů. U stolu to ovšem není často tak jednoduché. Vtip mnoha bezpečných zahrání spočívá v tom, že hlavní hráč má na zřeteli potíže s přechody a dovede obětovat i zdvih za to, aby jim předešel.

Literatura

1. *Bezpečná sehrávka* (příklady č. 3, 18-21, 23-25, 32, 35) – Reese, Trézel

Lekce 4: Bezpečná sehračka – Trumfová kontrola a snapy

Příklad 1



Závazek 4♥ S Výnos ♣K

Vidíte, co se stane, když hlavní hráč přebije trumfem druhý tref? Když začne trumfovat, Západ nepřízná už ve druhém kole a hlavní hráč je v trumfech rázem kratší než Východ. V této situaci je možno dát splnění závazku vale. Bezpečná sehračka, která nás chrání proti trumfovému 5-listu u jednoho obránce, spočívá v tom, že odhodíme na druhý a třetí tref ztrátový pik z ruky. Kdyby Západ vynesl nyní ještě čtvrtý tref, hlavní hráč přebije malým trumfem na stole a se získáním zbytku zdvihů už nebude mít žádné potíže.

Závěr: V právě probraném příkladě jsme si ukázali další aspekt bezpečné sehračky. Pokud je reálné nebezpečí, že zkrácením se v trumfech bychom mohli ztratit trumfovou kontrolu nad rozdáním, je dobré poohlédnout se po takovém řešení, které tomu zabrání. Obvykle spočívá v odhození ztrátových zdvihů v barvě, ve které máme dobrou zádrž. Všimněte si, že v uvedeném příkladě by Jih pikové zdvihy stejně odevzdal, i kdyby trumfová rozloha u obránců byla příznivější, takže bezpečným zahráním ve druhém a třetím zdvihu nic neztratil.

Příklad 2

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

Jih sehrává závazek 4 srdce poté, co Západ zahájil dražbu jedním trefem. Západ odehrává eso a krále a pokračuje dámou trefovou. Jak má Jih závazek sehrávat?

Úkolem Jihu je opět se pojistit proti rozloze trumfů 4-1 u obránců. Předpokládejme, že přebije třetí tref, a když začne trumfovat, zjistí, že Východ má čtvrtého kluka. V rozdání rázem ztrácí veškeré šance, protože pikový impas asi neseďí (Západ zahájil dražbu). Tak tomu také skutečně bylo, poněvadž obrana měla tyto karty:

Závazek **4♥ S** Výnos **♣A**

Jak je z rozlohy vidět, hlavní hráč nemá šance ani v kárech, protože Východ mu trumfem přebije už třetí káro, a tak závazek končí dvěma pády. Jihu by nepomohlo, ani kdyby odmítl třetí tref přebít, poněvadž stejně nemá dost dobrý odhoz (to je rozdíl proti předchozímu příkladu).

Proto si po přebití trefu musí uvědomit, že může dobrovolně odevzdat jeden trumfový zdvih, zatímco má trumfovou kontrolu na stole. Odehrává tedy srdcové eso (co kdyby vypadl singl kluk), a pak pokračuje malým trumfem. Jak je vidět z celkového rozložení karet, je to jediné správné a bezpečné zahrání. Východ sice získává zdvih na kluka, ale nemůže dost dobře vrátit tref, protože na stole je ještě trumf, a tak vynáší pik. Jih ovšem bere zdvih esem, dotrumfovává a odehrává si bez překážky svých pět kár.

Závěr: V předchozím příkladě odmítl Jih přebít trumfem a raději odhodil ztrátovou kartu (karty), dokud měl ještě na stole trumfy, které by se mohly postarat o dlouhou barvu soupeřů. Zde je však pointa zachování si trumfové kontroly trochu jiná. Hlavní hráč si musí opět ponechat trumfy na stole k tomu, aby mohl zadržet barvu soupeřů, ale dosáhne toho dobrovolným odevzdáním trumfového zdvihu, mnohdy i zcela zbytečně, pokud by rozloha trumfů u soupeřů byla 3-2, ale chrání se tím, jako vždy při bezpečné sehrávce, právě proti nepříznivým rozlohám.

Příklad 3

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

Závazek 6♠ S Výnos ♣K

Západ vynáší proti závazku Jihu šest piků trefového krále. Jak má Jih závazek sehrávat?

Hlavní hráč přebil trumfem na stole a začal trumfovat. Když Východ nepřiznal trumf ve druhém kole, byl v troubě, protože obrana měla tyto karty:

Na stole měl hráč v této chvíli pouze jeden trumf a Západ ještě J,10. Mohl si sice přebít tref na stole a začít hrát kára, ale Západ přebije okamžitě druhé káro a stáhne si dva trefové zdvihy. V koncovce pak musí obrana udělat ještě srdcový zdvih.

Jih měl odevzdat trumfový zdvih při prvním nebo druhém trumfnutí. Na stole by pak měl stále ještě trumf, který by se staral o trefy Západu a závazek by tak splnil, což je proti třem pádům podstatný rozdíl.

Příklad 4

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

Závazek 4♠ S Výnos ♥Q

Nejlepší závazek pro linku N-S je jistě celoherní závazek tři bez trumfů, ale mnoho párů skončilo ve čtyřech pikách. Obvykle při sehrávání tohoto závazku přišel výnos srdcovou dámou. Jak má Jih pokračovat po vzetí tohoto zdvihu v ruce?

Když hlavní hráč počítá své zdvihy, vidí, že má pět trumfových zdvihů a po dvou na A,K v červených barvách. Jelikož desátý zdvih může získat trefovým přebítkem na stole, hraje na tuto možnost ihned malým trefem z ruky. Ať už obrana vrátí cokoli, hlavní hráč bude hrát vždy trefy a o svůj přebitek nemůže být připraven. Zbývající rozloha:

Nicméně někteří hráči na čtyři piky padli. Po vzetí srdcového zdvihu přešli trumfem na stůl a optimisticky vynesli tref na expas ke králi. Západ vzal esem a samozřejmě vrátil trumf. Přirozeně další tref vzal Východ, aby trumfnul potřetí, a tak hlavní hráč na Jihu přišel o svůj trefový přebitek.

Závěr: Jeden z nejobecnějších prvků bridžové hry je získávání zdvihů přebítky z listu, který je kratší v trumfech. Tím se zvyšuje počet zdvihů, které mohou trumfy získat. V tomto ohledu přichází ke slovu mnoho druhů bezpečné sehrávky, které zvyšují šanci na uplatnění přebítků. Jeden z těchto typů jsme měli možnost rozebrat v tomto příkladě.

K rozebíranému příkladu je ještě třeba dodat, že jeden z hlavních hráčů splnil závazek i po trumfovém výnosu. Jelikož se ukázalo, že jeho šance na trefový přebitek jsou tímto výnosem kráceny, využil své příležitosti „poloviční šance“. Vzal první zdvih na stole a vynesl malý tref, na který Východ přidal kluka. Hlavní hráč usoudil, že je-li král za esem, získá na něj desátý zdvih stejně, a tak první tref propustil. Východ pokračoval v partnerem započaté obraně a trumfnul podruhé. Hlavní hráč vzal na stole a vynesl

další tref. Desítku Východu pokryl králem a Západ, který vzal zdvih esem, neměl už třetí trumf, a tak šťastný a prozíravý Jih mohl získat svůj trefový přebitek.

Další příklady:

Příklad 5

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

Po zahájení jedním trefem Jih nakonec sehrává malý slem v této barvě. Západ vynáší proti tomuto závazku krále kárového. Jak má Jih sehrávku plánovat?

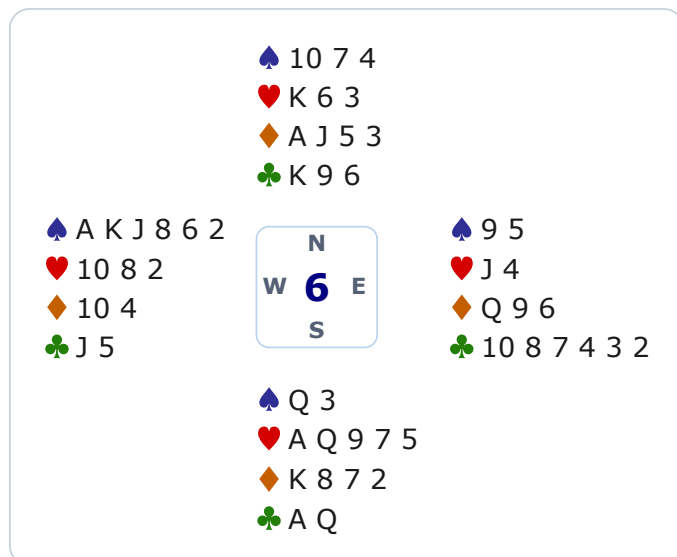
Jih se rozhodl zcela správně, že nejlepším plánem ke splnění závazku bude přebítí dvou piků na stole. Odehrál tedy pikové eso a krále a zahrál třetí pik, který přebil trefovou desítkou na stole. Východ však nadbil trefovým klukem, a když trumfnul zpátky, Jih musel odevzdat ještě jeden pikový zdvih. Zbývající rozloha:

Závazek 6♣ S Výnos ♦K

Ze strany Jihu to bylo přímo trestuhodné provinění se proti pravidlům bezpečné sehrávky. Závazek nelze prohrát, jakmile projdou dvě kola piků. Třetí kolo piků musí Jih přebít trefovým králem. Pak zahraje károvým přebítkem do ruky a teprve čtvrtý pik přebije trumfovou desítkou. Východ sice může nadbít klukem, ale to bude také jediný zdvih, který jeho strana získá.

Závěr: Nikdo, kdo investuje do něčeho své peníze, by se nespokojil s desetiprocentním ziskem, kdyby mu hrozila ztráta celého vkladu. Podobně v bridži je pošetilé riskovat splnění závazku a zvláště závazku slemového pro nějaký pochybný nadzdvih, který nemá hodnotu ani deseti procent z celého rozdání. Jeden z autorů měl jednou v komerční partii za partnera hráče, který měl divný zvyk: Když hrál bridž, každý zdvih, který získal, bral vždy nejnižší možnou kartou, ale bez ohledu na to, že riskoval zablokování barvy nebo že pak partnerovi v obraně nemohl propustit zdvih. V probíraném příkladě podle toho také dopadl. Proto je vždy dobré dávat pozor na situace, kdy je přebitek vyšší kartou bezpečnější než nižší.

Příklad 6



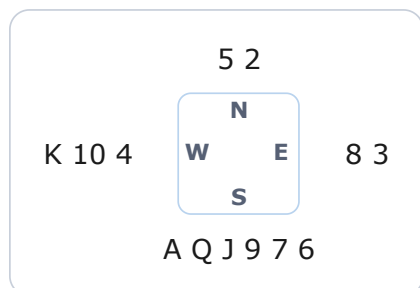
Jih sehrává závazek čtyři srdce. Západ, který dražil piky, vynáší krále a eso, a když vypadává dáma hlavního hráče, pokračuje klukem. I když je tento vysoký, Východ přebíjí srdcovým klukem. Jak má Jih pokračovat?

Jih přebil kluka dámou. Když pak dvakrát trumfнул, zjistil, že proti němu stále ještě zůstává trumfová desítka. Odhodil sice jedno káro na trefového krále, ale stejně musel zahrát kárový impas. Jelikož měli obránci tuto rozlohu, musel odevzdat ještě kárový a trumfový zdvih:

Závazek **4♥ S** Výnos **♠ K**

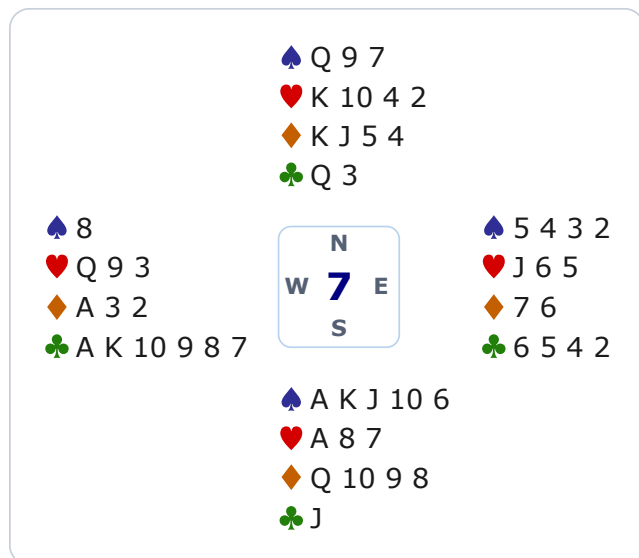
Jih udělal chybu, když přebil srdcového kluka dámou. Místo toho měl odhodit káro, pak by neměl problémy s vytrumfováním, načež by odehrál dva vysoké trefy a na třetí tref stolu by si odhodil druhé ztrátové káro, takže by nemusel vůbec hrát kárový impas.

Závěr: Hlavní hráč zde měl příležitost uplatnit manévry, který se často vyskytuje v obraně známý jako vypromování trumfového zdvihu. Například v situaci:



Uvedený příklad ukazuje rozlohu trumfové barvy. Vynese-li Východ barvu, kterou Jih ani Západ už nemá a Jih přebije dámou nebo klukem, Západ nepokryje králem a zajistí si tak dva trumfové zdvihy. Tutéž taktiku může občas uplatnit při své sehrávce také hlavní hráč.

Příklad 7



Závazek **4♠ S** Výnos **♣ K**

Jih sehrává závazek čtyři piky a Západ proti němu vynáší trefového krále a pokračuje esem. Jak má Jih plánovat sehrávku?

Předpokládejme, že hlavní hráč přebije druhý tref trumfem, a když začne trumfovat, Západ ve druhém kole nepřizná. Kdyby nyní dále pokračoval v dotrumfování, nezbudou mu už žádné trumfy, a jelikož ještě není odehráno kárové eso, závazek nesplní. Proto by pro něj bylo lepší po dvou trumfech přestat trumfovat a začít hrát kára. Když vezmou obránci první kárový zdvih, závazek je chráněn, ale horší to bude, když první káro obrana propustí a vezme až druhé a přijde kárový přebitek, jak by tomu bylo v tomto rozdání, kdy zbývající karty u obránců jsou rozloženy takto:

Všem těmto potížím se Jih vyhne, když rozpozná, že jeho trumfy jsou vystaveny nebezpečnému útoku a odmítne přebít druhý tref, na nějž raději odhodí z ruky ztrátové srdce. Je sice pravda, že je zde malé riziko v rozloze kár 4-1 u soupeřů a že by mohl přijít ještě kárový přebitek, ale toto nebezpečí je mnohem menší než ztráta trumfové kontroly. Kdyby měl Západ singl káro, patrně by je vynesl již dříve, a pokud by měl v kárech A,x,x,x, ještě nemusí najít správné pokračování.

Závěr: Jednalo se o stejný druh problému jako v Příkladu 1, ale situace byla o malinko komplikovanější. Praktické ponaučení je však stejné – zachovat si trumfovou kontrolu nad rozdáním, abychom se neocitli v situaci, že soupeřům je třeba ještě vypustit zdvih (kvůli vypracování barvy) a my jsme již bez trumfů.

Literatura

1. *Bezpečná sehračka* (příklady č. 26-29, 31, 37, 38) – Reese, Trézel

Lekce 5: Bridge Master 2A 1-10

A1 – správný výběr barvy útoku

A2 – hluboký impas

A3 – impas nebo vypadnutí krále při třech chybějících kartách

A4 – impas nebo vypadnutí krále při dvou chybějících kartách

A5 – vytvoření vstupu nevyužitím impasu (vezmu esem v prvním kole)

A6 – větší šance snap než impas a nelze to v tomto případě kombinovat (ve druhém kole v kárech k esu a ne k dámě)

A7 – jediná šance, jak se zbavit přebytečného ztrátového zdvihu je nebezpečný pikový impas (buď splním, nebo spadnu dvakrát)

A8 – bezpečná sehračka proti pátému klukovi je malá k esu

A9 – nesmím propouštět (nebezpečí vynesení druhé barvy) a musím se odblokovat v trefech

A10 – impas správnou kartou

Lekce 6: Dražba po zahájení 2 trefy

Do hlášky 2 trefy zahrneme listy pravidelné s 21-22 body nebo s 25+ body. Dražba 1v levné-2BT bude odteď znamenat rozmezí jen 18-20 bodů, což bude rozhodně pohodlnější. S nepravidelnou rozlohou zahajujeme se 4 a méně ztrátovými zdvihy. Zahájení ještě neforsuje do hry, odpovídající má možnost ukázat naprosto minimální list a potom je možné zastavit se v částečném závazku. Zahájení 2♣ je dobré používat zejména s jednobarevnými listy, v takovém případě stačí někdy i méně než 20 bodů (na ruce by mělo být přibližně 9 štychů, minimum by mohlo vypadat například: ♠AKQxxx ♥Ax ♦AQx ♣xx). Pro odpověď budou důležití jen králové a esa, kterým budeme říkat kontroly. Eso jsou dvě kontroly a král jedna. Dámy a kluky tedy nebereme v úvahu. Odpověď bude oznámením počtu kontrol.

Popis odpovědí

- 2♦** 0–1 kontrol, jediné pokračování, po kterém je ještě možné zastavit se v částečném závazku.
- 2♥** 2 kontroly
- 2♠** 3 kontroly
- 2BT** AK v jedné barvě, žádné jiné kontroly
- 3♣** 4 kontroly
- 3♦** 5+ kontrol
- 3♥** typicky 6 ♠ 322, 8–10 bodů (nedraží přirozeně, aby se případně hrálo ze silnější ruky)
- 3♠** typicky 6 ♥ 322, 8–10 bodů (nedraží přirozeně, aby se případně hrálo ze silnější ruky)

Další dražba

2♣ – 2♦ – ?

- 2♥** Kokishova konvence: buď přirozené 5+list ♥ , nebo GF s pravidelnou rozlohou (alespoň dobrých 25 bodů). Odpovídající musí povinně dražit 2♠ a zahajitel ukáže, kterou variantu má:
 - 2BT** GF, pravidelná rozloha. Další dražba stejná jako po zahájení 2BT .
 - 3♥** přirozené, odpovídající může pasovat pouze s naprosto ničemným listem
dražba jiné barvy na třetím stupni může ukazovat dvojbarevný list s GF s 5+list ♥
- 2♠** 5+list ♠ , F1. Odpovídající draží přirozeně GF nebo 3♣ jako druhou negativku ukazující naprosto ničemný list (3♠ od zahajitele jsou potom pasovatelné).
- 2BT** 21-22 bodů, pravidelná rozloha. Další dražba stejná jako po zahájení 2BT .
- 3♣** 5+list ♣ , F1. Odpovídající draží přirozeně GF nebo 3♦ jako druhou negativku ukazující naprosto ničemný list (4♣ od zahajitele jsou potom pasovatelné).
- 3♦** 5+list ♦ , GF. Není prostor pro druhou negativku, dál se draží přirozeně.
- 3♥** typicky 6 ♠ 322, 8–10 bodů (nedraží přirozeně, aby se případně hrálo ze silnější ruky)
- 3♠/♥** 6+list ♥ / ♠ , GF.
- 4♣/♦** prosazení trumfové barvy, odpovídající draží povinně ceu-bidy.

Ostatní odpovědi

Po ostatních odpovědích už je nutné vydražit hru. Zahajitel má obvykle dobrou představu o slemových šancích, protože díky odpovědím ukazujícím kontroly zná počet partnerových es a králů. Dražba je dál

zcela přirozená, po 2♣ – 2♥/♠ – 2BT se draží jako po zahájení 2BT. Skok na 4 v levné (a 2♣ – 2♥ – 3♠) prosazuje barvu trumfů a odpovídající musí povinně dražit cue-bidy.

Kdy zahajovat 2♣?

Doporučujeme využít metodu ztrátových zdvihů. Při tomto hodnocení listu se počítají jen A, K a Q. Podíváme se na jednotlivé barvy a spočteme si, kolik těchto karet nám v jednotlivých barvách chybí. To je počet, kolik mám ztrátových karet. Pokud mám v barvě singl, tak mě zajímají jen A a K a můžu mít v této barvě maximálně dva ztrátové zdvihy, pokud singl, tak jen A a mohu mít jen jeden ztrátový zdvih. Když na počátku napočítám čtyři nebo méně ztrátových zdvihů, je moje karta zralá na otevření 2 trefy.

Příklady:

Příklad 1

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

Kdyby zahajitel pokračoval Blackwoodem, nemohl by to být dotaz na esa, protože počtem kontrol v prvním kole odpovídající ukázal, že eso nemá. Logické by tedy bylo, aby to byl dotaz na krále a je také důležitá dohoda, jestli mezi ně zahrnují i trumfovou dámu

N	S
	2♣*
2♦*	2♥
2♠	2BT*
3♣*	3♠
4♠	pas
2♣*	rovnovážná 25+
2♦*	Kokish
2BT*	25+, vyvážená
3♣*	Stayman

Příklad 2

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

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

Hlavní hráč ví o dvou kontrolách. Pokud je to eso pikové nebo kárové, bude to na impas, pokud je to trefové, lze si stáhnout z výkopu pik a káro. Když bude mít odpovídající dva krále, slam zřejmě splnit nepůjde.

N	S
	2 ♣
2 ♥	4 ♠
pas	

Příklad 3

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

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

N	S
	2 ♣
2 ♠	2BT*
3 ♥*	3 ♠
3BT	4 ♠
pas	

2BT* 21-22 rovnovážné

3♥* transfer

Příklad 4

N
♠ A 8
♥ K Q 10 3
♦ Q J 10 9 8 4
♣ A

S
♠ 10 7 4 3
♥ A 9 6 4
♦ K 5
♣ 9 7 4

N	S
	1♦*
1♥	4♥
pas	

1♦* i když mám 4 ztrátové zdvihy, bude rozumnější zahájit kárem, abychom objevili případný fit v srdcích

Příklad 5

N
♠ K Q J 8 7 5 2
♥ A
♦ K 10 2
♣ A K

S
♠ 10
♥ J 7 4 3
♦ A 8 5 3
♣ Q 10 6 4

Podle dražby zahajitel vidí, že má partner eso kárové a určitě nemá eso pikové

N	S
	2♣
2♥	2♠
3♦*	6♠
pas	

3♦* ukazují, kde mám kontroly

Příklad 6

N

♠ K 5

♥ A K Q J 9 3

♦ A 10 4 3

♣ K Q

S

♠ 9 7 3

♥ 4 2

♦ J 6 5 2

♣ 8 7 6 3

Zahajitel nesmí dražit 3♠, protože ty jsou pasovatelné a manši hrát rozhodně chce, slam ne, protože mu chybí dvě esa

N

S

2♣

2♦ 2♥*

2♠ 4♠

pas

2♥* Kokish

Lekce 7: Blokování a odblokování – Zablokování obránců

Druhá série čtyř lekcí pojednává o blokování a to jak soupeřů, tak vlastním odblokování. Je to tedy látka, jejíž hlavní tematikou jsou vstupy.

Příklad 1

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

N

W **1** E

S

Jih sehrává závazek tři bez trumfů, proti kterému Západ vynáší trefovou šestku. Jaký plán sehrávky si má udělat?

Jih předtím, než hraje ze stolu, počítá své zdvihy – tři pikové, dva srdcové a po jednom v kárech a trefech. Je snadné vypracovat si další dva v kárech, ale to předpokládá zahrát kárový impas. Když tento nebude sedět, Západ by si mohl odehrát své trefy, od kterých vynesl. A to se stane tenkrát, když Jih udělá nyní chybu a zahraje ze stolu malý tref. Jelikož obránci mají tyto karty:

Závazek **3BT S** Výnos ♣6

Východ vezme dámou a vrátí tref. Zahraje-li malou z ruky, Západ pokryje desítkou a vyrazí tak eso na stole. Po nezdařeném károvém impasu si odehraje vypracované trefy k porážení závazku. Co se však stane, když hlavní hráč zahraje v prvním zdvihu trefové eso. Východ dá devítku (odblokování dámou nepomůže), a když se po zahrání kárového impasu dostane Západ do zdvihu na kárového krále, budou trefy zablokovány. Rozloha 4-3 v trefech hlavnímu hráči nevadí. Je pravda, že zahrání trefovým esem v prvním zdvihu stojí závazek, jestliže Západ vynesl od K,Q,x,x,x v trefech. Ale je pravděpodobnější, že trefové figury budou rozděleny a navíc by vynesl krále, kdyby měl např. K,Q,10,x,x nebo dokonce i K,Q,9,x,x nebo desítku od K,10,9,x,x (Q,10,9,x,x). Takto je odehrání esa špatné právě tehdy, když má Západ v trefech K,Q,8,6,x.

Závěr: Vždycky, když obránce provede první výnos, je nezbytné, předtím než zahrajete první kartu ze stolu, zvážit, zda je třeba věnovat vynesené barvě pozornost. Pokud by vypracování takovéto barvy u obránců ohrozilo splnění závazku, je třeba se poohlédnout po možnosti, jak tuto barvu obráncům zablokovat.

Příklad 2

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

Jih sehrává závazek pět kár, proti němuž Západ vynáší pikovou pětku. Hlavní hráč vidí, že je to jediný výnos, který ho staví před problémy. Jak má závazek sehrávat?

Při každém jiném výnosu by vytrumfoval a zahrál srdcový impas. I kdyby nesesedl, odhodil by si na čtvrté srdce stolu pik. Ale jak se ukazuje, pikovým výnosem získala obrana tempo. Nebezpečí nyní spočívá v tom, že má-li Západ srdcového krále, odehrají si obránci dva zdvihy. To se skutečně stalo, když Jih zahrál ze stolu malý pik. Východ vzal králem a vrátil kluka. Jak měl hrát? Obránci měli tuto rozlohu:

Závazek **5♦ S** Výnos **♠5**

Za předpokladu, že srdcový impas sedí, je závazek vždy splněn. Jih tedy musí hrát proti nesesedícímu srdcovému impasu. A tehdy má jedinou šanci ke splnění, když Východ bude mít právě dva vysoké piky. Na tuto možnost musí zahrát tak, že první zdvih vezme okamžitě pikovým esem, vytrumfuje a zahraje srdcovou dámou. Západ sice vezme srdcovým králem, ale piky jsou nyní blokovány a hlavní hráč si může svůj ztrátový pik odhodit na čtvrté srdce stolu. Zdálo by se, že zahrání pikového esa v prvním zdvihu by bylo špatné, má-li Východ singl figuru. (Pravděpodobně dámou, protože od K,Q,9,8,x,x nebo Q,J,9,8,x,x by Západ asi vynesl figuru.) Nicméně měl-li Západ v pikách K,J,9,8,x,x a srdcového krále, asi by vstoupil do dražby.

Závěr: Existuje-li pouze jediné rozdělení karet u obránců, které vám umožňuje splnit vydražený závazek, musíte na toto rozdělení zahrát, jako by opravdu existovalo. Někdy to vyjde!

Příklad 3

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

Jih sehrává závazek tři bez trumfů po výnosu srdcovou trojkou. Východ bere králem a vrací kluka. Má Jih pokrýt dámou nebo ne? Tuto situaci dosti hráčů nezvládne. Propustí kluka s poukazem na to, že Východ mohl mít v srdcích pouze K,J, čímž bude barva zablokována. V tomto rozdání byla však rozloha takováto:

Závazek **3BT S** Výnos **♥3**

Je jasné, že je třeba pokrýt dámou, abychom srdce skutečně zablokovali. Jak to však řešit u stolu, kde obráncům není do karet vidět? Klíč k řešení je v zahajovacím výnosu. Srdcová trojka Západu, pokud byla čtvrtá shora, ukazuje, že Západ má pouze srdcový 5-list (nejvýše). Má-li v tomto 5-listu i desítku,

nedá se proti tomu nic dělat, ale je-li tomu jako v tomto rozdání, zahráním srdcové dámy Jih barvu soupeřům zablokuje.

Závěr: Je jasné, že v situacích tohoto druhu je důležité dobře studovat hrané karty obránců. Není příliš obtížné udělat si správný závěr proti soupeřům, kteří vždycky vynášejí standardně. V zásadě to nemůžeme odsuzovat, ale často se vyskytují případy, kdy přináší více užitku hlavnímu hráči než obranné lince.

Příklad 4

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

	♠ K 10 3	
	♥ K J 3	
	♦ K J 5 2	
	♣ 10 5 3	

	N	
W	4	E
	S	

Závazek **3BT S** Výnos ♥2

Jih sehrává závazek tři bez trumfů po této dražbě:

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

Západ vynáší srdcovou dvojku, kterou Východ kryje esem a vrací desítku. Co má Jih zahrát z ruky?

Krále nebo kluka? Pokud nevidíme listy soupeřů, zdá se přirozené impasovat klukem pro případ, že Východ má A,Q. Ale Jih si musí uvědomit, že Západ vynesl srdcovou dvojku, což by mělo znamenat figuru. Když tedy hlavní hráč dospěl k závěru, že Západ měl v srdcích Q,x,x, musí jít do tohoto zdvihu králem. Až se Východ dostane do zdvihu trefovým esem, bude srdcová barva zablokována, protože rozloha obránců vypadá takto:

Je jisté, že Západ vynesl správně malé srdce, protože výnos dámou by dal hlavnímu hráči okamžitě dva zdvihy. Je nutno poznamenat, že Východ to nezahrál zrovna nejlépe, když vrátil desítku. Lépe by udělal, kdyby vrátil osmičku nebo devítku, pak by to měl Jih těžší k uhodnutí, protože výnos srdcovou dvojkou by mohl být stejně dobře od dámy jako od desítky do barvy dražené partnerem.

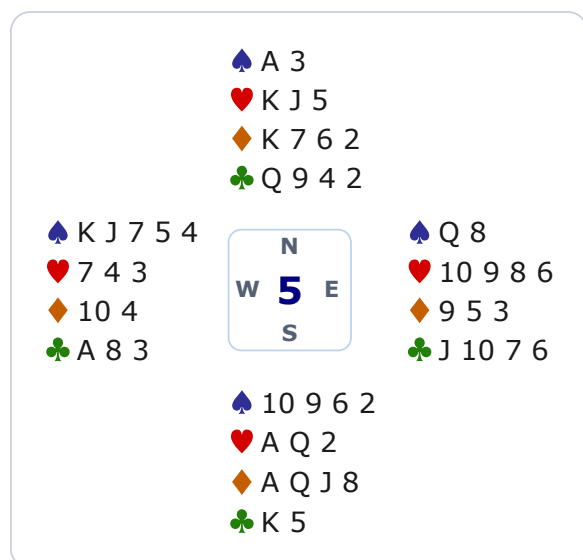
Závěr: Až dosud jsme se zabývali výnosy, které byly provedeny od dlouhé barvy vynášejícího. Teď jsme přešli k výnosům do barvy dražené partnerem. Podobná situace jako v rozebraném příkladě může nastat také třeba při této rozloze:

		X	
		N	
J x x	W	E	A K x x x
		S	
		Q 10 x x	

Toto byla barva zahájení Východu. Západ vynesl malou, Východ vzal králem a vrátil malou. Zahraje-li Jih nyní desítku, západ vezme klukem a obrana nebude mít problémy s vypracováním barvy. Proto je pro hlavního hráče nejlepší vzít ve druhém zdvihu dámou. Když se mu pak podaří vyrazit Východu eventuelní vstup, bude barva zablokována.

Další příklady:

Příklad 5



Jak má Jih sehrávat tři bez trumfů, proti kterému Západ vynáší pikovou pětku?

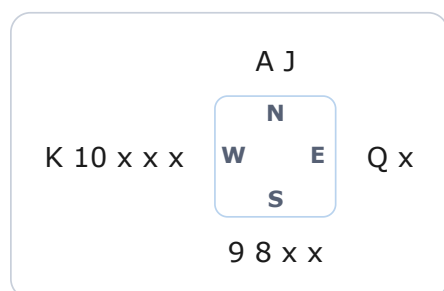
Hlavní hráč počítá své zdvihy a vidí, že má čtyři kárové, tři srdcové a jeden pikový. Jeden si může vypracovat v trefech, ale je zde nebezpečí, že obrana si mezitím může odehrát k trefovému esu ještě čtyři pikové zdvihy, má-li Západ pět piků.

Když Jih rozebírá pozici hlouběji, vidí, že nebezpečí neexistuje, jsou-li piky děleny 4-3, protože v tom případě mohou obránci získat nejvýše čtyři zdvihy, musí se tedy soustředit na to, jak hrát proti rozloze 5-2. V tomto případě má Východ jistě jednu z figur, protože od K,Q,J,x,x by Západ asi vynesl krále. Rozloha obránců:

Závazek **3BT S** Výnos ♠ **5**

Zahraje-li Jih v prvním zdvihu ze stolu malý pik, dá soupeřům možnost vypracovat si čtyři pikové zdvihy. Správné je zahrát v prvním zdvihu pikové eso. Zahraje-li Východ malý pik, barva bude zablokována a odblokuje-li od prvního zdvihu dámu, 10,9,6 Jihu bude fungovat jako druhá zádrž v pikách.

Závěr: V situacích podobných právě probrané je velmi snadné zablokovat soupeřům barvu, jakmile si jednou uvědomíme, že tato příležitost existuje. Například v pozici:



Když Západ vynáší malou, je správné hrát ze stolu eso. Západ by jistě nevynesl malou od K,Q,10,x,x, a proto Východ musí mít jednoho honéra. Po zahrání esa v prvním zdvihu bude barva zablokována, takže obránci v ní nebudou moci odehrát čtyři rychlé zdvihy.

Literatura

1. *Blokování a odblokování* (příklady č. 1-5) – Reese, Trézel

Lekce 8: Blokování a odblokování – Vytváření vstupů

Příklad 1

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

Proti závazku Jihu tři bez trumfů vynáší Západ srdcovou trojku, na kterou dává Východ eso. Jak má Jih závazek sehrávat?

Pokud to zahraje automaticky bez rozmyšlení a odhodí do esa desítku, závazek je odsouzen k naprostému nezdaru, pokud Západ vynesl od 5-listu. Východ vrátí srdce, které Západ propustí. Aby nyní Jih splnil, musí najít u Východu druhého trefového krále, jelikož má jen jeden přechod na stůl. Hlavní hráč však jednou padnul, poněvadž trefový král do esa nevypadl a obrana měla takovéto karty:

Závazek **3BT S** Výnos ♥3

A zatím vše, co měl Jih udělat, bylo odblokovat srdcovou dámu do esa Východu. Když nyní Západ druhé srdce propustí, může Jih převzít na stole klukem a zaimpasovat v trefech dvakrát. I kdyby Západ vzal druhé srdce a změnil barvu, nic mu to nepomůže, protože v pikách i v kárech má Jih dostatečné kontroly.

Závěr: Nikdy nehrajme žádnou kartu automaticky! Vždy musíme myslet trochu dopředu a uvážit, co se asi může stát. Tato prospěšná rada nám pomůže udělat správné rozhodnutí, jaký plán zvolit při sehrávání závazku. Odblokování dámou v probraném příkladě nám sloužilo k vytvoření druhého přechodu na stůl, který byl nutný pro zahrání opakovaného impasu na trefového krále.

Příklad 2

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

Po zahájení Severu konvenční hláškou dva trefy odpověděl Jih dva bez trumfů a nakonec hrál závazek šest bez trumfů. Západ, který neměl příliš lehké rozhodování, jak uvidíme z rozlohy karet, vynesl nakonec pikovou sedmičku. Jak má Jih sehrávat?

Jih může tento výnos pustit ke svému K,J,4, ale bude to moudré? To není tak jednoduchá otázka. Hlavní hráč si uvědomuje, že splnění závazku záleží na rozdělení trefové barvy. Pokud budou trefy u obránců 3-2, zajistí si splnění závazku vzetím prvního zdvihu pikovým esem, pak odehraje srdcové eso a krále a vypracuje si trefy. Získá tak pět trefových zdvihů, čtyři srdcové, dva pikové a jeden kárový.

Závazek **6BT S** Výnos ♠7

Předpokládejme ale, že jsou trefy 4-1. V tom případě by Jih mohl být vděčný za jeden pikový zdvih navíc. Vezme zdvih pikovým klukem, pak odehraje pikové eso, srdcové eso s králem a zahraje malé

káro na expas k dámě. Má-li Východ třetího kárového krále a udělá chybu tím, že vezme hned první kárový zdvih, udělá hlavní hráč také dvanáct zdvihů. Ale tato šance je mnohem menší a navíc předpokládá chybu soupeře. Správná hra je tedy odmítnout nabídnutý zdvih a zahrát na trefy 3-2. Po vzetí pikovým esem neměl Jih problémy se splněním závazku, protože soupeři měli tyto karty:

I dále musí Jih pokračovat přesně a odblokovat srdce odehráním esa a krále, předtím než začne vypracovávat trefy, protože soupeři by mu mohli vyrazit pikový přechod při odehrání srdcových zdvihů.

Závěr: Je třeba si dát pozor na to, abychom nebrali danajské dary. I když nám obránci vynesou do vidle, ne vždy to musí přinést zdvih navíc. V rozebíraném příkladě by mohl pikový zdvih navíc přinést ztrátu dvou zdvihů.

Příklad 3

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

N
W 3 E
S

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

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

Jih sehrává závazek čtyři piky, proti kterému vynáší Západ trefového krále a pokračuje esem. Hlavní hráč přebíjí trumfem druhý tref. Jak má Jih pokračovat?

Zdá se, že je to jednoduché, pět kárových a pět pikových zdvihů, ale pokud nebudou trumfy děleny 3-3, kára budou nepříjemně blokována. Kdyby hlavní hráč třikrát trumfnul a zjistil, že trumfy jsou u obránců děleny 4-2, jeho nejlepší šance by pak byla odehrát dvě vysoká kára a snažit se přejít srdcem do ruky, dobrý obránce však okamžitě vezme srdcovým esem a vynesou tref. Zbývající rozloha vypadá takto:

Závazek **4♠ S** Výnos **♣K**

Západu zbyl ještě jeden trumf a tref a hlavní hráč jednou padne. Přesto rozdání nejde prohrát, pokud rozloha u obránců není v pikách horší než 4-2 a v kárech 4-1. Proti této rozloze se má hrát takto: Po přebití druhého trefového zdvihu odehraje kárové eso a malým trumfem přejde do ruky. Nyní hlavní hráč dotrumfuje, přičemž na třetí a čtvrtý trumf odhodí ze stolu dvě vysoká kára. Čtyři kárové zdvihy si pak pohodlně odehraje v ruce.

Závěr: Někdy se stane, že špatná trumfová rozloha v souvislosti s nedostatkem přechodů vyžaduje odblokování. Hra sama může být zcela jednoduchá, když se objeví nutnost jejího použití, ale mnohdy to vyžaduje notnou dávku představivosti.

Příklad 4

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

Jih zahájil dražbu hláškou dva bez trumfů a Sever zvýšil na tři. Západ vynáší pikovou trojku a na malý pik ze stolu dává Východ eso. Jak má Jih sehrávat závazek?

Vyhlídky na splnění nejsou příliš vábné. Po tomto výnosu, který asi přišel od pikové dámy, neudělá Jih více než jeden pikový zdvih. Spolu se dvěma srdcovými a károvými bude potřebovat ještě čtyři zdvihy trefové. To předpokládá krále trefového u Východu a bude to jednoduché, pokud bude král obsazen jen jednou. Pravděpodobnost pro to je ale velmi malá, a tak bude-li král třetí, potřebuje Jih dva přechody na stůl. Proto musí do prvního zdvihu odblokovat pikového krále. Rozloha obránců:

Závazek **3BT S** Výnos ♠3

Vrátí-li nyní Východ pik, obrana si nemůže piky vypracovat, aniž by se hlavní hráč dostal na stůl pikovým klukem k zahrání trefového impasu. Vrátí-li Východ jinou barvu, zahraje si hlavní hráč piky sám.

Závěr: Odhození krále do esa, když nemáme dámu, může vypadat poněkud teatrálně, ovšem někdy je to jediné správné a vynucené zahrání. Všimněte si, že tentýž typ odblokování by byl nutný, kdyby Jih měl v pikách pouze K,10,x nebo Q,x,x. A nakonec někdy i s druhým králem nebo dámou za trochu změněných okolností je dobré tuto figuru odblokovat do esa soupeře.

Další příklady:

Příklad 5

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

Jak má Jih sehrávat tři bez trumfů po výnosu trefovým klukem?

Hlavní hráč vzal králem na stole a zahrál káro na impas klukem, kterého Západ pokryl dámou. Kdyby nyní Západ pokračoval bez rozmýšlení dál trefem, hlavní hráč by splnil lehce. Západ byl ale dobrý hráč, a když viděl, že se Jih snaží vypracovat zdvihy v kárech, zaatakoval jediný vstup na stole výnosem pikové dámy. Jih sice vzal králem v ruce a pokoušel se o to, aby mu prošla kárová desítka. Západ ale vzal okamžitě esem a pokračoval pikovým klukem. Když pikové eso zmizelo ze stolu, Jih sice měl vypracovanou károvou devítku, ale přechod na ni už bohužel neměl. Rozloha obránců:

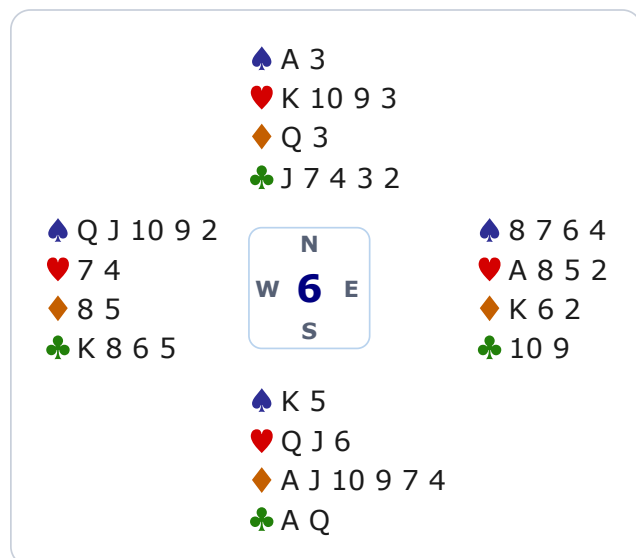
Závazek **3BT S** Výnos ♣J

Jih se sice pokoušel vypracovat devátý zdvih v srdcích, ale jelikož jejich rozloha byla 4-2, udělal celkem jen osm zdvihů. A jak je snadné tento závazek splnit, jen kdyby si Jih uvědomil, že má jisté tři trefové zdvihy, dva pikové a dva srdcové a nejméně dva kárové. Aby si ovšem ty kárové zajistil, musí vzít první trefový zdvih v ruce a okamžitě vynést káro z ruky. Je o něco lepší vynést krále než kluka, protože

může vypadnout singl dáma, zatímco singl eso stejně nic nepřinese. Západ sice první káro může propustit, ale hlavnímu hráči nemůže nic zabránit ve vypracování druhého kárového zdvihu.

Závěr: Existuje bezpočet závazků, které nebyly splněny jen proto, že si hlavní hráč nespočítal své zdvihy a nezajistil se proti tomu, aby o některý nepřišel.

Příklad 6



Závazek 6♦ S Výnos ♠Q

Proti závazku šest kár vynáší Západ pikovou dámu. Jak má hlavní hráč plánovat sehrávku?

Musí samozřejmě předpokládat, že kárový impas sedí, protože zcela jistě odevzdá jeden srdcový zdvih. To samo o sobě však nestačí, protože další zdvih by mohl být ztracen v trefech. Trefovou dámu by však bylo možno odhodit na čtvrtou srdci stolu. Jih tedy bere první zdvih na stole, hraje károvou dámu, která drží zdvih a pokračuje v impasování krále. Ten vypadává ve třetím károvém zdvihu. Hlavní hráč pak hraje srdcovou dámu a srdcového kluka přebírá králem na stole. Obrana však ani tento zdvih nebere. Jedinou nadějí je nyní trefový impas, ale ten nesedí, protože rozloha karet u obránců vypadala takto:

Kde byla chyba? Je to sice dost obtížné rozdání, ale odpověď je v tom, že hlavní hráč neshledal možnosti přechodů právě v srdcové barvě. Nejlepší sehrávka spočívá ve vzetí prvního zdvihu v ruce a převzetí srdcového kluka králem na stole. Ať už zdvih Východ pokryje nebo propustí, hlavní hráč má rozdání zcela pod kontrolou. Řekněme, že Východ zdvih vezme a vrátí tref. Jih vezme esem, přejde pikovým esem na stůl, úspěšně vyimpasuje kárového krále a dotrumfuje. Zbytek je jasný. A když Východ odmítne vzít první zdvih v srdcích, je hlavní hráč na stole, hraje kárový impas s dotrumfováním, a pak začne hrát srdce, dokud nevypadne eso. Na čtvrté srdce stolu má přechod na pikové eso, a tak v žádném případě není třeba hrát trefový impas na krále.

Závěr: Při sehrávání rozdání, ve kterém budou zcela jistě problémy s přechody, je nezbytné si uvědomit, že soupeři udělají vše pro to, aby sehrávku co nejvíce ztížili třeba tím, že si podrží jako kontrolu své vysoké karty.

Příklad 7

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

Jak má Jih sehrávat tři bez trumfů po výnosu trefovou šestkou?

Je přímo svůdné zahrát ze stolu trefovou figuru. Pokud to hlavní hráč učiní, nestojí ho to nic pouze v případě, že na Východě sedí stejně slabý hráč, který pokryje králem, pokud ho má. Ale dobrý hráč si s králem počká až na druhou trefovou figuru, aby odboural přechody na stůl. Není-li trefová figura pokryta, Jih se může ještě vzpamatovat a převzít v ruce esem, aby si zajistil přechod na kára, pokud má krále Západ. V tomto rozdání by však neuspěl, protože obrana měla tyto karty:

Závazek **3BT S** Výnos **♣6**

Aby si Jih zajistil jistý přechod na stůl, postačí zahrát v prvním zdvihu ze stolu malý tref a převzít v ruce esem. Z ruky pak vynese kárového krále, kterého převezme esem na stole, odkud potom začne hrát kára shora. Když Východ vezme dámou, Jih pokryje okamžitě jím vnesenou kartu, a jelikož má jistý přechod na stůl v trefech, nemůže udělat méně než jedenáct zdvihů.

Závěr: Odblokování bylo dvojnásobné (trefovým esem a převzetí kárového krále) a celá sehračka byla naprosto bezpečná.

Literatura

1. *Blokování a odblokování* (příklady č. 6,7,15,19,23,33,35) – Reese, Trézel

Lekce 9: Blokování a odblokování – Odblokování pro jiné akce

Příklad 1

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

Po zahájení Jihu konvenční hláškou dva trefy dražil sice Sever posléze 3BT, ale Jihu se to moc nelíbilo jako stoplicit. Použil Blackwooda 4BT, ale odpověď pět trefů (Sever mezitím už jedno eso oznámil) pasoval. Západ vynesl srdcového kluka, na kterého dal Východ krále. Jak má Jih pokračovat?

Jih pasoval pět trefů proto, že v komerční partii to bylo navíc 150 za honéry a také proto, že závazek měl sehrávat on. Nicméně měl velkou příležitost zachránit si svou reputaci tím, když odblokoval do srdcového krále dámu. Pokud to udělal, mohl později impasovat u Západu srdcovou desítku a odhodit si tak v ruce jeden ztrátový zdvih. Karty obránců:

Závazek 5♣ S Výnos ♥J

Jiná možnost splnění není. Kdyby neodblokoval dámu v prvním zdvihu, musel by hrát jedině na to, že některý obránce má v pikách jen K,Q, nebo na jednu z těchto figur singl u Východu.

Příklad 2

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

Jak má Jih sehrávat závazek čtyři piky po výnosu srdcovým klukem?

Staré rčení sice říká, že singl král za esem téměř vždy získá zdvih, ale v mnoha případech je to pravda, jen když tohoto krále mají obránci. Šance hlavního hráče na získání zdvihu singl králem nejsou bezpochyby tak dobré. O tom se přesvědčil v tomto rozdání Jih, který vzal první zdvih srdcem na stole a pojal naivní plán v tom smyslu, že vynesl trefového kluka a myslel si, že Východ s esem propustí. Ten však vzal okamžitě esem a vynesl károvou dámu, takže obrana získala další tři zdvihy v kárech, poněvadž karty byly rozloženy takto:

Závazek 4♠ S Výnos ♥J

Mnohem lepší by bylo vzít první zdvih v ruce a odehrát další dva srdcové zdvihy. Na třetí srdce odhodit trefového krále z ruky a vynést ze stolu malé káro. Obrana musí nyní hrát velmi obezřele a po každém získaném zdvihu trumfnout tak, aby si hlavní hráč nemohl přebít čtvrté káro na stole trumfem (navíc musí Východ na první káro dát dámu, jinak druhý kárový zdvih získá on a nebude moci trumfnout).

Jakmile však první tři srdcové zdvihy projdou, má hlavní hráč mnohem jistější cestu ke splnění závazku. Ke čtvrtému zdvihu vynesete totiž ze stolu trefového kluka, a pokud Východ nepokryje, zdvih propustí. Západ sice tento zdvih vezme, ale ať už vynesete k dalšímu zdvihu trumf nebo káro (což vyřeší všechny problémy), nemůže hlavnímu hráči ublížit. Ten vezme trumfem na stole a zahraje další tref a opět

propouští, pokud Východ nepokryje. Ke splnění mu stačí získat jeden trefový zdvih, nicméně při tomto položení karet splní vždy s nadzdvihem.

Závěr: Když hlavní hráč odhazuje trefového krále na třetí srdce, zbavuje se nejen ztrátového zdvihu, ale zároveň tím odblokovává trefy, které si vypracuje trumfovými impasy.

Příklad 3

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

Jak má Jih sehrávat závazek šest piků, proti němuž vynáší Západ trefovou dámou?

Jih vzal esem na stole, károvým esem přešel do ruky a zahrál malé srdce k dámě na stole. Tu ovšem pokryl Východ králem a vynesl trumfovou desítku. Jih vzal králem na stole, zahrál srdce k esu a snažil se přebít třetí srdce na stole malým trumfem. Východ však přebil trumfovou devítkou a zahrál opět trumf. Jih dvakrát neslavně padl, protože obrana měla tyto karty:

„Hrál jsem na to, že srdce budou dělena 3-3,“ řekl Jih po skončení mrzutě. „Byl bych to hrál přes kára, ale eso v ruce mi zavázelo.“

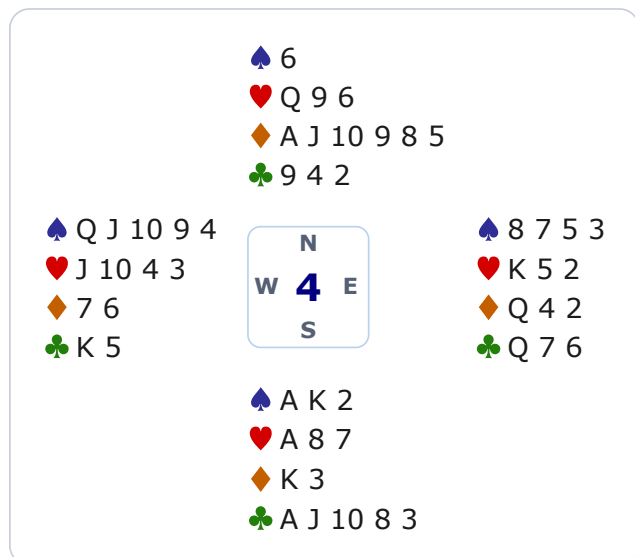
Závazek 6♠ S Výnos ♣Q

„Tak proč jste je neodhodil,“ poznamenal Sever. „Měl jste zahrát ve druhém zdvihu trefového krále a kárové eso odhodit. Pak sice vydáte zdvih na kárového krále, ale to je všechno.“

Západ na to poznamenal, že by károvým králem nevzal, kdyby se hra vyvíjela tímto způsobem. Je vskutku často velmi dobré, když si obrana podrží kontrolu ve vedlejší barvě hlavního hráče co možná nejdéle. V tomto případě by to ale obraně nic nepomohlo. Když Západ první dvě kára propustí a Jih zahraje potřetí, Východ může položit trumf, aby uchoval krále Západu. Tím se ovšem zkrátí v trumfech, a tak má hlavní hráč o přechod více na stůl (musí mu v ruce ovšem zůstat piková čtyřka). Nyní zahraje pikové eso a další velký pik vezme králem na stole. Káro přebije opět vysoko (král Západu vypadne) a na dvě vysoká kára na stole přejde pikovou pětkou. Tímto způsobem udělá dokonce nadzdvih.

Závěr: Někdy je nutné pro odblokování a vypracování si barvy odhodit i jistý zdvih a naopak jej propustit obraně. Mnohokrát se to však vyplatí.

Příklad 4



Život je krátký a čas ubíhá velmi rychle. Často si přejete udělat naráz dvě věci. Když se tedy naskytne příležitost, je třeba ji nepromarnit. Jih sehrává tři bez trumfů a Západ vynáší pikovou dámu. Jaký plán si má udělat Jih pro splnění závazku?

Závazek **3BT S** Vynos ♠ Q

Jestliže vidíte jako jedinou šanci udělat šest kárových zdvihů, je správné odehrát krále a pak zahrát impas na dámu. To má ale Achillovu patu hned ze dvou důvodů. Když impas nesedí, udělá hlavní hráč pouze jeden zdvih kárový a než si začne vypracovávat trefy, obrana má už vypracovány piky. Druhý je ten, že ke splnění závazku stačí udělat čtyři trefové zdvihy k pěti zdvihům, které má hlavní hráč shora. Také je zde šance, že vypadne druhá kárová dáma, když budeme hrát kára shora. Podívejme se na tři možné plány sehrávky a rozhodněme se, který z nich je nejlepší.

Můžeme hrát na singl nebo druhou trefovou figuru u Západu. I když má Západ například druhého krále, je nejlepší obranou pro něho propustit zdvih k dámě Východu. Hlavní hráč pak musí uhodnout, že král vypadne do esa.

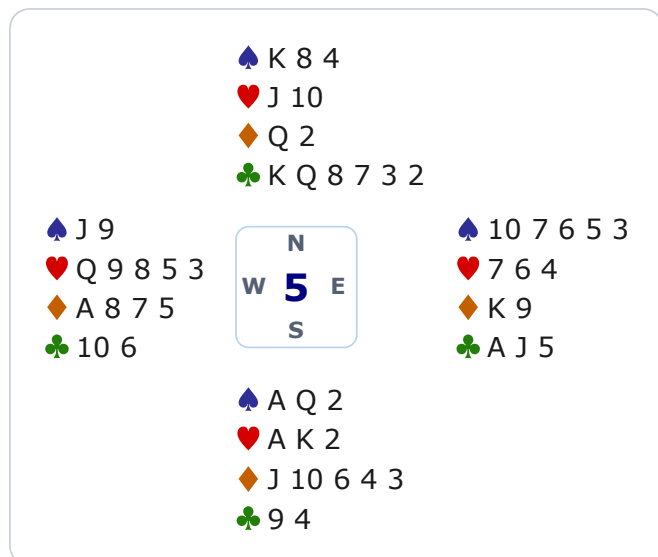
Můžeme zahrát krále kárového a eso. Když nyní nevypadne kárová dáma, zahrajeme trefovou devítku a propustíme ji, pokud Východ nepokryje. Uspějeme, když Východ má druhou figuru nebo Západ K,Q neobsazený. Žel, ani jedna možnost nevyjde v případě skutečné rozlohy Východu a Západu:

A nyní se podívejme na jiný způsob, jak rozehrát kára. Vyneseme malé káro ze stolu a položíme kluka. Jestliže Východ vezme tento zdvih, je po partii, protože hlavní hráč si může později převzít krále kárového esem a závazek lehce splní. Jestliže Východ je natolik mazaný, že kárový zdvih propustí, zahrajeme ze stolu malý tref a impasujeme osmičkou. Západ sice vezme tento zdvih králem, ale pikové pokračování vezme hlavní hráč opět v ruce, krále kárového převezme esem na stole, a jelikož dáma kárová nevypadne, zahraje trefovou devítku na impas dámy a získá v této barvě potřebný počet zdvihů ke splnění závazku.

Vidíte, že plán číslo 3 je jasně lepší než ostatní? Vynesením malého kára na impas klukem si dáváte nejlepší šance na vypracování kár a zároveň si tak v opačném případě zajišťujete dva přechody na stůl k zahrání trefového impasu, který je ztrátový jen tenkrát, když Západ má obě trefové figury. Ještě jedna drobnůstka: při zahrání prvního trefu ze stolu není dobré vynést devítku, protože toto zahrání by bylo ztrátové v případě, že Západ má singl trefovou figuru.

Další příklady:

Příklad 5



Západ vynáší srdcovou pětku proti závazku tři bez trumfů. Jak má Jih plánovat sehrávku, když získal zdvih klukem srdcovým na stole?

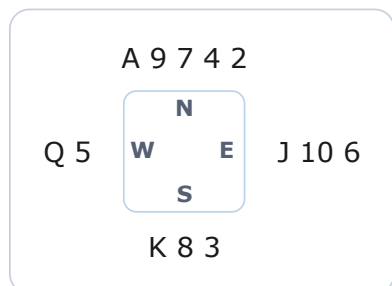
Hlavní hráč bude zřejmě sehrávat závazek přes trefy. Jistě je v pokušení přejít pikem do ruky a zahrát malý tref k figuře na stole. To by bylo dobré, kdyby měl Západ druhé nebo třetí trefové eso nebo pokud by měl eso Východ a vzal by hned první zdvih. Podívejme se na listy obránců:

Závazek **3BT S** Výnos **♥5**

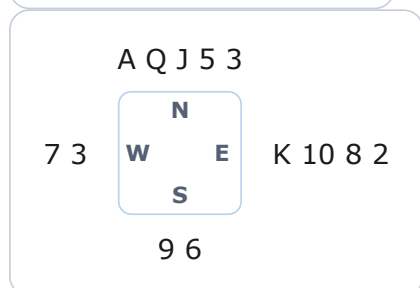
Kdyby to tak Jih zahrál v tomto rozdání, nemusí být Východ žádný zvláštní génius, aby rozpoznal možnost zablokování barvy trefovou figurou a v prvním zdvihu propustí. Samozřejmě by bylo správné propustit tento zdvih i s A,x. Východ tedy vezme až druhý zdvih a barva je vyřízena, protože na stůl má hlavní hráč už jen jeden přechod.

Jih si může dovolit odevzdat dva zdvihy v trefech, ale nesmí se nechat odřezat od stolu. Zahrát proto malý tref ze stolu je proto nejlepší. Ať už zdvih vezme kterýkoliv obránci a zahraje cokoli, hlavní hráč má pohodlnou kontrolu nad rozdáním. Po vzetí zdvihu zahraje tref ke K,Q na stole, vyrazí trefové eso a krále pikového má jako přechod na vypracované trefy. Obrana nemůže získat více než dva trefové a dva kárové zdvihy.

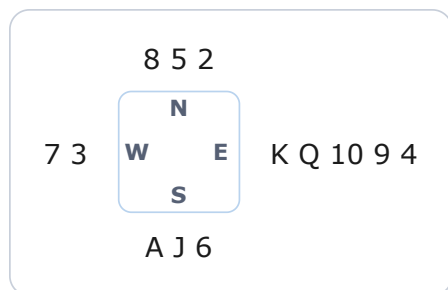
Závěr: Patrně nikdo, kdo hraje bridž déle než týden, nezahraje špatně tuto kombinaci karet:



Hraje-li hlavní hráč beztrumfový závazek a potřebuje získat v této barvě čtyři zdvihy, zahraje nejprve jistě krále, a pak propustí další zdvih, aby si zajistil přechody při zbývajícím rozložení 3-2. A přitom tentýž princip platí i pro výše rozebírané rozdání. Na toto téma existuje dosti ošidných pozic, ať už v obraně nebo útoku:

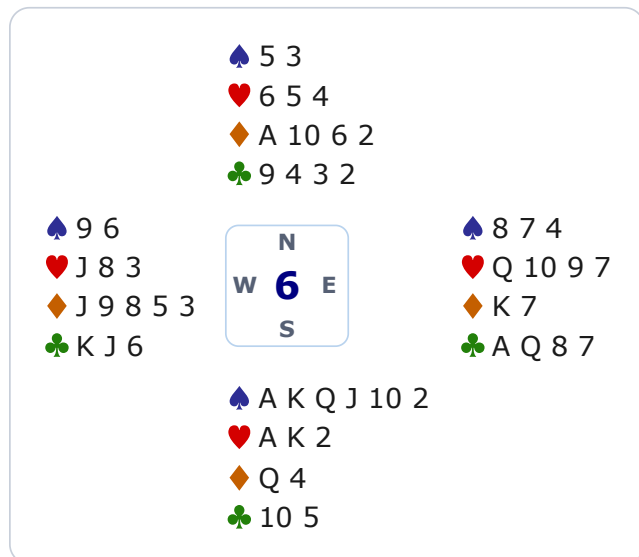


Jih potřebuje udělat v této barvě tři zdvihy a má na stůl již jen jeden vedlejší přechod. Jestliže zahraje v prvním zdvihu impas dámou nebo klukem, Východ propustí zdvih a barva bude zablokována. Pro Jih je lepší zahrát v prvním zdvihu devítku a propustit ji. Východ sice vezme desítkou, ale poté (za předpokladu, že vedlejší vstup stolu nemůže být zničen) si Jih vypracuje tři zdvihy v této barvě, ať už hraje shora nebo impasuje dámou. Nejčastější případ tohoto typu zahrání se vyskytuje i v obraně, na příklad v této situaci:



Západ vynáší sedmičku do partnerovy barvy a Východ vidí, že Jih, který dražil bez trumfů, má asi v jeho barvě A,J,x. Zahraje-li nyní dámu, Jih může propustit a Východ tak potřebuje další dva vstupy k vypracování a odehrání barvy. Nemá-li tyto přechody, dá v prvním zdvihu devítku a Jih musí vzít klukem. Může-li další zdvih v obraně vzít nejdříve Západ, zahraje trojku a po vyražení esa je barva vypracována, takže Východu stačí jeden vedlejší vstup.

Příklad 6



Po zahájení Jihu hláškou dva piky sehrává tento závazek čtyři piky, i když se zdá, že tři bez trumfů by byl lepší závazek, pokud jsou trefy u obránců děleny 4-3.

Jak má Jih sehrávat čtyři piky po výnosu Západu károvou pětkou, když na dvojku stolu hraje Východ krále? Jediná šance Jihu je odblokovat károvou dámou. Když začnou obránci odehrávat trefy, Jih přebije třetí kolo trumfem, dotrumfuje a zahraje kárový impas na kluka. Ten sedí, protože obrana měla tyto karty:

Závazek **4♠ S** Výnos **♦5**

Na kárové eso si Jih odhodí ztrátové srdce. Mohla proti tomu obrana něco dělat? Jistě. Po károvém králi nebo po odehrání dvou trumfů měli obránci vrátit káro, když si bude chtít Jih odehrát kárové eso, Východ přebije trumfem a Jih tak odevzdá celkem čtyři zdvihy. Všimněte si, že Jih by byl poražen jen proto, že kára jsou dělena 5-2 a jen při správné obraně a při károvém výnosu, který přišel. Pokud budou kára dělena 4-3 s klukem u Západu, hlavní hráč splní vždy. I když nepříjde kárový výnos, Jih po vytrumfování sám zahraje károvou dámou a propustí ji. Východ sice vezme králem, ale impasová pozice na kárového kluka stále zůstává. Hlavní hráč musí károvou dámou propustit i v případě, že kárový král je u Západu a tento jej na dámou zahraje. Klíčovou kartou v každém případě zůstává kárový kluk a jediná naděje pro hlavního hráče spočívá v tom, že jej má Západ.

Závěr: Také v příkladu 1 musel Jih odblokovat dámou, aby si zachoval impasovou pozici pro přechod na stůl k odhození jedné ztrátové karty. Podobné pozice se vyskytují dosti často, a proto je třeba si uvědomit, kdy takovéto zahrání je na místě a nezbytné.

Literatura

1. *Blokování a odblokování* (příklady č. 8,9,26,29,38,42) – Reese, Trézel

Lekce 10: Blokování a odblokování – Odblokování dlouhé barvy

Příklad 1

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

N
 W 1 E
 S

Závazek **7BT S** Výnos **♥K**

Rozloha karet je jistě dosti divoká a podle toho také vypadala dražba:

W	N	E	S
	2♠	pas	3♦
4♥	6♦	6♥	pas
pas	7♦	pas	pas
7♥	X	pas	7BT
pas	pas	pas	

Západ proti tomuto závazku vynáší srdcového krále, což je jediný výnos, který umožňuje hlavnímu hráči splnit závazek. Jak?

Je to velmi snadné. Na srdcové eso v prvním zdvihu odhodí hlavní hráč ze stolu trefové eso. Pak zahraje pět vysokých karet z ruky, na které odhodí opět vysoká kára ze stolu. Dalších šest zdvihů udělá na kára v ruce a poslední na pikové eso na stole. Patrně nikdy nedostanete takovou rozlohu do ruky, ale je pěkná, že? Pro úplnost karty obránců, i když po srdcovém výnosu na nich vůbec nezáleží:

Závěr: Příklad víceméně vykonstruovaný ukazuje, jak lze obejít nedostatek přechodů mezi listem hlavního hráče a stolem.

Příklad 2

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

N
 W 2 E
 S

Jih to trochu přehnal, když zahájil dražbu hláškou dva bez trumfů, které Sever zvýšil samozřejmě na tři bez trumfů. Proti tomuto závazku vynesl Západ károvou šestku, a když ze stolu hraje malou, Východ přidává devítku. Jak má Jih plánovat sehrávku?

Jih vzal desítkou a zahrál trefovou dámu a malý tref k devítce - eso se však neobjevilo, přičemž Západ namarkoval dva trefy. Třetí tref vzal Východ esem, a když zahrál malé káro, Jih dvakrát padnul, protože obránci měli:

Závazek **3BT S** Výnos **♦6**

„Sorry, partnere, asi jsem neměl na zahájení dva bez trumfů.“ Avšak k neúspěchu v rozdání vedla sehračka a ne dražba. Kdyby si Jih uvědomil, že výnos Západu přišel z nejlepší barvy, viděl by podle pravidla jedenácti, že zbývající kárové figury musí mít Západ. Aby si tedy zachoval přechod na stůl, měl vzít první zdvih károvým esem a ne desítkou. I když nyní podrží obrana trefové eso až do třetího kola, přechod na stůl je zajištěn károvou dámou a závazek nelze prohrát. Všimněte si, že i když Jih vzal první zdvih úsporně károvou desítkou, stejně mu to nepřineslo kárový zdvih navíc. Za předpokladu, že kárového krále má Západ, udělá vždy dva kárové zdvihy, ani více, ani méně.

Závěr: V životě sice platí pořekadlo: „Starej se o drobné a velké už se o sebe postarají samy.“ V bridži tomu vždy tak nebývá. Malé úspory vedou někdy k velkým ztrátám. Je dobré si také v podobných situacích uvědomit jednu věc. Kdyby Západ nevynesl káro, ale jinou barvu a obránci by podrželi trefové eso až do třetího kola, stejně by musel hlavní hráč hrát na to, že krále kárového má Západ. Tedy opět ponaučení: nepřijímat danajské dary.

Příklad 3

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

Proti závazku Jihu tři bez trumfů vynáší Západ kárového krále, a když Jih propouští, pokračuje dámou. Jak má Jih po vzetí tohoto zdvihu esem pokračovat?

Hlavní hráč odehrává eso a krále trefové. Kdyby byly trefy 2-2, vrátil by se trefovou desítkou do ruky, a pak pokračoval trefovou dámou na stůl k odehrání pátého zdvihu v trefech. Obrana však měla tyto karty:

Závazek **3BT S** Výnos **♦K**

Tento manévr tedy nelze uplatnit. Když nyní hlavní hráč odehraje trefovou damu, budou trefy zablokovány. Impas srdcový nesedí, a tak Jihu nepomůže ani propuštění jednoho trefového zdvihu Východu, protože pak by mu jeden zdvih chyběl ke splnění. Na štěstí má ke splnění závazku daleko jistější cestu. Jelikož Východ už přiznal dvě kára a Západ nemůže mít tedy v ruce více než tři kára, zahraje hlavní hráč po dvou trefových zdvizích malé káro, na které odhodí z ruky tref. Západ si sice odehraje svá vysoká kára, ale to je vše, co obrana může získat.

Závěr: Někdy lze odblokovat odehrání své barvy i na zdvihy, které získají soupeři.

Příklad 4

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

Na zahájení Jihu jeden bez trumfů zasáhl Západ hláškou dvě srdce. Jelikož linka N-S byla ve druhé hře, Sever nekontroval, ale skočil hned na tři bez trumfů. Západ proti tomuto závazku vynesl celkem samozřejmě srdcového krále. Jak má Jih závazek sehrávat?

Jih počítá své zdvihy: jeden pikový, jeden srdcový, dva trefové a pravděpodobně pět kárových. Ale má to jeden háček, budou-li kára dělena u obránců 3-1, bude barva zablokována (při rozloze 4-0 asi závazek stejně splnit nepůjde).

Závazek **3BT S** Výnos ♥K

Na štěstí z této situace existuje východisko. Hlavní hráč musí propustit první dvě kola srdcí. Třetí srdce vezme esem a odhodí z ruky přebytečné káro. Pak je pět kárových zdvihů volně k odehrání, ať už je rozloha 3-1 nebo 2-2. Rozloha karet u obránců:

Je možné, i když je to nepravděpodobné, že Západ po prvním nebo druhém zdvihu nebude v této barvě pokračovat. To však nepředstavuje žádný problém. Vynese-li například ke druhému zdvihu pikového krále, Jih vezme esem, a když zjistí po odehrání kárového krále a esa nepříjemnou rozlohu, zahraje sám malé srdce. Další pokračování je pak už stejné.

Závěr: Problém je podobný Příkladu 3, zde však musí hlavní hráč odblokovat na svůj zdvih, ne na zdvih ztrátový.

Další příklady:

Příklad 5

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

Po zahájení Severu dvě kára sehrává Jih nakonec závazek tři bez trumfů. Západ vynáší proti tomuto závazku pikového krále. Jak má hlavní hráč plánovat sehrávku?

Když hlavní hráč propouští první zdvih, Západ pokračuje pikovou dámou. Co odhodit ze stolu? Jestli nyní není Jih na výši situace, může závazek zabalit. Musí totiž odhodit vysokou trefovou figuru a zdvih opět propustit. Pokračuje-li Západ dalším pikem, Jih opět odhodí ze stolu vysoký tref a po vzetí pikovým esem má v ruce k odehrání pět trefových zdvihů, protože obrana měla tyto karty:

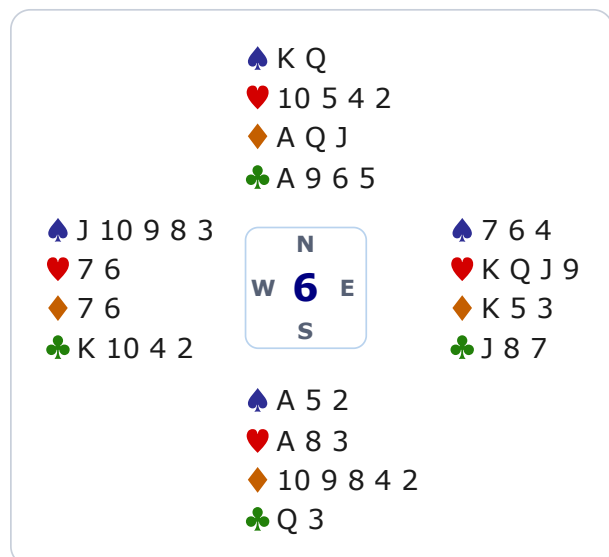
Závazek **3BT S** Výnos ♠K

Neodblokuje-li Jih ve druhém zdvihu trefovou figuru, nemá pro splnění závazku žádné dobré pokračování. Je pravda, že sedí-li na Západě vyspělý hráč, nezahraje po odhozu trefu třetí pik, ale to

nevadí. Vynese-li například káro, Jih vezme na stole, jednoduše odehraje druhou trefovou figuru a k odehrání vysokých trefů v ruce má jistý přechod v srdcích.

Lpění na hodnotách se někdy nevyplácí. Každý dobrý hráč by si měl osvojit zvyk naučit se odhazovat i vyšší karty a ne jen stereotypně stále malé. V mnoha případech na tom nezáleží, ale takovýto automatický zvyk se vyplatí v případech, kdy to hlavní hráč někdy ani nepředpokládá.

Příklad 6



Jak má Jih sehrávat závazek tři bez trumfů po výnosu pikovým klukem?

Závazek **3BT S** Výnos ♠ J

Bylo by velmi slabé přejít po vzetí pikového zdvihu srdcovým esem do ruky k zahrání kárového impasu. I kdyby tento seděl, Jih nemá dost dobré přechody k odehrání vypracovaných kár. A co víc, ke splnění závazku stačí uhrát čtyři kárové zdvihy. Když tedy dospěl k tomuto závěru, zahrál Jih okamžitě kárové eso a károvou dámu. Východ, který měl třetího krále, viděl, že kára může nejlépe zablokovat tak, že vezme okamžitě druhé káro. K dalšímu zdvihu vynesl srdcového krále. Jih, který očekával pikové pokračování, první srdce propustil a vzal až druhý srdcový zdvih, ke kterému vynesl Východ dámu. Přesl károvým klukem na stůl a jeho jediná šance spočívala v tom, že trefového krále má Východ. Přesl károvým klukem na stůl a jeho jediná šance spočívala v tom, že trefového krále má Východ. Karty obránců však vypadaly takto:

A tak když zahrál Jih ze stolu malý tref na expas k dámě, Západ pokryl králem a hlavní hráč už nemohl závazek splnit. Hlavní hráč si udělal dobrý generální plán, když začal odehrávat kára shora, ale nepředvídal změnu útoku obránců na srdcový. Vše, co měl udělat, bylo nejdříve odehrát druhý vysoký pik na stole. Když pak bude hrát obrana jako výše, může Jih po vzetí srdcovým esem odhodit kárového kluka na pikové eso a má tak v ruce vypracovaná kára k volnému odehrání.

Závěr: Při sehrávání závazku je třeba si udělat kompletní plán sehrávky. Ovšem je nutno pamatovat také na to, že sebemenší trhlina v plánu má za následek zřícení celé stavby.

Literatura

1. *Blokování a odblokování* (příklady č. 11-13, 17, 22, 32) – Reese, Trézel

Lekce 11: Zásady oboustranné dražby, konvence Wywiad

V této lekci se blíže podíváme na nejsložitější oblast dražby a tou je dražba soutěžní neboli oboustranná. Jestliže nám soupeři zasáhnou do dražby a draží teď obě strany, je důležité mít s partnerem důkladně probranou zásadu forcingu. Musí být dokonale vyjasněno, která hláška partnera forsuje a která umožňuje pasovat.

Nejdříve nejsilnější pokračování. Pokud dražíte vy nebo váš partner skokem novou barvu nebo dražíte barvu soupeře, je to určitě mancheforcing. Tady by mělo být jasno, máte na manši, v další dražbě přichází v úvahu hra nebo trestné kontra. Barva soupeřů obvykle ukazuje krátkost v jejich barvě (singl nebo šikena), pokud je to na třetím stupni, je to často dotaz na zádrž u partnera – jestli ji máš, draž 3BT.

Dražba nové barvy bez skoku nebo dražba kontra by mělo snést jedno kolo dražby, ale lze je zapasovat, pokud soupeři přes tuto hlášku něco předraží. Nová barva by měl být 5-list, kontra pak vyjádření síly (střední na soutěž), ale bez délky. Kontra znamená obvykle krátkost v dražené barvě a tedy výzvu k dražbě, partner ho smí zapasovat jen tehdy, když chce kontra změnit na trestné, protože má sám hodně trumfů. Na kontra by měl mít odpovídající hráč 4-4 v nedražených barvách (říká se tomu negativní kontra), povinnost je ale 4-list v drahé barvě, v levné je tolerován 3-list.

Opakování své barvy nebo barvy partnera a také dražba bez trumfů nejsou forcing, a bez rezervy pasují.

Zásady jsou to vcelku prosté, postupně je ještě více rozvedeme a specializujeme pro různé situace, ale tohle by vám mělo stačit pro dobré zorientování se. Oboustranné přijmutí a respektování těchto zásad vám ušetří mnoho nervů a soutěžních bodů. Naučte se je tedy pořádně. Obvyklou zásadou pokročilejších hráčů v těchto situacích bývá domluva, že odpověď na prvním a třetím stupni forsuje a odpověď na druhém stupni neforsuje.

Příklady:

Příklad 1

W	N	E	S
	1 ♠	2 ♥	2 ♠
3 ♥	?		

♠ K J 10 8 7 4
♥ 8
♦ A Q 5
♣ Q J 3

Řešení dražby:

3 ♠ - opakujte piky, máte jich šest a minimum, je to sice třetí stupeň, ale vlastní barva ukazuje minimum

Příklad 2

W	N	E	S
	1 ♠	2 ♥	2 ♠
3 ♥	?		

♠ Q 10 8 7 3
 ♥ A
 ♦ A Q 5 4 2
 ♣ Q 8

Řešení dražby:

pas

Mohli byste dražit 3♦, kdyby soupeři zasáhli a soutěžili trefovou barvou – vaše nová barva by byla 5-list (ale bylo by to i tak příliš odvážné, protože třetí stupeň forsuje), takto ale asi bude rozumnější pasovat, ještě stále může 3♠ říct i partner.

Příklad 3

W	N	E	S
	1♠	2♥	2♠
3♥	?		

♠ Q J 10 8 6
 ♥ A J 3
 ♦ Q 8
 ♣ K 5 2

Řešení dražby:

pas - nemáte žádné dražitelné hodnoty a můžete soupeře překvapit svými srdci. Obecně dobré hodnoty v barvě soupeře je spíš ukazatel pro obranu, než pro útok.

Příklad 4

W	N	E	S
	1♥	2♦	?

♠ Q 10 4
 ♥ K 7
 ♦ Q J 8 4
 ♣ Q 7 4 3

Řešení dražby:

pasujte, máte dobrou káru na obranu a kontra bude lákat partnera do piků,

Příklad 5

W	N	E	S
	1♥	2♦	?

♠ A Q 3
 ♥ K Q 4
 ♦ 3
 ♣ A Q J 7 5

Řešení dražby:

dražte 3♦, chcete hrát manši a máte károvou krátkost, můžete sice dražit i 4♥, ale takhle list více popíšete, manši v srdcích zadražíte v dalším kole

Příklad 6

W	N	E	S
	1♥	2♦	?

♠ A J 10 7 3
 ♥ Q 6
 ♦ 4 2
 ♣ A Q 8 3

Řešení dražby:

dražte 3♠, skok - máte 5-list a body na manši

Příklad 7

W	N	E	S
	1 ♥	2 ♦	?

♠ Q J 9 4 2
♥ K 7
♦ 10 6 3
♣ Q 8 7

Řešení dražby:

dražte jen 2 ♠, máte 5-list, ale nemáte body na manši (dražba na druhém stupni neforsuje, váš partner smí pasovat).

V této lekci přidáme ještě konvenci Wywiad. Potřebujeme-li si ověřit zádrže do 3BT můžeme použít hlášku nové barvy. Tuto konvenci používáme při dražbě na třetím stupni. Pro zjednodušení je pravidlo pro Wywiad stanoveno takto: jedná-li se o třetí barvu v pořadí, znamená to vždy Wywiad pozitivní tj. oznamujeme tím, že tuto barvu držíme, ale chybí nám zádrž v barvě čtvrté, jedná-li se o čtvrtou barvu v pořadí nebo o barvu, kterou zasáhli soupeři, znamená to vždy Wywiad negativní, tj. oznámení partnerovi, nemám zádrž, máš-li ji ty, draž 3BT.

Příklady:

Příklad 8

N	S
	1 ♦
2 ♣	3 ♦
3 ♥	

pozitivní Wywiad, mám srdcovou zádrž, ale nemám pikovou – partner draží 3BT nebo 4 ♦ (případně 3t), podle toho, jestli drží nebo nedrží figury v pikách

Příklad 9

N	S
	1 ♠
2 ♠	3 ♣
3 ♦	

negativní Wywiad (čtvrtá barva), nemám kárové držení, partner draží 3BT nebo jinou hlášku podle toho, zda má držení kárových figur v kárech

Lekce 12: Bridge Master 2A 11-20

A11 – nebezpečný soupeř je Východ, protože může podnést piky, nesmím ho dostat do zdvihu, navíc musím vypracovat trefy, takže se musí dělit 3-2, hraji tref z ruky, a pokud by Západ položil dámu, propustím mu ji, když dá malou, vezmu figurou na stole, přejdu srdcí do ruky a celou akci zopakují, pokud má Západ druhou nebo třetí dámu, je v tom

A12 – je to příklad na pravděpodobnost, třináctý zdvih mohou získat buď vypadnutím kluka, tj. piky 3-3 nebo 4-2 s klukem v dublu, druhá možnost je impas nebo kluk singl – druhá možnost má více šancí, proto vezmu obehraji pik shora, vytrumfuji a impas v pikách

A13 – budu hrát opakovaný impas v pikách, ten mi dává 75% naděje na kýžené čtyři zdvihy v pikách, musím si ale dát pozor na barvu přestupu na stůl, lépe je přestupovat v kárech, protože v ní mám méně karet, a tak je menší nebezpečí snapu

A14 – zde si ověříme kouzlo zadržení, pokud má Západ 5-list a jednu z nejvyšších figur kárových, tak mu naše zadržená přeruší komunikaci a on si nebude moci své srdce uhrát

A15 – příklad je jen zdánlivě stejný jako předchozí, tentokrát nám hrozí přechod na piky, a tak nemůžeme propustit první zdvih, vezmeme srdce, zahrajeme káro a propustíme až druhý srdcový zdvih, teď už pikové pokračování nepomůže

A16 – bezpečná sehračka proti trumfům 4-1 na libovolné straně je obehrání esa a malý pik ke klukovi

A17 – nebezpečný soupeř je na Východě, když vezmu první pik a zaimapsuji tref, tak pokud neseď, odehraje mi druhou pikovou figuru, takže první zdvih propustím a pikové pokračování mi neuškodí, protože je napojení přerušeno (obránci mají piky podle dražby 6-2), když přejde na jinou barvu, vypracuji si chybějící zdvih v pikách sám, srdce musím ale v prvním nebo druhém kole zadržet, aby se přerušilo napojení

A18 – správné je impasovat dámu srdcovou a pro případ 4-1 neobehrávat eso

A19 – bezpečná sehračka proti všem kombinacím kromě třetího nebo čtvrtého K,J u Východu, proti kterým se bránit nedá, je obehrat eso kárové a hrát malé káro z ruky

A20 – tady budeme trochu dopředu, správná technika je trumfový impas, o němž se budeme učit příští rok, položíme dámu (co kdyby byl výnos od krále), vezmeme pik esem a třikrát trumfneme, pak hrajeme kárové eso a károvou dámu, na ní zahodíme pik, trefové pokračování vezmeme esem a na kára shodíme zbytek trefů

Lekce 13: Další signály v obraně

Od konce druhého ročníku používáme už poměrně rozsáhlé markování. Zopakujme si nejdříve, jak zatím naznačujeme. Odhoz malé karty do barvy vynesené partnerem znamená chci, tedy že mám figuru případně dubl na snapování. Odhoz velké karty v této situaci znamená nechci, protože v této barvě mám alespoň tři karty a žádné figury. Když přihrazuji do barvy, kterou načal hlavní hráč, znamená moje marka počet – malá je sudý počet karet, velká je lichý počet karet. Pokud nastane situace, že hlavní hráč hraje barvu, ve které vám už v ruce došly karty, pak lichá znamená, tuhle barvu chci, sudá karta vyjadřuje opak s tím, že malá sudá říká, chci ze zbývajících dvou barev (jednu nemám a jednu nechci) tu nižší a velká tu vyšší (sudá je tedy Lavinthal). To je náš systém markování, který je navíc opřen o standardní způsoby výnosu. Partner tak získává představu o našich kartách, vy získáváte představu o jeho kartách a můžete společně mnohem účinněji bránit.

V první fázi markování se učíte pečlivě odhazovat správné karty a ne jen přihrazovat tu první, která vám přijde do ruky s vědomím, že každá vámi přiložená karta je pro partnera informace a vaším úkolem je postarat se, aby byla správná. Ve druhé fázi se musíte přinutit přemýšlet o každé kartě partnera jako o takovéto informaci, dávat si je dohromady s kartami ve vaší ruce a na stole a učinit si závěr, co tato karta znamená. Budete muset být v každém zdvihu bdělí, ale vyplatí se vám to. Jedna rada – pokud markujete, markujte pořádně, ať je to co nejlépe viditelné. Někteří hráči by z 9,6,5,4 negativně markovali šestkou, protože je dost velká a je jim líto devítky, vy se snažte partnerovi co nejvíce usnadnit dešifrování marky a shodte devítku, střední karty jsou na dešifrování vždycky nejobtížnější.

Tak to bylo shrnutí toho, co už umíme. A teď k obsahu této kapitoly. Markovat můžeme i v trumfově barvě – a to preferenci barvy stejným způsobem jako Lavinthal. Problém je jen, že zbývajících barvy jsou tři, ale často je už jedna vyeliminována, protože je jasné, že je to barva hlavního hráče.

Druhá situace je, když máte v ruce tu nejradostnější kombinaci A,K z nějaké barvy, ať už v dublu nebo s nějakými dalšími kartami. Přijměte s partnerem zásadu, že pokud vynesete v barevném závazku eso ve vedlejší barvě, partner ví, že má markovat Lavinthala: malá znamená, že mám hodnoty v nižší ze zbývajících dvou barev a velká ve vyšší. Pokud vynesete krále, partner markuje svoji nejobvyklejší marku – chci nebo nechci. Umožní vám to ovlivnit partnera, aby namarkoval to, co sám potřebujete. Obvyklé je vynášet eso, když mám pouze dubla a až vyrukuji i s králem, budu vědět, do které barvy vynést, protože partnerova marka, že nechce, by vám byla k ničemu. Navíc si tento výnos může vynutit vrácení do této barvy a váš snap – jediný úkol je zjistit barvu vstupu k partnerovi a tento je splněn právě Lavinthalem. Naopak krále vyneseme, když potřebujeme vědět, jestli po stažení A,K máme v této pokračovat. Máme například A,K,x a kladný signál od partnera bude silnou indikací, že má dámu a stojí za to pokračovat v této barvě dále. Nebo máme A,K,x,x a malá může znamenat buď dámu nebo dubl. Budete-li vynášet a jste majitelem A,K ve vedlejší barvě, zvažte, co byste se nejraději dověděli, a pak teprve vynesete. Když jste v pozici, že vynášel váš partner, po výnosu králem markujete své obvyklé chci-nechci, ale do výnosu esa, potřebuje váš partner znát situaci ve vašich ostatních vedlejších barvách.

Stejná úvaha platí i pro vynášení v BT. Jen s tím, že obvyklá marka po vynesení krále v beztrumfovém závazku je počet. To zůstává. Po vynesení esa je jasné že, nepotřebujete znát partnerův počet karet v této barvě (např. proto, že si stejně svou barvu stáhne sám), ale rád byste věděli, co pak. Očekáváte tedy od partnera Lavinthala. Příklady: 1) Jste na výnosu proti závazku 4♠ a máte tyto karty:

♠ 7 3
♥ A K
♦ J 8 5 3 2
♣ J 10 6 2

Co vynesete a proč?

Měli byste vynést nejdříve ♥A, pak ♥K, partner vám namarkuje Lavinthalem, jestli ho do zdvihu můžete dostat trefem nebo kárem, a pak snad vynesete srdce, abyste snapli.

Čeká nás další čtyřdílná série. Tématem je tentokrát eliminací hra. Dejte si na ní opravdu záležet, protože právě schopnost používat eliminační techniky je znakem kvalitativního přechodu hráče. Ten, kdo je uvědoměle používá, bude už natrvalo patřit do vyšší sorty.

♠ A Q 4 2
 ♥ J 4 3
 ♦ A K Q
 ♣ 6 5 3

♠ J
 ♥ A K Q 5
 ♦ J 10 9 8
 ♣ K J 8 4

N
 W **1** E
 S

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

♠ K 9 7 6 3
 ♥ 9 2
 ♦ 6 4 3
 ♣ A Q 9

Jih přebíjí třetí srdce trumfem a vidí, že trefový impas asi neseď (Západ zahájil dražbu) a že tudíž hrozí odevzdání dvou trefových zdvihů. Když obránci přiznávají trumfy v prvním kole, je závazek naprosto v bezpečí, protože obrana je proti eliminační hře zcela bezmocná, i když jsou karty rozloženy takto:

Hlavnímu hráči nyní stačí ještě dvakrát trumfnout a pak odehrát tři vysoká kára, čímž jsou vyeliminovány všechny karty, které může Západ bezpečně vynést. V této pozici vynese hlavní hráč ze stolu malý tref a pouze pokryje kartu zahranou Východem. Západ se dostane do zdvihu, ale je bezmocný. Kdyby Východ zahrál do malého trefu desítku, Jih pokryje dámou, ale stále mu zbývá vidle A,9 proti klukovi u Západu. Přesto je zahrání desítkou od Západu dobré, protože hlavní hráč by tím byl vyřízen, kdyby místo A,Q,9 měl třeba jen A,Q,8.

57

Příklad 2

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

Závazek 4♠ S Výnos ♦K

Zbývá jen odehrát dvě vysoká srdce a třetí srdce přebít na stole trumfem. Pak vynese hlavní hráč ze stolu čtvrté káro a odhodí na ně malý tref z ruky. Západ je opět bezmocný.

Závěr: Rozdání je podobné Příkladu 1. Jedině tím, že si rozebereme několik rozdání stejného typu, osvojíme si snadnost a obratnost v uplatnění podobného zahrání u stolu při partii.

Příklad 3

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

Závazek 5♦ S Výnos ♥K

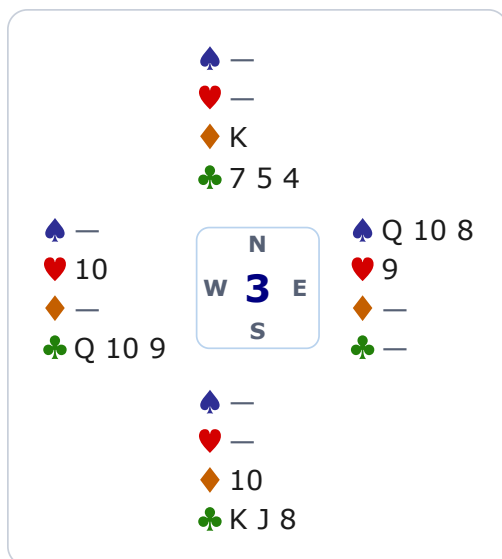
Západ kontroval zahájení Jihu jeden pik. Sever skočil na tři piky, čímž postavil laťku pro Východ příliš vysoko, takže tento pasoval, Jih dorazil na celou hru v pikách. Západ vynesl krále, eso a dámu károvou. Jak má Jih závazek sehrávat, když Východ kára ve třetím kole nepřiznal?

Jih přebil třetí káro trumfem, a když dvakrát trumfnul, zjistil, že trumfy jsou rozděleny 2-2. V této fázi si již může být jist splněním závazku, protože uplatní odhoz ztrátové karty na ztrátovou a zároveň vpuštění Západu do nuceného výnosu. Karty obránců jen pro úplnost:

V tomto rozdání si můžete vyzkoušet, jaký pokrok jste zaznamenali. Udělejte si plán, jak má Jih stoprocentně splnit pět kár po výnosu srdcovým králem, když oba obránci přiznají v prvním kole trumf?

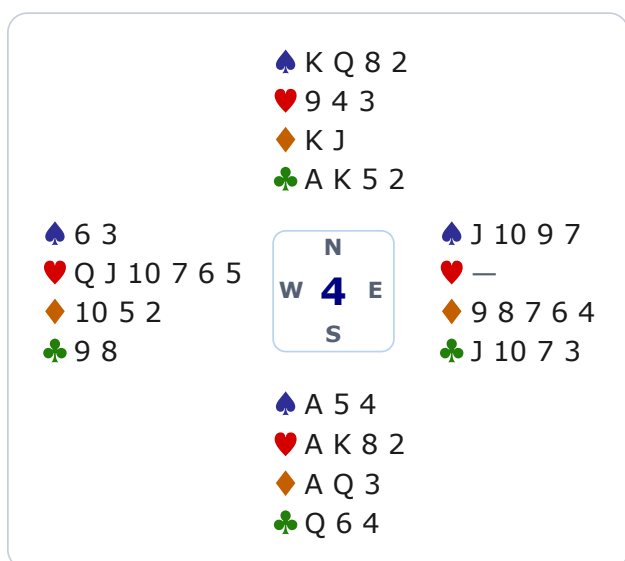
Je správné dotrumfovat - v našem případě je nutno ještě dvakrát, protože obrana měla tyto karty:

Poslední věc, kterou můžete udělat, je zahrát impas trefovým klukem. Místo toho musíte vynést srdce k dámě Západu. Ten vezme a vrátí pravděpodobně pik, který vezmete na stole. Zahrajete tref k esu, přebijete třetí srdce trumfem na stole a odehrajete druhý vysoký pik, takže pozice vypadá nyní takto:



Ze stolu vynesete malý tref. Jelikož Východ už nepřiznává, dáte osmičku a necháte Západ vynést k dalšímu zdvihu. Ten si sice může vybrat mezi trefy a srdci, ale stejně musí zadat zdvih. Kdyby Východ tref přidal, můžete klidně impasovat klukem. Pozice stojí za zaznamenání už proto, že je jedno, na které straně stolu právě hlavní hráč je. Kdyby byl v ruce, stačí, aby vynesl trefovou osmičku a ať už má zbývající trefy Východ nebo Západ, zbytek zdvihů je jeho.

Příklad 4



Proti závazku Jihu šest bez trumfů vynáší Západ srdcovou dámou. Východ k tomuto zdvihu odhazuje malé káro. Jak má Jih pokračovat v sehrávce po vzetí srdcovým esem?

Hlavní hráč má jedenáct jistých zdvihů, a pokud alespoň jedna z černých barev bude příznivě dělena, závazek zcela jistě splní. Odehrává tedy tři pikové a tři trefové zdvihy, ale obě barvy jsou děleny 4-2, protože obrana měla tyto karty:

Závazek **6BT S** Výnos **♥Q**

Jediná naděje spočívá ve vpuštění do nuceného výnosu. Vypadá to dobře, protože hlavní hráč zná přesnou rozlohu karet obránců. Zbývá jenom zbavit Západ jeho tří kár. Jih tedy hraje tři kára shora, a pak vynáší srdcovou dvojku z ruky. Když Západ bere tento zdvih desítkou, musíte odblokovat ze stolu devítku a nyní musí vynést Západ srdce do A,8.

Když se toto rozdání hrálo v žákovské třídě, jeden z hráčů dokázal v koncovce padnout. Na třetí káro si totiž odhodil malé srdce ze stolu, takže mu tam zbyla singl devítkou, malý pik a malý tref. Když nyní vynesl z ruky malé srdce, Západ propustil (ať už záměrně či omylem) a hlavní hráč pak musel vynést ze stolu jednu z černých barev, aby tak potupně padl.

Závěr: Koncová hra v beztrumfových závazcích záleží mnohdy na splnění předpokladu hlavního hráče a je úspěšná tehdy, když tento předpoklad vyjde. Mnohdy (jako v probíraném rozdání) může hrát hlavní hráč zcela na jistotu, protože má rozlohu karet obránců jako na dlani.

Další příklady:

Příklad 5

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

Závazek **6♠ S** Výnos **♥Q**

Existuje ovšem daleko jistější plán sehrávky. Přesně tak! Vyeliminujeme srdce, dotrumfujeme a pustíme do zdvihu kárem Východ. Musíme si ovšem zajistit dostatek vstupů na vyeliminování srdcí. Po srdcovém esu trumfneme jednou vysoko v ruce, přejdeme srdcovým králem na stůl a poslední srdce přebijeme v ruce. Jelikož při stávající rozloze trumfů je už vytrumfováno, vyneseme károvou desítku a propustíme ji, pokud Západ nepokryje. Jelikož všechna srdce už jsou pryč, Východu nezbyvá než opět vynést do jedné vidle v levných barvách na stole. Pokud by károvou desítku Západ pokryl, vezmeme esem a zahrajeme kárového kluka na trefový odhoz.

Závěr: Při eliminační hře je třeba si vybrat správného hráče, kterého pustíme do zdvihu, ale je také třeba odehrávat karty ve správném pořadí.

Jih jako rozdávající zahazuje jeden pik, a když po odpovědi Severu dvě kára piky opakoval na třetím stupni, ten šel přímo na konečných šest piků. Jak má tento závazek Jih sehrávat po výnosu srdcovou dámou?

Předtím než se hlavní hráč odhodlá k zahrání trefového impasu, mohl by zkusit štěstí v kárech. Jedenáct zdvihů je nabíledni, a tak je třeba sehnat někde dvanáctý. Srdce vezme esem v ruce, vytrumfuje, zahraje kárové eso a přebije káro trumfem v ruce. Kdyby nyní vypadla jedna kárová figura, je závazek v suchu. Na srdcového krále přejde na stůl a zahraje kárového kluka, na kterého si odhodí z ruky tref. Další tref si odhodí na károvou devítku. To však nevyjde, protože obrana má tyto karty:

Příklad 6

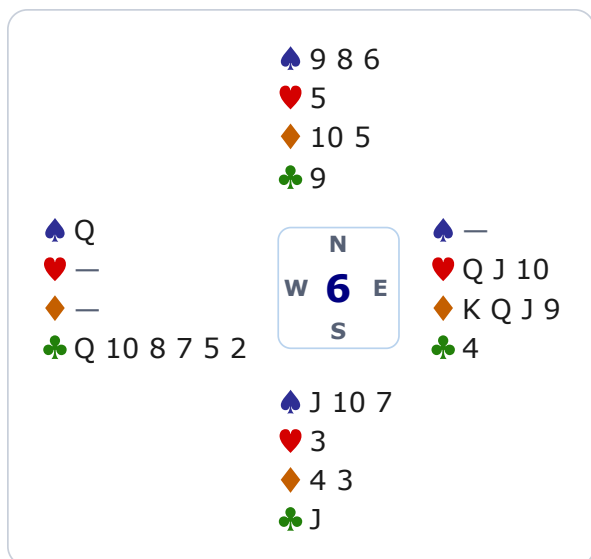
	♠ 9 8 6 5 4	
	♥ K 5 4	
	♦ 10 5 2	
	♣ A 9	
♠ Q 3 2		♠ —
♥ 8 7		♥ Q J 10 9 6
♦ 7		♦ K Q J 9 8 6
♣ K Q 10 8 7 5 2		♣ 6 4
	♠ A K J 10 7	
	♥ A 3 2	
	♦ A 4 3	
	♣ J 3	

Závazek **4♠ S** Výnos **♣K**

Po zahájení Jihu jeden pik draží Západ preventivně tři trefy. Sever podporuje partnerovu barvu hláškou tři piky, a když Východ draží ještě čtyři kára, Jih končí celou dražbu hláškou čtyři piky. Jak má tento závazek sehrávat po výnosu trefovým králem?

Jih bere esem na stole, a když začíná trumfovat, ukazuje se, že všechny tři trumfy má Západ. Teď už může hlavní hráč napočítat pět ztrátových zdvihů: dva kárové a po jednom ve zbývajících třech barvách. Jelikož karty obránců jsou víceméně deklarovány, sehraje to Jih perfektně:

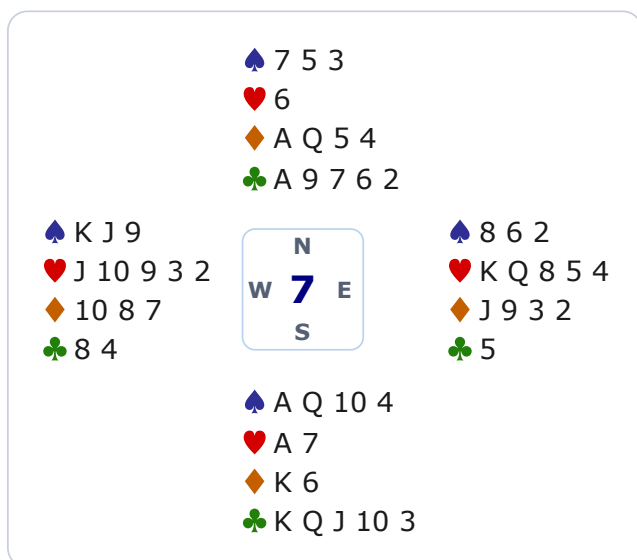
Nejprve si odehraje tři vysoké karty v červených barvách a jeden vysoký trumf a vyneseme trefového kluka v této pozici:



Západ bere zdvih dámou a odehrává pikovou dámu. Pak vynáší tref, čímž dává Jihu možnost přebitku a odhozu: místo přebitku odhazuje ze stolu srdce a v ruce káro, takže Západ musí vynést další tref. Teprve nyní přebíjí Jih na stole a v ruce si odhazuje další káro. Zbytek zdvihů získá na křížové přebitky. Je třeba si všimnout ještě jedné věci: Jih musí pustit Západ do zdvihu v pozici diagramu trefovou dámou. Kdyby totiž zahrál pik, Západ by mohl mazaně vynést malý tref, čímž by sice Jih získal trefový zdvih, ale ztratil by další tři v červených barvách.

Závěr: Technika sehrávky použitá v tomto příkladě se sice zřídka vyskytuje, ale je elegantní a překvapující. Je to tzv. „eliminace s dvojím odhozem“.

Příklad 7



Jih sehrává závazek šest trefů po výnosu srdcovým klukem. Jak má závazek sehrávat?

Aby se vyhnul nepříznivému položení obou pikových figur, hlavní hráč vytrumfuje, vyeliminuje obě červené barvy a zahraje malý pik ze stolu. Karty obránců jen pro úplnost, že eliminační hra je na místě, protože jinak na nich nezáleží:

Závazek **6♣ S** Výnos **♥J**

Hlavní hráč dvakrát trumfne, odehraje tři vysoká kára a čtvrté káro přebije v ruce, pak přebije srdcovou sedmičku trumfem a odtud vyneseme malý pik. Nyní je jedno, zda položí dámu nebo desítku, protože Západ, který zdvih vezme, nemá bezpečný výnos. Pořadí odehraných karet nebylo při této rozloze příliš důležité, ale bylo by jediné správné tehdy, kdyby jeden z obránců měl tři trumfy. Hlavní hráč musí při eliminační hře myslet na to, aby po vyeliminování svých barev zůstal na správné straně (zde na stole).

Literatura

1. *Eliminace* (příklady č. 1,2,7,10,14,24,28) – Reese, Trézel

Lekce 15: Eliminace – Eliminace jako alternativa

Příklad 1

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

N

W 1 E

S

Jih zahájil dražbu hláškou dva bez trumfů, které Sever zvýšil na tři. Jak má Jih sehrávat po výnosu károvou dámou?

Závazek **3BT S** Výnos ♦Q

Většina eliminačních her se vyskytuje při sehrávání barevných závazků, ale tatáž technika může být uplatněna i při sehrávání beztrumfového závazku, i když zde pro obránce nehrozí možnost přebitku a odhozu. Hlavní hráč učinil několik pokusů jak získat devátý zdvih, ale všechny selhaly, protože zvolil špatnou techniku. Jelikož neviděl žádný důvod pro to, aby první zdvih propustil, vzal károvým esem v ruce. Měl osm rychlých zdvihů a devátý mohl získat, kdyby se jedna z černých barev dělila 3-3 nebo srdcovým impasem. Aby si zachoval všechny možnosti, vynesl k dalšímu zdvihu z ruky malý pik, a když Západ dal kluka, zdvih propustil. Západ pokračoval károvým klukem a zde udělal hlavní hráč velkou chybu, když tento zdvih propustil, protože karty obránců vypadaly takto:

Západ pokračoval třetím kárem, na které Východ odhodil srdce, hlavní hráč po vzetí zdvihu zahrál tři trefy shora, ale když zjistil nepříznivou rozlohu, zkusil piky. Ty se ovšem také nepodělily dobře. S poznámkou: „Dnes nemám den,“ zkusil srdcový impas a ani nebyl velice překvapen, když Západ vzal králem. Ten si odehrál dva kárové zdvihy a hlavní hráč jednou padl.

Hlavní hráč se dopustil té chyby, že si neponechal výnosovou kartu. Měl vzít druhé káro králem a zkusit černé barvy, jak to udělal. Když se ukázalo, že obě černé barvy netáhnou, mohl vynést károvou devítku a Západ, který se tak dostane do zdvihu, si sice odehraje své vysoké zdvihy, ale pak bude muset vynést od srdcového krále.

Závěr: Když se zdá, že splnění závazku záleží na zahrání nějakého impasu, odložte jeho zahrání až na nejpozdější možnou dobu. Často se stane, že se mu budete moci úplně vyhnout.

Příklad 2

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

Jih zahájil dražbu hláškou jeden pik a po skoku Severu na tři piky, dorazil na čtyři piky. Západ si odehrává krále a eso trefové, a pak vynáší kárového kluka. Jak má Jih závazek splnit?

Listy se příliš nedoplňují (dubl ve stejné barvě) a vyhlídky na splnění jsou chabé. Ať už jsou piky děleny jakkoliv, Jih musí odevzdat nejméně jeden trumfový a není příliš zřejmé, jak se vyhnout ztrátě v srdcích. Existuje zde pouze jediná cesta, aby se na trumfový zdvih dostal hráč, který má v ruce pouze dvě srdce. V tomto rozdání tato možnost existuje:

Závazek 4♠ S Výnos ♣K

Jih odehrává pikové eso, ale pak už nepokračuje v trumfech, dokud nevyeliminuje srdce a kára. Odehrává tedy dvě vysoká srdce a dvě další kára a vynáší malý trumf. Má štěstí, protože Východ, který bere zdvih králem, už nemá srdce a musí vynést káro nebo tref do přebitku a odhozu.

Závěr: Toto byl příklad na čistou eliminaci pro odhoz a přebitek. Na tyto naděje je třeba dbát tehdy, kdy v pozici neexistují žádné impasové možnosti, které by přinesly nějaký zdvih navíc.

Příklad 3

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

Linka N-S se dolcitovala do šesti trefů, které sehrával Jih. Jak si má naplánovat sehrávku po výnosu pikovou dámou?

Zdá se, že Jih musí odevzdat dva zdvihy, jeden v trefech a jeden v kárech. Je zde však jedna možnost: jeden obránce může mít singl trefové eso a přitom pouze dvě kára. Jakmile hlavní hráč tuto možnost odhalí, musí na ni zahrát. Po vzetí zdvihu na stole přebije jeden pik trumfem, vyeliminuje srdce tak, že přebije třetí srdce na stole, odehraje dvě vysoká kára a zahraje z ruky trefového krále a odevzdá se osudu. Ten je příznivý, protože obránci měli tyto karty:

Závazek 6♣ S Výnos ♠Q

Východ musí po vzetí zdvihu esem vynést jednu z drahých barev a Jih si v ruce odhodí káro a na stole přebije trumfem. Je pravda, že zahajovací trumfový výnos by závazek porazil, ale Západu celkem nic nelze vyčítat. Jak se dosti často stává, singl trumfová figura je pro obranu nevýhodou.

Závěr: Opět, jako už mnohokrát, je třeba při eliminační hře jako jediné šanci splnění závazku hrát na určitou rozlohu u soupeřů, která eliminační hru umožní.

Příklad 4

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

Závazek 4♥ S Výnos ♦Q

Zahraje-li jako první trefový impas, Východ vezme králem a vrátí tref a hlavní hráč je nucen zahrát impas na pikovou devítku, ale opět nemá štěstí. Jak ví každý hráč, který už nějaký ten pátek bridž hraje, kombinace Q,x,x proti J,x,x (dokonce i bez devítky) představuje jistý zdvih, pokud tuto barvu musí nejdříve rozehrát soupeř. Uvědomí-li si to Jih při sehrávce, vidí, že si může dovolit odevzdat oba pikové zdvihy a jeden trefový, a proto si musí naplánovat eliminační sehrávku. Po vytrumfování zahraje káro k esu a kárový přebitek v ruce. Pak přejde na stůl trefovým esem a přebije v ruce poslední káro, načež vynese z ruky malý tref. Je to opět jednoduché, protože Východ bere zdvih králem a musí rozehrát piky. Je nutno poznamenat, že v tom případě, kdy Jih by musel udělat jedenáct zdvihů, měl by zkusit oba impasy a doufat, že oba sedí. Na získání deseti zdvihů je ale třeba hrát bezpečně.

Závěr: Jedna dobrá koncovka je daleko cennější než dva špatné impasy.

Další příklady:

Příklad 5

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

Závazek 4♠ S Výnos ♣Q

Západ vynáší károvou dámu proti závazku Jihu čtyři srdce. Ten bere králem a ve dvou kolech vytrumfovává. Jak má dále pokračovat?

Hlavní hráč má dvě možnosti impasu, jak v pikách na desítku, tak v trefech na krále. Jestliže je však oba zahraje, padne v závazku, protože obrana měla tyto karty:

Jih sehrává závazek čtyři piky a Západ vynáší trefovou dámu. Jelikož Jih nechce pustit Východ do zdvihu, dává ze stolu malou kartu a Východ také malou. Jak má hlavní hráč pokračovat, když Západ vynáší ke druhému zdvihu trefového kluka?

Hlavní hráč přebíjí druhý tref v ruce, a když dvakrát trumfuje, oba obránci přiznávají. Za tohoto stavu může závazek zcela jistě splnit, pokud má srdcové eso Východ nebo pokud jsou kára dělena 3-3.

Navíc má ovšem hlavní hráč dodatkovou šanci, i když jsou kára dělena 4-2 se 4-listem u Západu. Musí ovšem zahrát uvážlivě a včas vyeliminovat trefy. Odehraje kárové eso a krále a trefového krále přebije trumfem v ruce. Pak pokračuje kárem k dámě na stole, a když vidí, že čtvrté káro má Západ, je závazek v bezpečí. Zahraje ze stolu káro, na které si odhodí z ruky malé srdce a Západ je přinucen mu zahrát do srdcového krále nebo tref na přebitek a odhoz.

Závěr: Někdy si můžete dovolit odevzdat zdvih jednomu z obránců, protože žádný jeho výnos neznamena bezprostřední nebezpečí. Někdy takto odevzdaný zdvih přinutí obránce k výnosu, který pro jeho linku znamená ztrátu zdvihu, což značí, že máte po ruce zcela bezpečnou hru. V rozebíraném rozdání to bylo umožněno zahráním „ztrátové karty na ztrátovou kartu“ (loser-on-loser). Je pravda, že závazek mohl být poražen, ale to by musel mít Východ rentgenové oči, převzít první tref esem a vrátit srdce.

Literatura

1. *Eliminace* (příklady č. 3,5,26,30,35) – Reese, Trézel

Lekce 16: Eliminace – Včasný počátek, odložení odhozu, informace z dražby

Příklad 1

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

N

W 1 E

S

♠ —
♥ A 6 4 3
♦ A K Q J 10 6
♣ A Q 4

Hráči, kteří lehce zasahují do dražby, si neuvědomují, jak mnoho pomáhají hlavnímu hráči. V tomto rozdání zásah Východu do dražby a nepatrná chyba Západu umožnily Jihu, aby splnil malý slem ve druhé hře. Po pasu Západu Sever zahájil jedním pikem a Východ zasáhl hláškou dvě srdce. Mnoho hráčů si počíná podobně, ale nemají přitom pro to nejmenší důvod, protože o tento závazek nemohou dost dobře bojovat. Jak už to bývá, Jih rychle vydraží šest kár. Západ vynesl srdcovou sedmičku k desítce partnera a esu hlavního hráče.

Závazek **6♦S** Výnos **♥7**

Kdyby Východ nezasáhl do dražby, Jih by jistě zahrál na srdcový přebitek na stole a to by byl konce nadějí na splnění závazku. Varován však dražbou Východu a výnosem, který jistě mohl znamenat singl srdce u Západu, Jih se rozhodl pro jiný plán. Dvakrát trumfnout shora, a když Západ odhodil sedmičku a trojku, vynesl károvou šestku, kterou musel Západ vzít devítkou. Ten zkusil ještě vynést tref, ale Jih se tak dostal na stůl k odehrání pěti vysokých piků. Udělal někdo chybu? Ano a Západ se k tomu také hned přiznal: „Měl jsem odblokovat trumfovou sedmičku a devítku,” řekl provinile.

Příklad 2

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

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

Závazek **4♥ S** Výnos **♠ J**

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

Západ si jistě všiml, že oprava Severu na dvě srdce byla rozpačitá a že hláška Jihu čtyři srdce také nebyla příliš jistá, ale přesto nebylo moudré kontrovat. Západ vynesl pikového kluka, který byl pokryt dámou a esem. Jak má Jih pokračovat?

Jih vzal zdvih trumfem a bylo mu jasné, že kontra Západu musí být na trumfové zdvihy, což znamená, že tento musí mít v trumfech nejméně K,Q,x. Po této úvaze má Jih ke splnění závazku několik cest. Například může vynést malý tref k dámě na stole a využít všech přechodů na stůl k tomu, aby se zkrátil v trumfech na A,J,9 do koncovky, ale to by znamenalo, že Západ musí mít určitou rozlohu a také by mu tento způsob sehrávky dal možnost manévrování. Ukažme si rozlohu karet obránců:

Hlavní hráč pokračoval po vzetí prvního zdvihu trumfem takto: Vynesl malé káro k devítce na stole, na pikového krále si odhodil z ruky tref a další pik přebil trumfem v ruce. Pokračoval károvým králem, kterého Západ propustil. Další Západ káro vzal a vynesl poslední pik. Hlavní hráč přebil v ruce a k dalšímu zdvihu vynesl třinácté káro. Západ už nemohl získat více než dva zdvihy. Kdyby nyní přebil dámou, musí vynést trumf nebo tref tak, že zadá zdvih, a když si odhodí tref, hlavní hráč přebije na stole desítkou a je jedno, jestli zahraje trumf nebo trefové eso a malý tref.

Závěr: Každá bridžová učebnice varuje hráče před kontrováním závazků na vysokém stupni, když může takové kontra pomoci hlavnímu hráči v umístění zbývajících karet, ale (možná naštěstí) někteří obránci to stále dělají. Zvláště není dobré spoléhat se při kontra na trumfové zdvihy, které nejsou příliš jisté.

Příklad 3

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

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

Závazek **6♣ S** Výnos **♣ J**

Jih sehrává závazek šest trefů, proti němuž vynáší Západ trefového kluka. Jak má Jih pokračovat po vzetí trefovým esem na stole?

Za předpokladu, že trumfy jsou děleny 3-2, vidí hlavní hráč šest trefových zdvihů, čtyři zdvihy na vysoké karty ve vedlejších barvách a pokud nedojde k nejhoršímu, kárový přebitek na stole. To dělá dohromady jedenáct zdvihů a zřejmě úspěšným srdcovým impasem lze získat zdvih dvanáctý a eventuálně i třináctý, pokud by byl pikový král obsazený maximálně dvakrát. Aby zkombinoval všechny tyto šance, Jih by mohl zahrát pikové eso a přebít malý pik, odehrát dvě vysoká kára a třetí káro přebít na stole. Pak následuje další pikový přebitek, ale pikový král nevypadává, protože rozloha karet u obránců byla tato:

Nyní může hlavní hráč obehřát trumfy a spoléhat na srdcový impas nebo na vpuštění do výnosu. Jelikož Východ má srdcového krále i čtvrté káro, může být vpuštěn do zdvihu, ale dobrý hráč v jeho pozici může uhodnout záměry hlavního hráče a nechat si do koncovky singl srdcového krále, dámu a pik. Existuje však daleko lepší cesta jak rozdání sehrát. Jih by měl po vzetí trefovým esem zahrát třikrát káro s přebitím třetího kára na stole trumfem, a pak se vrátit do ruky pikovým přebitkem. Po stáhnutí trumfů soupeřům vynese malé káro z ruky. Jestli má čtvrté káro Západ, stále ještě zbývá hlavnímu hráči zahrát srdcový impas, ale má-li čtvrté káro Východ, jak je tomu v tomto rozdání, musí vynést do některé vidle v drahých barvách. Všimněte si, že tato koncovka by nebyla možná, kdyby si hlavní hráč odehrál již dříve pikové eso.

Závěr: Toto rozdání demonstruje dva principy: zaprvé, jak už bylo několikrát zdůrazněno, impas má být odložen na co nejpozdější dobu a zadruhé, má-li hlavní hráč možnost odhodit si na vysokou kartu stolu, nemá to činit předčasně, zvláště je-li to odhoz na eso v kombinaci s dámou nebo podobně.

Příklad 4

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

Jih sehrává závazek šest piků po výnosu Západu králem srdcovým. Jak má Jih tento závazek sehrávat?

Na první pohled se zdá, že Jih dostal příznivý výnos, může si odhodit jeden tref na srdcové eso, a pak ještě zahrát impas na trefovou dámu. Když si ale hlavní hráč dá trochu práce a chvíli se zamyslí, musí tento dar odmítnout a raději ze stolu zahrát malé srdce a přebít trumfem v ruce. Musí rozdání sehrát za předpokladu, že trumfy jsou děleny 3-2 a má-li tři trumfy Západ, jeho problémy to úplně vyřeší. Rozloha u obránců:

Závazek **6♠ S** Výnos **♥K**

Po srdcovém přebitku odehrává hlavní hráč dva vysoké piky, pak dvě vysoká kára a vynáší třetí trumf po odehrání trefového esa (pro případ, že někde je singl dáma). Západ, který trumfový zdvih vezme, musí hlavního hráče pustit na stůl v kterékoliv barvě, takže tento nemusí hrát trefový impas. Všimněte si, že hlavní hráč se tímto plánem sehrávky nevzdává žádné šance, kterou dostal srdcovým výnosem. Kdyby třetí pik měl místo Západu Východ, musel by zřejmě sám zahrát tref a v tom případě by Jih musel zahrát impas. Hlavní hráč by padnul jen tenkrát, kdyby třetí pik měl Východ a trefovou dámu obsazenou Západ, ale to by se nedalo nic dělat, ani kdyby zahrál trefový impas hned ve druhém zdvihu.

Závěr: Téma tohoto příkladu je podobné příkladu předchozímu. Hlavní hráč se nesmí ulakomit na možnost odhozu hned v prvním zdvihu i přesto, že na první pohled nemá už žádný přechod na stůl.

Příklad 5

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

Jak má Jih sehrávat šest kár po výnosu pikovou devítkou?

Hlavní hráč vidí, že má jen deset rychlých zdvihů a vypadá to tak, že po tomto výnosu pikový impas asi nebude sedět. Zběžně viděno má jen pět kárových zdvihů, ale síla trumfové barvy umožňuje zvýšit tento počet přebitím tří piků v ruce. Přitom K,Q,8 na stole stačí ke stáhnutí trumfů u soupeře, který měl tyto karty:

Závazek 6♦ S Výnos ♠9

S tímto plánem na mysli vezme hlavní hráč první zdvih esem na stole, přebije v ruce pik trumfem, přejde srdcovou dámou na stůl a přebije v ruce další pik. Pak přejde na stůl károvou dámou a poslední pik přebije v ruce károvým esem. Posledním trumfem přejde opět na stůl a károvou osmičkou dotrumpfuje – Východ odhazuje tref. Když Jih odehrává eso a krále srdcového, ukazuje se, že čtvrté srdce má Východ. Jelikož jeho piky a kára byly už eliminovány, Jih může klidně vynést poslední srdce a Východ je přinucen zahrát do trefové vidle na stole. Kdyby se po vyeliminování piků ukázalo, že čtyři srdce má Západ, hlavní hráč by v tříkartové koncovce vynesl tref a Východ je opět bezmocný.

Závěr: Eliminační hra může být často kombinována se sehračkou na obrácený stůl. To znamená, že hlavní hráč uskutečňuje přebitky v ruce, takže nakonec stůl je delší v trumfech (předpokládáme ovšem, že trumfy byly původně delší v ruce). Jinými slovy řečeno stůl se stává hlavním listem.

Příklad 6

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

Jih sehrává slemový závazek šest srdcí a Západ proti němu vynáší trefovou dámou. Jak má Jih pokračovat po vzetí tohoto zdvihu esem na stole?

Jih bez rozvahy zahrál malé srdce k esu, a když Východ srdce nepřiznal, nemohl už závazek splnit. Dříve či později musel odevzdat jeden srdcový a jeden pikový zdvih, protože obránci měli tyto karty:

Závazek 6♥ S Výnos ♣Q

Expertní hráč by si měl v takovém rozdělení říci po zahajovacím výnosu: „Slem je neporazitelný, pokud nemá Západ tři srdce a pikového krále. Je-li však tomu tak, mohu proti tomu něco dělat?“ Správná otázka na tuto odpověď je tato: „Podaří-li se mi vpustit Západ do zdvihu v okamžiku, kdy už nebude mít nic než piky, musí mi zadat zdvih výnosem od svého krále. Abych ale k této situaci spolehlivě došel, musím připravit vyeliminování trefů a kár. Jelikož na stůl je jen omezený počet přechodů, nejlepší bude, když okamžitě přebiji tref.“ A v tom spočívá celý vtip sehrávky, která pak pokračuje takto: Po přebití trefu Jih odhalí při prvním trumfnutí nepříznivou rozlohu srdcí. Proto přejde kárem na stůl, přebije další tref, odehraje druhé vysoké srdce a přejde druhým kárem na stůl. Přebije poslední tref v ruce, odehraje kárového krále a trumfem vpustí Západ do zdvihu. Ten už v ruce opravdu nemá nic než tři piky a musí zadat pikovým výnosem jeden zdvih.

Tato sehrávka není „stoprocentní eliminace“, protože Západ mohl mít o jeden pik méně a místo něho buď káro, nebo tref, takže by měl bezpečný výnos, protože hlavní hráč už nemá v ruce trumf. Ale i v tom případě sehrávka nic nestojí, protože hlavní hráč přebije trumfem na stole a pořád mu ještě zbývá k zahrání pikový impas.

Závěr: Velmi často se stává, že závazek, který je na první pohled vyložený, by mohl znamenat problémy v případě nepříznivých rozloh. Znakem experta je právě to, že možnost takových špatných rozloh předvídá a včas se proti nim pojistí.

Literatura

1. *Eliminace* (příklady č. 8,15,18,19,20,25) – Reese, Trézel

Lekce 17: Eliminace – Časování, pojištění proti rozlohám

Příklad 1

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

Jih sehrává závazek šest trefů a Západ vynáší proti tomuto závazku pikovou dámu. Jaký plán sehrávky si má Jih udělat za předpokladu, že zbývající trumfy nejsou děleny 3-0?

Toto je trochu ošidné rozdělení. Podívejme se, jak by sehrávali hráči čtyř různých kvalit:

Začátečník nebo i průměrný hráč po vytrumfování začne hrát srdce shora v naději, že dáma s klukem vypadnou nejpozději ve třetím kole. Když se ukáže, že to nevychází, vsadí zbytek svých nadějí na kárový impas. To samozřejmě také nevyjde, protože „PIATNIK“ je spravedlivý a nadělil obráncům tyto karty:

Závazek 6♣ S Výnos ♠Q

Hráč, který už něco slyšel o eliminaci, pravděpodobně vyeliminuje piky a srdce, a pak asi vynese malé káro ze stolu k A,Q,8 v ruce. Zaspí-li Východ v tomto okamžiku a zahraje malé káro, hlavní hráč položí osmičku a závazek splní, když ale Východ dá devítku (což by nemělo být příliš obtížné po tom, jak sehrávka probíhala), nemá Jih naději.

Hráč v eliminační technice pokročilý by měl vidět možnosti v srdcové barvě. Měl by přebít v ruce dva malé piky a na stole třetí srdce, a pak vynést z ruky čtvrté srdce. Kdyby tento zdvih pokryl Západ, ponechal by mu tento zdvih a odhodil by si ze stolu káro (typické zahrání ztrátové karty na ztrátový zdvih). Když Západ čtvrté srdce nepřizná, Jih přebije na stole a nezbude mu než vynést malé káro jako hráč v případě dvě.

Avšak expert, který se chce trochu ukázat, může reklamovat splnění závazku hned, jakmile oba soupeři přidají trumf při prvním trumfnutí. Po vzetí pikovým esem přebije v ruce trumfem malý pik ze stolu, přejde trefovým králem na stůl a přebije opět pik v ruce. Pak trumfne podruhé k dámě na stole a odtud vynese srdcovou devítku, kterou propustí, když Východ nepokryje. Západ vezme tento zdvih a buď musí vynést do některé vidle v červených barvách nebo pik na přebitek a odhoz. Obranně vůbec nepomůže, když Východ srdcovou devítku pokryje. Hlavní hráč vezme králem a vrátí malé srdce k osmičce na stole a na K,10 v ruce má dva odhozy stolu.

Závěr: Dá se to lehce přehlédnout, že? Vždy využijte každou příležitost propustit zdvih hráči, kterému nezbývá než vybrat si, do které vidle má vynést.

Příklad 2

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

Závazek 4♠ S Výnos ♦K

W	N	E	S
			1♠
2♦	3♠	4♦	4♠
pas	pas	pas	

Západ vynáší kárového krále a kárové eso, které Jih přebíjí trumfem. Když přechází trefem na stůl a hraje odtud malý pik, Východ odhazuje káro. Jak má Jih pokračovat?

Hlavní hráč zamýšlel při hraní piků položit malý pik, kdyby dal Východ trojku. Takto vzal zdvih esem a viděl tři jisté ztrátové zdvihy, kárový a dva pikové. Nechce-li ztratit srdcový zdvih, zdá se, že musí zahrát impas na srdcovou dámu. Pokud by to zahrál bezmyšlenkovitě a dáma by neseseděla, mohl by jen hořce naříkat na nepříznivý osud, a přitom by si to vlastně zavinil sám. Karty soupeřů vypadaly takto:

Místo aby zahrál ihned srdcový impas, musí se Jih poohlédnout po možnosti odhozu a přebitku. To záleží ovšem na tom, zda Západ má jen dvě srdce. Aby to přesně zjistil, odehrává hlavní hráč další dva trefy a přitom vidí, že Západ měl tři piky a nejméně tři trefy. Jelikož na svou hlášku má zřejmě pětist kárový, může mít maximálně dvě srdce. Proto hraje srdcové eso a malé srdce ke králi, a pak pouští malým pikem Západ do zdvihu Západ. Ten mu musí svým výnosem umožnit přebitek a odhoz.

Závěr: Máme-li před sebou dvě možnosti při sehrávání závazku, kdy se například musíme rozhodnout mezi impasem a eliminací na odhoz a přebitek, musíme zkusit obě dvě ve správném pořadí. Kdyby měl v rozebíraném rozdání Západ pouze dva trefy, pak by zbývala ještě možnost impasu na srdcovou dámu (obráceně to však nejde).

Příklad 3

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

Závazek 4♥ S Výnos ♠Q

Jak má Jih sehrávat závazek čtyři srdce po výnosu pikovou dámou?

Jih bere první zdvih esem v ruce a ve třech kolech vytrumfovává a pak vynáší ze stolu malý tref k dámě a esu Západu. Ten vrací pikového kluka ke králi na stole. Jih odevzdal dosud jen jeden zdvih, a pokud nejsou trefy děleny 4-1, je sehračka bez problémů. Závazek je však v bezpečí i při této rozloze trumfů, jen nesmí hrát sám trefy dále. Stačí, když odehraje kárové eso a vynese další káro. Karty soupeřů:

Soupeři získají již jen kárový a pikový zdvih. Západ po vzetí zdvihu pikovou desítkou, musí buď sám rozehrát trefy, čímž se vystaví impasu nebo musí zahrát káro na přebitek a odhoz. Kdyby se na piky

dostal do zdvihu Východ, měl by to jednodušší – jen výnos pro přebitek a odhoz. Kdyby Západ nevzal první trefový zdvih esem, nebyl v tom žádný rozdíl. Tak, jak karty leží, stačí, aby Jih zahrál tref ke králi a pak stejnou eliminaci jako výše. Byla by to ale chyba, kdyby čtyři trefy měl Východ. Proto po vzetí prvního trefového zdvihu stačí vynést kárové eso a další káro nebo pik. Soupeři jsou opět bezmocní.

Závěr: Zde se nám objevil nový prvek v eliminační hře - obránce nemůže beze ztráty rozehrát barvu, protože se vystavuje v této barvě impasové pozici.

Příklad 4

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

Jih sehrává závazek čtyři srdce a Západ vynáší pikového krále. Jaký plán sehrávky si má Jih udělat?

Hlavní hráč má dva zřejmé ztrátové zdvihy v pikách a v případě nepříznivé rozlohy v srdcích a v trefech hrozí ztráta dalších dvou zdvihů. Jakmile však vezme první zdvih esem na stole a zahraje malé srdce, na které dává Východ kluka (Západ do esa přidá pětku), je závazek v bezpečí i v případě nepříznivé rozlohy trefů. Stačí jen odehrát kárové eso, další trumf ke králi a přebít káro trumfem v ruce. Ukážeme si karty soupeřů:

Závazek **4♥ S** Výnos **♠ K**

V daném okamžiku musí však Jih zahrát přesně. Nesmí předčasně vpustit soupeře do zdvihu, protože pak by závazek prohrál, ale nejprve musí zahrát tref ke králi, a pak teprve vynese trumf nebo pik. Ať už jsou nyní trefy rozděleny jakkoliv, hlavní hráč nemůže závazek prohrát. Koncovka je stejná jako v předchozím příkladě.

Literatura

1. *Eliminace* (příklady č. 21, 29, 32, 33) – Reese, Trézel

Lekce 18: Slemové speciality

V této lekci si ukážeme dvě používané konvence patřící ke středně vyspělým bridžistům. Nijak nemění systém, jen ho doplňují nebo vylepšují.

První z nich je slamová konvence pojmenovaná Splinter a je založena na principu vyloučení, o němž se více dozvíte později. Tato konvence oznamuje devítikartou shodu, singl nebo šikenu v dražené barvě a počet bodů na hru se slemovými ambicemi. Splinter je vyspělá dražební technika umožňující vydražit slam na poměrně málo bodů a rozlohovou kartu. Ideální je nemít žádné body v barvě singlu, neboť potom má sice soupeř dost velký počet bodů, ale koncentrovaný v barvě, v níž má nárok maximálně na jeden zdvih. Splinter se hlásí dvojitým skokem v nové barvě v prvním možném okamžiku. Negativním pokračováním dražby je licitace barvy zahájení na úrovni manše, která znamená, že nemám zájem o slam, hra stačí. Pozitivním pokračováním je dražba cue-bidů, které však ještě nepoužíváme, takže my se zatím budeme okamžitě rozhodovat, zda slem dražit či ne. Dražba Blackwooda zde ztrácí význam.

Splinter není výzvou typu - partnere mám rezervu a myslím si, že je možné uhrát slem, prověříme si nejprve, zda nepouštíme ve vedlejších barvách dva zdvihy. Splinter naopak říká: Partnere, má síla je ohraničená, myslím si, že máme sílu na hru. Oznamuji ti singl (šikenu) v barvě, neboť podle splinterové teorie tato síla při plném vyloučení barvy a nepočítání vedlejších kluků (počítáme jen kluka v trumfech) je dostatečná nejen na hru, ale při tvé rezervě je možný i slem.

Zahajitel po Splinteru přepočítá své body. Odečte body, které má v barvě Splinteru (počítat může jen eso, ale pouze dvěma body - pozor eso, které se zdá být plnohodnotnou kartou, není tak silné jako eso vedle) a odečte body za kluky ve vedlejších barvách. Jestliže po dopočtu spolu s partnerovými body dostane součet v hranicích 26-27b., je závazek na šestém stupni téměř jistý, při 24-25b. nadějný. S menší silou musí mít nějakou kompenzaci např. v druhé dobré barvě.

Po zahájení 1 v drahé barvě byste na Splintera měli mít 11-14 bodů, singla vedle a čtyřlíst v barvě zahájení, pokud splňujete tyto podmínky dražte dvojitým skokem svou krátkost. Levnou krátkost tedy na čtvrtém stupni, srdcovou krátkost po zahájení v pikách na čtvrtém stupni a pikovou krátkost po srdcovém zahájení na třetím stupni. Partner se pak rozhodne pro slem nebo pro hru. Po zahájení v levné barvě byste museli mít 6-list v barvě zahájení, Splinter pak ohlásíte skokem na třetím stupni, jen v případě krátkosti trefové a károvém fitu na čtvrtém stupni.

Druhou příležitostí, kdy zahájit Splinter je 17-19 bodů (při více bodech dražte Blackwooda) na pozici zahájení, když jste zahájili s drahým 6-listem, máte krátkost (singl nebo šikenu) a slyšeli jste polopozitivní odpověď dvě v barvě. Zdražte tedy svou krátkost tentokrát jednoduchým skokem a partner draží buď hru nebo slem podle toho, jak vypadá jeho list ve vaší krátkosti. Čím hůře, tím větší naděje na slem.

Druhou dnešní konvencí je Alum, nazývaný také pětiesový Blackwood, kdy považujete za eso i trumfového krále. Pokud jej užíváme, tak v situacích, kdy je jasně dána trumfová barva, aby si jej nebylo možno splést se zkráceným Blackwoodem.

Hláška 4BT je opět dotazem na počet es, ale cílovým počtem je teď pět (čtyři esa a trumfový král). Na Alum odpovídá partner odstupňovaně:

Po odpovědi zpravidla určíme konečný závazek. Můžeme však pokračovat v dalším průzkumu takto:

Po odpovědi 5♣ nebo 5♦

Hláška v nejbližší následující barvě, která není barvou trumfovou, je dotazem na trumfovou dámu. Pokud je tento dotaz položen pod barvou dohodnutých trumfů, může jít o průzkum, zda hrát pouze pět nebo šest v barvě. Takový dotaz nemusí zaručovat držení všech es na lince. Jestliže však dotaz je nad

barvou trumfů, pak tento dotaz navíc říká - partnere máme všechna esa, teď je jen otázkou, zda budeme hrát šest nebo sedm v barvě. Odpovědi:

1. stupeň nemám trumfovou dámu
2. stupeň.....mám trumfovou dámu a 0 nebo 3 krále vedle
3. stupeň mám trumfovou dámu a 1 krále vedle
4. stupeň.....mám trumfovou dámu a 2 krále vedle

Nechceme-li se ptát na trumfovou dámu (třeba proto, že ji máme sami), můžeme se hláškou 5BT zeptat na krále:

5BT dotaz na počet vedlejších králů - odpovědi:

1. stupeň 6♣ mám 0 nebo 3 krále
2. stupeň 6♦ mám 1 krále
3. stupeň 6♥ mám 2 krále

Alternativou ke zkrácenému čtyřesovému Blackwoodu je tzv. Římský Blackwood, který třetí, čtvrtý a pátý stupeň nevyužívá k vyjádření počtu králů, ale ke specifikaci dvou es – 3. stupeň=červená nebo černá esa, 4. stupeň=levná nebo drahá esa a 5. stupeň=zbývající kombinace es (trefy+srdce nebo kára+piky). Pokud se vám zdá tento způsob odpovědí lepší, zařadte si jej s partnerem do systému, ale zapamatujte si, že to není obvyklá forma, a pokud budete hrát s jiným než stálým partnerem, patrně nebude tuto konvenci znát.

Pokud nám náhodou do slemové dražby zasáhnou obránci, existují konvence, které se s tím vypořádávají. Konvence DOPI říká pasem 0 es, kontra jedno eso, následující barva dvě esa atd. Jistě cítíte spřízněnost s klasickým Blackwoodem. Vylepšením je Římský DOPI, kde pas je 0 nebo 3 esa atd. v systému zkráceného Blackwooda a právě tuto verzi vám doporučujeme.

Další slemovou specialitou je konvence Exclusion. Tato konvence řeší situaci, kdy se při slemové dražbě chcete dozvědět počet es, ale máte v některé barvě šikenu. Pak vám počet se nic neřekne, protože nebudete vědět, jestli má partner eso proti vaší šikeně, které nepotřebujete nebo proti barvě, v níž karty máte a kde by se vám hodilo. Konvence Exclusion řeší tuto situaci dražbou barvy na 5. stupni. Chce tím vyjádřit toto: Zajímá mě počet es (stejně jako v Blackwoodu), ale nepočítej si eso v barvě, kterou jsem dražil (tam mám šikenu). První stupeň odpovědi je 0 nebo tři esa a tak dále.

Pokud jsme si ushodnili levnou barvu a ptáme se Blackwoodem na počet es, je výhodnější obrátit první dvě odpovědi, aby bylo možno zapasovat na pátém stupni v případě jednoho esa. První odpověď je tedy 1 nebo 4 esa a druhá odpověď 0 nebo tři, dál je to pak stejné. Některé dvojice tento způsob (říkají mu 1430) používají při dražbě všech slemů, aby se jim to nepletlo. Můžete to pro sebe také zvážit.

Příklady:

Příklad 1

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

Po Splinteru je jasné, že figury jsou koncentrovány do správných barev.

N	S
1 ♠	4 ♥
6 ♠	pas

Příklad 2

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

Hláška 4 ♥ ukazuje minimum z 12+ bodů a fit v srdcích, odpověď na dotaz 4BT je 0 nebo 3 esa (i s trumfovým králem), 0 es to být nemůže, protože bez es by nešlo nasbírat dost bodů, a tak je hláška 5BT dotazem na krále (5k by byl dotaz na trumfovou dámu), Po té, co partner nemá ani trefového, ani pikového krále, zahajitel končí na 6 ♥.

N	S
1 ♥	3 ♣
3 ♦	4 ♥
4BT	5 ♣
5BT	6 ♣
6 ♥	pas

Příklad 3

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

N	S
1 ♠	4 ♦
4 ♠	pas

Po Splinteru je všechno špatně, hlavní hráč se spokojuje s manší.

Příklad 4

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

N	S
1 ♠	2 ♠
4 ♥	6 ♠

pas

Hláška 4 ♥ je Splinter s 6-listem a krátkostí v srdcích, partner i s tak nepříznivou rozlohou draží 6 piků, protože hodnoty jsou na správných místech.

Lekce 19: Bridge Master 2A 21-30

A21 – kýžený zdvih mohu získat na kárový impas (předpokládám kárový 6-list, takže pustím, vezmu další zdvih, ♠Q, ♠K a snap s doufáním, že Západ nemá tři trumfy), druhá linie sehrávky je na dělbu trumfů 3-2 a trefů ne hůž než 4-2 (vezmu káro hned, vytrumfuji a vypracuji tref – přestupy jsou v srdcích) – druhý plán má více šancí

A22 – správné pořadí využití šancí je nejdříve expas a pak impas

A23 – při normální rozloze piků mám dvanáct zdvihů, zajišťuji se tedy proti 4-1, pokud je singl eso, bylo by správné odevzdat jeden pik, to je však velmi nebezpečné i pro normální rozlohu a eso ve 4-listu je pravděpodobnější, proto vezmu srdci, přejdu kárem, pik ke králi, přejdu trefem (to je bezpečnější vstup), pik k dámě, pak přejdu opět kárem a znovu pik

A24 – zjevně mi hrozí trefový snap, proto se nesmím dát zlákat k impasu v srdcích k nebezpečnému Východu, vezmu ztref na stole, výnos srdce, to vezmu esem a další srdce, Východ teď nese káro, které samozřejmě ze stejných důvodů nesmím impasovat, vezmu esem, odtrumfuji a odevzdám již jen káro

A25 – po vzetí prvního zdvihu si hráč musí vybrat jeden ze dvou impasů, druhý nebude možno realizovat, impas v kárech má větší šanci, protože po impasu v srdcích existují rozlohy, kdy nám to stejně nemusí stačit, pokud vyjde impas v kárech, je závazek v suchu, a když nevyjde, můžu zkusit hrát na vypadnutí srdcí, po neúspěšném srdcovém impasu by musel být kárový král singl, což není moc pravděpodobné

A26 – abych se dozvěděl, jak mám hrát trefy, musím odehrát nejdříve devět zdvihů v ostatních barvách, ty mi ukáží singl trefový u Západu, hraji tedy tref ke králi a když nespadne dáma, vynáším trefovou desítku k impasu na dámu u Východu

A27 – ke splnění závazku potřebuji, aby mi seděl jak impas kárový, tak trefový, protože nemám dost přechodů do suky, musím zvolit správné pořadí a to je nejdříve káro, když to vyjde, tak dáma trefová

A28 – správné je dvakrát propustit piky a při třetím piku vidím, že se dělily 6-2, vybírám si tedy bezpečnější impas kárový, ten ale nevyjde, vezmu srdci – mám osm zdvihů, pokud sedí trefový impas, nemusím ho hrát protože mne Východ neohrožuje, obehávám tedy eso trefové, kdyby vypadl singl král ze Západu a jsem slavný vítěz

A29 – manévr Guillemarda, který se budou učit až za rok, pokud je rozloha trefů 3-2, neexistuje nebezpečí, když jsou 4-1, pak musím vytrumfovat částečně (dvakrát) a rozehrát trefy, abych si tref snapl, tato sehrávka nevádí normálním rozlohám, pokud do prvních dvou trefů oba přiznají, mohu v klidu dotrumfovat

A30 – pořadí šancí je nejdříve expas a pak teprve impas

Lekce 20: Pokročilá dražba po 1BT

Nejprve si připomeňme, jak po 1BT dosud dražíme:

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
2BT	8-9b. bez drahého 4-listu
2BT	8-9b. bez drahého 4-listu

Dnes si podáme k jednotlivým variantám více vysvětlení a přidáme dražbu na čtvrtém stupni:

4♣	Gerber, 17+, dotaz na počet es
4♦	transfer do 4♥
4♥	transfer do 4♠
4BT	16b., pravidelná rozloha, kvantitativní hláška

Kdy se ptáme hláškou 2♠ na levnou barvu?

1BT – 2♠

2BT stejně dlouhé trefy a kára nebo kára delší

3♣ trefy delší než kára

V případě, že máme levnou drahou barvu, nechceme hrát 1BT a raději budeme hrát 3 v levné, po odpovědi partnera buď zapasujeme, pokud dražil tref a chceme trefy hrát, nebo dražíme levnou barvu

V případě, že máme obě levné barvy dlouhé (alespoň 4-4) a chceme hrát levný slem. Po partnerově odpovědi, která vyjadřuje jeho situaci v levných barvách nesmíme skončit stophláškou (což jsou 3♣ nebo 3k), každá forsující hláška znamená, že chci hrát slem. Levná barva na čtvrtém stupni bude znamenat výzvu ke cue-bidování (cue-bidy si probereme letos ve 27. lekci), každá nová barva je už rovnou cue-bid a tedy odsouhlasení barvy nadražené partnerem po 2♠, pět v levné barvě je stopka a 4BT Blackwood.

Kdy dražíme 4BT?

V případě, že máme přesně 16b. a rovnovážnou rozlohu. Partner draží s 15b. pas, se 16 body odpovídá počet es jako na zkráceného Blackwooda a se 17b. draží 6BT. Tento způsob dražby používáme i po transferu se 16b. a rozlohou 5-3-3-2 a drahým 5-listem.

Kdy dražíme 4♣?

V případě, že se pokoušíme minimálně o malý beztrumfový slem a zajímá nás jen počet es a králů. Partner odpovídá takto: 1. stupeň 0 nebo 3 esa, 2. stupeň 1 eso, 3. stupeň 2 esa bez krále, 4. stupeň 2 esa a 1 král atd. Po odpovědi partnera se můžeme doptat na krále a na dámy, pokud chceme hrát velký slem.

Kdy dražíme 4♦ nebo 4♥?

V případě, že chceme hrát právě jen drahou hru a nemáme zájem o slem. Je to v případě, že naše síla je opřena především o drahý dlouhý list (musím mít pochopitelně minimálně 6-list). Partner zadraží barvu transferu a tím dražba skončí.

Co v případě, že mám drahý 5-list s dalším 4-listem?

Pak záleží na tom, kolik máme bodů. Rozdělíme si to do tří zón.

- 10 a více bodů, mancheforcing – dražte nejdříve transfer a pak vedlejší 4-list
- 7-9 bodů, výzva – dražte 2♣ Stayman, když máte 4-list drahý, a pokud neuslyšíte drahou barvu, dražte 5-list, při levném 4-list dražte transfer do pasu nebo do 2BT
- méně bodů, stopka – dražte transfer na drahou barvu a pasujte

Co v případě, že mám drahý 5-list s dalším 5-listem?

Tato situace nenastává příliš často, je možné podržet se stejných zásad, jaké byly popsány v předchozím odstavci.

Příklady:

Příklad 1

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

N	S
1BT	4BT
5♦	6BT
pas	

Kvantitativka - s minimem pas, s maximem 6BT, s 16b. odpověď na Blackwooda, odpovídající by tak měl dražit i s drahým 4-listem při pravidelné rozloze (zvláště s 4-3-3-3).

Příklad 2

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

N	S
1BT	2♠
2BT	3♣
pas	

Raději než 1BT chci hrát 3 trefy.

Příklad 3

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

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

1BT 4♦

4♥ pas

Nepomýšlím na slem, chci hrát přesně 4 srdce.

Příklad 4

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

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

1BT 2♣

2♦ 2♠

4♠ pas

Při 5-4 v drahých s body na výzvu dražím přes Staymanna a po případné odpovědi 2♦ dražím delší drahou, čímž přesně popíšu co mám (7-9 b., 5-4 v drahých, dražil jsem delší).

Příklad 5

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

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

1BT 2♣

2♠ pas

S málo body se mohou pokoušet najít shodu v drahé (mám-li oba drahé 4-listy), ale musím mít také kára (ideálně čtyři, v praxi postačí i tři, abych mohl zapasovat případnou odpověď 2♦, protože mým úmyslem je pasovat cokoliv partner řekne).

Příklad 6

Gerber

N

♠ A Q 10 7

♥ K 3

♦ Q J 10 6

♣ K J 8

S

♠ K 9 6

♥ Q J 8 4

♦ A K 8

♣ A Q 7

N

S

1BT **4♣**

4♥ **6BT**

pas

Lekce 21: Vztít či nevztít – Úhybné hry, ponechání bezpečné ruky

Další čtyřdílná série se zabývá problémem propuštění, jedné z elementárních technik. Poučením z této kapitoly by mělo být, že neexistuje žádný univerzální recept, je třeba pečlivě plánovat a posuzovat situaci.

Příklad 1

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

Jih zahajuje hláškou 1 srdce a po zvýšení partnerem na druhý stupeň skočí hned na celou hru. Západ proti tomuto závazku vynáší pikovou dámu. Jak má Jih pokračovat, když Východ dává do tohoto zdvihu devítku?

Hlavní hráč vzal esem a třikrát trumfnul tak, že skončil na stole. Jelikož se hlavní hráč bál podehrání kárového krále, zahrál ze stolu malý tref a impasoval junem. Západ však vzal dámou a vynesl pikovou desítku – ne kluka, aby přinutil partnera vzít králem. Východ vzal a vynesl káro. Tak obránci získali ještě dva kárové zdvihy, protože jejich listy vypadaly takto:

Závazek **4♥ S** Výnos **♠ Q**

Kdyby Jih zahrál impas na trefovou dámu obráceně, jistě by byl závazek splnil, ale to nebyla ta hlavní chyba. Tu udělal, když vzal první zdvih esem. Kdyby byl první zdvih propustil, Východ by se nemohl dostat do zdvihu k podehrání kár, protože spojení mezi listy obránců by bylo přerušeno. Když pak hlavní hráč zahraje trefový impas klukem, Západ, který se dostane dámou do zdvihu, mu nemůže ublížit, a hlavní hráč si jedno káro z ruky shodí na čtvrtý tref stolu.

Pozorný čtenář si jistě všimne, že dobří obránci mají proti čtyřem srdcím šanci. Převeźme-li Východ první zdvih pikovým králem, Jih nemůže propustit a musí tento zdvih vzít. Stále je ještě správné hrát trefový impas tak, jak bylo popsáno výše. Když nyní Západ, který získá trefovou dámou zdvih, správně pochopí zahrání Východu v prvním zdvihu a vynesel pikovou sedmičku k podehrání kár, nemá Jih šanci a může soupeřům jen pogratulovat.

Závěr: Často se stává, že hlavní hráč nesmí jednoho z obránců pustit k výnosu, a proto hraje impasy přes něho. Když však takový impas neseďí, je nutno se pojistit proti tomu, aby nebezpečný obráncem nemohl být vpuštěn do zdvihu v jiné barvě.

Příklad 2

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

N
W 2 E
S

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

Závazek **3BT S** Výnos ♠7

Když Východ pokračuje pikovou devítkou, dává Jih figuru, snad v očekávání, že Západ pokryje. Ten ale hraje bridž už léta a je ostřílený, dává dvojku. Ať už nyní hraje hlavní hráč kára jakkoliv, na vypadnutí krále nebo na jeho impasování nemá naději, protože obrana měla tuto rozlohu:

Zahrání figury do druhého pikového zdvihu byla hrubá chyba hlavního hráče. Měl zahrát malý pik. I když se to zdá být nepřírozené, je to jediná cesta ke splnění, nesedí-li kárový král. Dělení piků 4-4 hlavnímu hráči nevadí a vynesel-li Západ od 5-listu nebo 6-listu s esem, Východ mu už nemůže ublížit, až se dostane na krále do zdvihu.

Závěr: Při sehrávání beztrumfového závazku si musí hlavní hráč vždy předně odpovědět na tři otázky: kolik má rychlých zdvihů k odehrání; kolik zdvihů si musí odehrát soupeři, když se dostanou k výnosu; a který z obránců je nebezpečný. Při správných odpovědích na tyto otázky je už pak obvykle snadné najít správný plán sehrávky.

Příklad 3

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

N
W 3 E
S

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

Závazek **3BT S** Výnos ♥10

Závěr: Zahrání krále při tomto držení srdcové barvy hlavního hráče závisí na dalších okolnostech v rozdání. Důvod, proč je správné zahrát ze stolu krále, spočívá v tom, že rozhodující je zahrání trefového

Jih jako rozdávající zahazuje hláškou 1BT. Ať už linka N-S používá jakýchkoliv dražebních metod, Jih nakonec sehrává závazek 3BT. Západ vynáší pikovou sedmičku a Východ hraje do tohoto zdvihu dámu. Jak má Jih pokračovat v sehrávce?

Hlavní hráč vidí, že má dostatek zdvihů pro splnění závazku, jakmile si vypracuje kára. Nesedí-li ale kárový král, obrana může včas stáhnout čtyři pikové zdvihy, jestliže Západ vynesl od 5-listu. Jelikož nebezpečným soupeřem je Východ v tom smyslu, že jen on může získat zdvih na kárového krále, musí být správné tento zdvih propustit.

Po zahájení Severu jedním trefem a pasu Východu draží Jih 3BT. Západ vynáší proti tomuto závazku srdcovou desítku. Má dát hlavní hráč ze stolu krále nebo malé srdce?

Zahraje-li hlavní hráč ze stolu malé srdce, ztratí svůj závazek, jestliže mu nebude sedět trefový král. Nepomůže mu ani propuštění zdvihu z obou stran, protože Západ bude v srdcích pokračovat, čímž si svou barvu vypracuje a odehraje si ji, až se dostane do zdvihu, protože obránci měli tyto karty:

impasu. Pokud se Západ dostane ke zdvihu, jeho srdcové pokračování nemá žádný smysl.

Než tento příklad opustíme, podívejme se, za jakých podmínek by byl tento způsob sehrávky špatný. Kdyby měl Východ v srdcích A,J,x, bylo by to jedno, protože obrana získá vždy čtyři srdcové zdvihy, ať dá hlavní hráč ze stolu cokoliv. Kdyby měl Východ jen A,J, Jih opět uspěje, poněvadž barva zůstane zablokována, když bude srdcový kluk propuštěn. Je pravda, že zahrání krále by bylo chybné, kdyby Východ měl v srdcích A,x, ale je to pravděpodobné? Pokud vynášejí obránci standardně (s čímž počítáme), Západ by nevynesl 10 od J,10,9,8,x,x, takže tuto možnost můžeme zavrhnout.

Příklad 4

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

N
W 4 E
S

Závazek 4♠ S Výnos ♦K

V utkání družstev Jih zahájil dražbu hláškou 4 piky. Po dlouhém váhání Západu a jeho pasu (Sever pasoval), byl Východ víceméně přinucen pasovat (kvůli etice hry).

Proti tomuto závazku vynesl Západ kárového krále a pokračoval esem. Jak má Jih plánovat sehrávku?

Přebije-li tento zdvih hlavní hráč trumfem, zřejmě se na srdce dostane ke zdvihu Východ a sedí-li trefový král pod nožem, je po závazku. A skutečně, protože obránci mají tyto listy:

Jelikož to hlavní hráč předvídal, odhodil na druhé káro z ruky srdce. Pak už nebylo problémem při tolika přechodech na stůl vypracovat si páté srdce na odhoz.

U druhého stolu Západ zahájení Jihu 4 piky kontroval a také vynesl kárového krále. Po marce Východu, která mu naznačila počet kár, změnil útok na srdcový. Jih ovšem přerušil komunikaci mezi listy obránců tím, že sám zahrál károvou dámu a odhodil z ruky srdce. Výsledek byl tentýž.

Závěr: Tento druh přerušení spojený s propuštěním zdvihu se jmenuje Scissors coup (scissors=nůžky), používá se pro přerušení komunikace mezi listy obránců a my se jím budeme podrobněji zabývat příští rok.

Další příklady:

Příklad 5

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

N
W 5 E
S

♠ 3	♠ A Q 10 9 8 3
♥ K 10 3 2	
♦ 9 5	

Závazek **5♣ S** Výnos **♠ K**

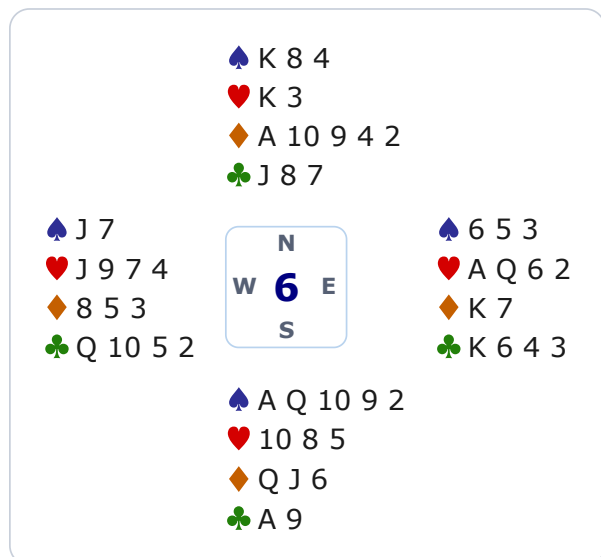
N	S
	1♦
2♣	2♦
2♥	2♠
3♣	5♣
pas	

Po dobré dražbě, kdy hláška Severu 2 piky (Čtvrtá barva) znamenala dotaz po zádrži pro BT závazek (Jih tuto zádrž popřel), došla linka N-S do pěti trefů. Jak má Jih tento závazek sehrávat po výnosu pikovým králem?

Hlavní hráč vzal zdvih esem na stole, zahrál tref k esu do ruky a vynesl malé káro na impas dámou. Východ pokryl károvým králem a po vynesení srdcové dáme získala obrana celkem tři zdvihy, protože srdcové eso měl Západ. Hlavního hráče potkal celkem všední osud. Zahrál impas v jedné barvě a expas ve druhé, ale jelikož klíčové figury neseseděly, jednou padl. Ale bylo to jen proto, že štěstěna nebyla příznivě nakloněna? Zahráli byste to stejně jako hlavní hráč nebo si ještě pamatujete Příklad 4, který měl podobné téma? Podívejme se na karty obránců:

Hrát na rozlohu 3-2 v kárech dává vyšší pravděpodobnost než hrát na kárový impas. Abychom zabránili Východu dostat se do zdvihu, musíme propustit pikového krále Západu, a pak už je vše jasné. Pokračuje-li Západ v pikách, odhodí si Jih na pikové eso malé káro, odehraje kárové eso a další káro přebije trefovou desítkou. Když oba obránci přiznají druhé káro a v prvním kole trumfy, závazek je v bezpečí. Po trumfovém přechodu na stůl přebije Jih třetí káro opět vysoko. Pak dotrumpfuje tak, že skončí na stole a odhodí tři srdce na vypracovaná kára. Odevzdá tak pouze po jednom zdvihu v pikách a v srdcích.

Příklad 6



Na zahájení Jihu 1 pik odpověděl Sever 2 kára a posléze s bodovou silou na hranici zahájení dorazil na 4 piky. Srdcový výnos by byl podstatně horší, nicméně Západ vynesl trefovou dvojku a Východ na sedmičku stolu dal krále. Jak má Jih pokračovat?

Nepřemýšlející hlavní hráč, který uvidí možnost získání dalšího trefového zdvihu, vezme esem a vrátí devítku, aby si vypracoval kluka na stole. To by ovšem bylo pošetilé hned ze dvou důvodů: 1) Západ tím dostane šanci napravit svůj první výnos a vyneset srdce pod krále a 2) odhoz na trefového kluka nemá v žádném případě význam. Listy obránců:

Závazek **4♠ S** Výnos **♣2**

Právě pro ten případ, kdy Východ má kárového krále i srdcové eso, musí Jih trefového krále propustit. Druhý tref vezme esem, vytrumfuje a zahraje károvou dámou impas. Východ vezme králem a může si již jen stáhnout srdcové eso a vynést tref, protože je jasné, že měl-li hlavní hráč jen dva trefy, nemůže závazek prohrát.

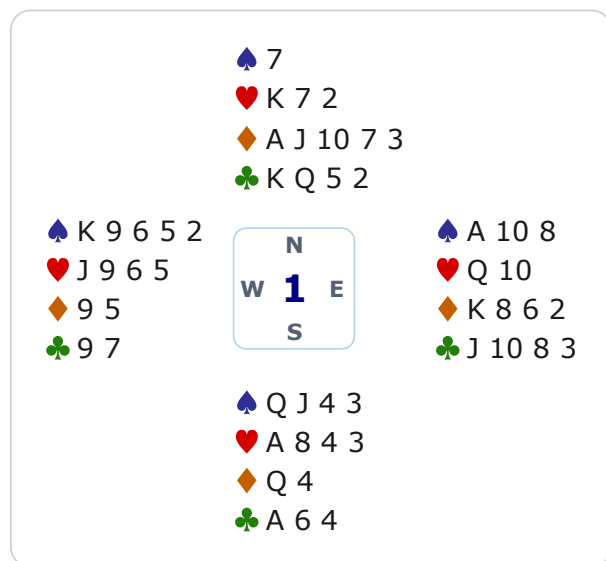
Závěr: Hlavní hráč musí využít každý dárek poskytnutý obránci a zabezpečit se proti tomu, aby jej rychle vrátil. Platí zde opět pravidlo, že nebezpečného soupeře je nutno zbavit výnosu.

Literatura

1. *Vzít či nevzít* (příklady č. 1,2,5,15,22,32) – Reese, Trézel

Lekce 22: Vztít či nevztít – Přerušení komunikace, kontrola v trumfech

Příklad 1



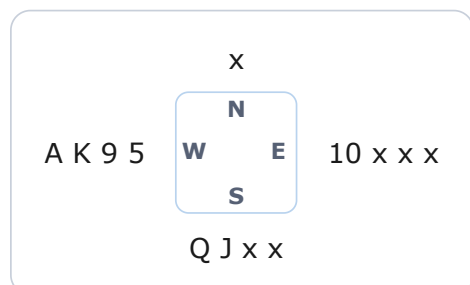
Jih sehrává závazek 3BT. Západ vynáší pikovou pětku, Východ kryje esem a vynáší pikovou desítku. Jak má Jih závazek sehrávat?

Kdyby Jih nyní pokryl klukem nebo dámou, splnil by závazek jen tehdy, kdyby tento zdvih vzal Západ králem. Jestliže ale Západ propustí, Jih jednou padne, protože obránci měli tyto karty:

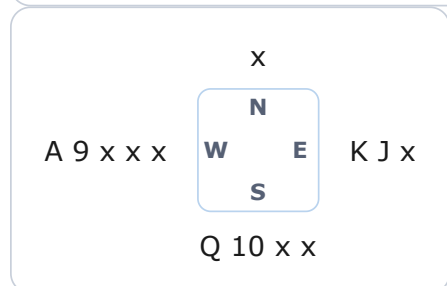
Jih se tedy musí ochránit proti rozloze piků 5-3 tím, že pikovou desítku propustí a pokryje až třetí pik. Když se později dostane Východ na kárového krále do zdvihu, nemá už další pik. Obránci udělají pouze první tři pikové zdvihy a kárového krále, ale to je všechno.

Závazek **3BT S** Výnos ♠ 5

Závěr: Tyto situace jsou velmi dobře známe a zkušený hráč na Východě může docela dobře zahrát k prvnímu zdvihu desítku, aby vylákal hlavního hráče k pokrytí zdvihu, ale i v tom případě musí Jih zdvih propustit. Předpokládejme, že Západ vynesl od A,K,9,x,x a kárový král nesedí. Závazek nelze splnit. Propuštění by bylo špatné jedině v případě této rozlohy karet:



Tento výnos je ale dosti nepravděpodobný. Stejný problém má hlavní hráč například při této rozloze:



Jestliže předpokládáme, že kritický impas je možno hrát na stejnou stranu jako v rozebíraném příkladu, pak musíme po výnosu ke králi vráceného kluka propustit. Podobně možno kluka propustit, zahraje-li ho chytrý Východ v prvním zdvihu.

Příklad 2

♠ 8 6 5

♥ Q J 9

♦ A J 9 7 3

♣ Q 4

N
W **2** E
S

♠ K J

♥ 8 6 2

♦ K 8 2

♣ A 10 7 5 2

♠ Q 10 4 3 2

♥ 7 5

♦ 6 5

♣ J 9 6 3

♠ A 9 7

♥ A K 10 4 3

♦ Q 10 4

♣ K 8

Závazek **4♥ S** Výnos **♠ 3**

W	N	E	S
			1♥
pas	2♦	pas	2BT
pas	3♥	pas	4♥
pas	pas	pas	

Na vynesenu pikovou trojku Západu dává Východ krále. Jak má Jih plánovat sehrávku?

Zdá se, že splnění závazku záleží na poloze kárového krále, sedí-li dobře, není se čeho obávat. Má-li jej však Východ, může Jih závazek zabalit, pokud vezme hned první pikový zdvih. Jsou-li piky u soupeřů děleny 4-3, nedá se stejně nic dělat, ale vynesl-li Západ od 5-listu, je zde šance. Nemá-li Západ vstup do ruky k odehrání třetího pikového zdvihu, má hlavní hráč závazek v suchu. V rozdělení tomu tak vskutku bylo:

Jedno propuštění piků řeší celý problém. Východ sice získá zdvih králem károvým, ale nemůže už vrátit piky. Mohli byste namítnout, že pikový král může být singl a Východ by mohl přebít pik, jestliže Západ má trefové eso. Proti tomu mluví dvě okolnosti. Zaprvé by Západ nevynesl malý pik od Q,J,10,x,x,x a zadruhé i kdyby Východ mohl pik přebít, stejně by to byl přebitek ztrátového zdvihu. Splnění závazku by stejně záleželo na károvém impasu.

Závěr: Máme-li na lince v barvě výnosu x,x,x proti A,x,x, je obvykle správné dvakrát propustit při beztrumfovém závazku. Při barevném závazku však není důvod bránit se proti rozloze 4-3, ale naopak může být žádoucí bránit se právě proti rozloze 5-2. Nemá-li obrana s 5-listem rychlý vstup, může se hlavní hráč včas zbavit ztrátové karty v této barvě.

Příklad 3

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

Závazek **3BT S** Výnos ♠6

N	S
	1BT
2♣	2♠
3BT	pas

Ve většině rozdání, které jsme dosud probrali, nastal problém s propuštěním nebo vzetím hned při prvním zdvihu. Nicméně k této situaci může dojít i později. Po výše uvedené dražbě vynáší Západ k prvnímu zdvihu pikovou šestku. Hlavní hráč bere esem na stole a hraje trefový impas. Západ kryje desítku dámou a pokračuje pikovou trojkou k osmičce Východu. Jak má Jih plánovat další sehrávku?

Právě nastal kritický okamžik. Vezme-li Jih tento zdvih a zahráje impas na srdcového krále, který nebude sedět, pak zřejmě padne, protože Západ vynesl útočně do dražené barvy Jihu pravděpodobně od 5-listu. Hlavní hráč proto musí tento zdvih propustit, vzít až třetí pik a zahrát srdcový impas. Ten nesedí, jak vidíme ze zbývajících karet, a proto musí hlavní hráč hledat devátý zdvih v trefovém impasu. Zbývajících rozloha:

Závěr: Je nutno poznamenat, že opakovaný trefový impas má velkou šanci na úspěch – 75%.

Příklad 4

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

Závazek **4♥ S** Výnos ♣K

Za stavu obě linky ve druhé zahájil Jih dražbu hláškou 1 srdce, na což Sever odpověděl 1 pik. Zahajitel má nyní na výběr mezi 1BT, 2 trefy a 2 srdce. Řekněme, že opakuje srdce, Sever zvyšuje na 3 srdce a Jih doráží na celou hru.

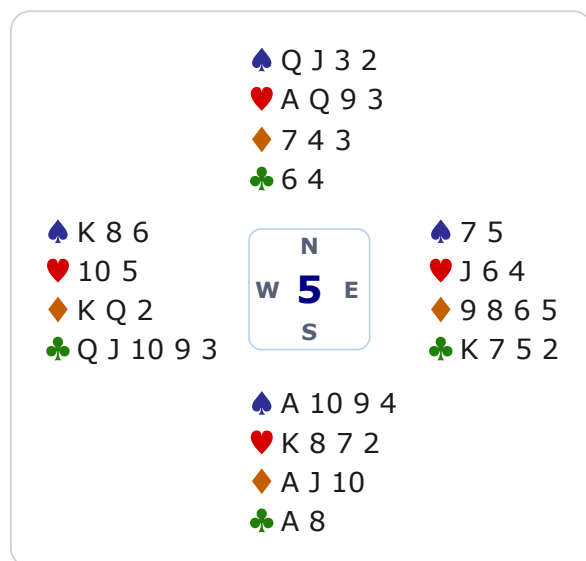
Západ vynáší trefového krále, který je přebit trumfem na stole. Jak má Jih dále pokračovat?

Jih může přejít srdcovým králem do ruky, přebít tref, károvým králem znovu přejít do ruky, stáhnout srdcové eso a hrát káro. Plní, pokud trumfy budou 3-2 a hráč s 3-listem srdcovým bude mít alespoň tři kára. Také může počítat s tím, že pikový král sedí dobře. Ovšem tak, jak jsou karty u obránců rozloženy, přebije Západ třetí káro a hlavní hráč musí odevzdat ještě jeden trefový a dva pikové zdvihy.

Řešení tohoto typu rozdání, kdy trumfová barva není příliš silná a na stole je silnější vedlejší barva k odehrání, spočívá ve včasném odevzdání trumfového zdvihu. Po vzetí prvního zdvihu má Jih zahrát malé srdce a propustit. Obránci si sice mohou stáhnout dva pikové zdvihy, ale to je vše. Zbývajících trumf na stole kryje trefové pokračování a jakmile se Jih dostane do zdvihu, trumfne dvakrát shora a kárová barva na stole zajistí dostatek odhozů.

Závěr: V tomto rozdání jsme se dostali ke zcela jiné formě propuštění zdvihu. Je to v trumfové barvě, kdy hlavní hráč propouští zdvih, aby si podržel kontrolu v trumfech.

Příklad 5



Jih sehrává závazek čtyři piky a Západ vynáší k prvnímu zdvihu trefovou dámou. Jak má Jih plánovat sehrávku?

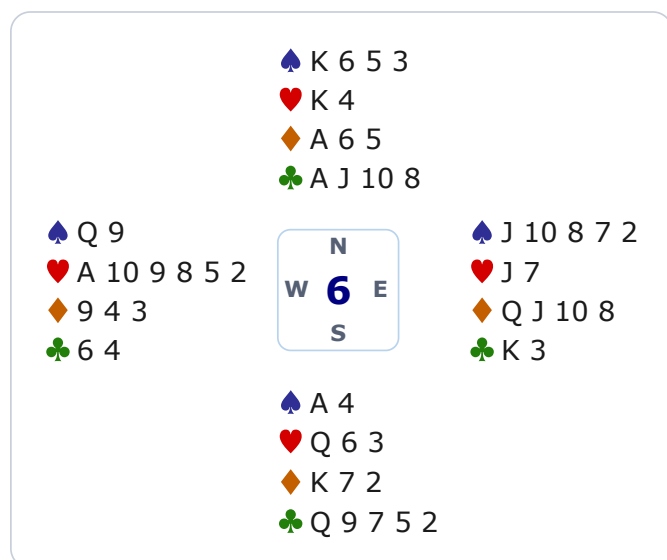
Závazek 4♠ S Výnos ♣Q

Abychom mohli úspěšně vyřešit tento problém, musíme vědět něco o eliminační hře. Vyhlídky na splnění závazku jsou velké. Hlavní hráč splní vždy, pokud jak pikový král tak obě kárové figury nebudou v listu Západu. S úvahou, že sehrávka bude celkem jasná, vzal hlavní hráč první zdvih esem, přešel srdcovým esem na stůl a zahrál pikovou dámou. Tu pokryl Západ králem a vynesl trefovou desítku ke králi Východu, který vrátil káro. Hlavní hráč zahrál desítku na impas. Západ vzal dámou, a když hlavní hráč po dotrumfování zahrál kárový impas podruhé, Západ udělal pádový zdvih na krále. Jih podotkl: „Naneštěstí, partnere, bylo všechno špatně.“

Ano, špatná byla právě sehrávka. I kdyby hlavní hráč nepředvídal, že všechny klíčové figury budou špatně položeny, měl propustit první zdvih, aby omezil spojení obránců. Vezme druhý tref, přejde srdcem na stůl a zahraje pikový impas stejně, jak bylo popsáno. Západ vezme a vrátí pik nebo srdce, protože už nemůže pokračovat v trefech. Jih vezme zdvih v ruce, dotrumfuje a odehraje všechna srdce tak, že skončí na stole. Když nyní zahraje kárový impas, Západ sice získá zdvih dámou, ale je bezmocný, protože nemá bezpečný výnos.

Závěr: Užitečnost propuštění prvního zdvihu je nyní velmi zřejmá. Při eliminační hře je třeba dbát také na to, aby u výnosu nezůstal nebezpečný obránc.

Příklad 6



Závazek **3BT S** Výnos **♥10**

Jih opět sehrává závazek 3BT a Západ vynáší srdcovou desítku. Jak má hlavní hráč hrát za předpokladu, že je to výnos z dlouhé barvy?

Trefový impas je nutno zahrát k Východu. Jestliže nyní zahraje Jih ze stolu krále, prohraje závazek, když trefový král nebude sedět, jak je tomu při této rozloze karet u obránců:

Východ do tohoto zdvihu odhodí kluka (byla by hrubá chyba, kdyby tak neučinil). Správné zahrání hlavního hráče je přidat k prvnímu zdvihu malé srdce z obou stran. Východ získá zdvih na kluka, ale jeho pokračování v srdcích obraně příliš nepomůže, protože Západ nemá k odehrání barvy vedlejší vstup.

Závěr: Vtip správného zahrání spočívá v pojištění se proti rozloze 6-2.

Můžete se ptát, co by měl hlavní hráč ze stolu zahrát, kdyby nevěděl, který obránce má boční vstup, kdyby měl např. v trefech K,J,10,8 proti Q,9,7,5,2 a chybělo by mu eso. V tomto případě musí hlavní hráč uvážit, zda k lokalizaci trefového esa existuje nějaký klíč. Kdyby měl vynášející možnost zasáhnout do dražby na prvním stupni a neučinil tak, je možno domnívat se, že esa jsou rozdělena. Proto za předpokladu, že Západ vynáší od dlouhé srdcové barvy vedené esem, Jih musí tento zdvih propustit.

Literatura

1. *Vzít či nevzít* (příklady č. 10,13,16,19,20,27) – Reese, Trézel

Lekce 23: Vztít či nevztít – Vstupy

Příklad 1

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

N

W 1 E

S

Závazek **3BT S** Vynos **♠ J**

Jih zahajuje dražbu hláškou 2BT, které Sever zvyšuje na 3BT. I když zahájení nebylo příliš ortodoxní, má své určité výhody: závazek se hraje se silným listem v ruce a je utajena kárová délka. Západ vynáší proti 3BT pikového kluka a Východ kladně markuje trojkou. Jak sehrávat?

Zdá se, že je přirozené propustit první zdvih, protože hlavní hráč by měl jako první zahrát impas trefovým klukem. Nicméně po důkladnějším pohledu hlavní hráč vidí, že udělá devět zdvihů, jestliže pokryje Východ kluka králem a trefy nebudou děleny hůře než 4-2. Východ ale pravděpodobně propustí, když uvidí stůl bez vedlejších vstupů. V tom případě by mohl Jih vztít druhý tref esem a zahrát ze stolu káro na impas.

Celkem vzato je asi správné vztít hned první pik, protože po propuštění by obrana mohla vynést srdce a bylo by to pěšky jako za vozem. Jih tedy kryje pikovým králem a vynáší k dalšímu zdvihu trefového kluka s úmyslem zahrát po propuštění podle výše uvedené úvahy. Západ však dává trefového krále. Nyní nesmí hlavní hráč bezmyšlenkovitě sáhnout po esu. Když si znovu propočítá své zdvihy, vidí, že pro splnění závazku mu stačí udělat čtyři trefové zdvihy. Proto nesmí zredukovat jejich počet na tři v případě dělení trefů 4-2. Musí trefového krále propustit, a pak už nemá problémy s odehráním devíti zdvihů, protože karty byly rozloženy takto:

Závěr: Otázka, zda propustit nebo vztít první zdvih při beztrumfovém závazku je delikátní a není na ni jednoznačná odpověď. Všeobecně řečeno není propuštění příliš na místě, je-li nutno hrát impas tak, že se vynášející může dostat do zdvihu. Účelem propuštění je zbavit barvy hráče, který je v ní krátký. V probíraném případě propuštění prvního zdvihu nemá velký smysl, ale naopak je nutno propustit trefového krále pro jisté splnění závazku.

Příklad 2

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

Za stavu obě linky ve druhé zahájil Jih hláškou 4 srdce. Je pravda, že list je dobrý a že po tomto preventivním zahájení se dá těžko dojít do slemu, ale na druhé straně jsou soupeři postaveni před problémy. V tomto případě může být Západ v pokušení s 15 body dát kontra. Většinou nemá toto kontra smysl. Padne-li hlavní hráč jednou, přinese to zisk 100 bodů, za splnění však píše navíc 170 bodů a je-li to dokonce s nadzdvihem tak 370 bodů. Pravděpodobnost se staví proti kontrování těchto vysokých závazků.

Závazek 4♥ S Výnos ♣A

Naproti tomu v párové soutěži to nemá Západ tak jednoduché. V topskórovém hodnocení jsou malé zisky stejně důležité jako omezení velkých havárií. Z hlediska Západu má obrana velikou šanci na poražení čtyř srdcí a na tomto základě je asi správné kontrovat.

Jak už se to v bridži stává, Východ nepřináší pro obranu žádný zdvih. I tak musí Jih sehrávat závazek velmi pečlivě, aby si zajistil deset zdvihů. Západ si odehrává dva vysoké trefy, a pak vynáší pikového krále. Jak má Jih pokračovat?

Jestliže vezme tento zdvih esem a odehraje kárové eso a vynes malý pik, obrana samozřejmě trumfne. Teď už si Jih nebude moci přebít ztrátový zdvih a jednou padne. Propustí-li však pikového krále, obrana je postavena před neřešitelný problém. Trumfne-li Západ, pikové eso zůstane na stole pro pozdější přechod na kárový odhoz, zahraje-li další pik, hlavní hráč si třetí pik přebije trumfem.

Závěr: Když se blíže podíváme na věc, mnoho variant propuštění zdvihu má co dělat s přechody. Účelem propuštění zdvihu je zachování přechodu mezi listem hlavního hráče a stolem.

Příklad 3

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

Jih zahajuje jedním srdcem a Sever zvyšuje na 2 srdce. Po tomto podpoření barvy draží Jih skokem na 4 srdce. Jak má plánovat sehrávku po výnosu károvým králem?

Zdá se, že Jih má dvě možnosti pokračování. Jsou-li kára u soupeřů dělena 3-3, může přebít třetí káro v ruce a po přechodu na srdcovou dámu (s dotrumfováním) má dva odhozy na vypracovanou kára. Na druhé straně příznivé položení pikového esa mu umožní také splnění závazku. Po zahrání pikového expasu si může přebít jeden pik na stole. V obou případech získá hlavní hráč deset zdvihů. Rozloha karet obránců:

Závazek 4♥ S Výnos ♦K

Ať už se rozhodne pro kterýkoliv plán, musí Jih propustit první kárový zdvih. Je pravděpodobné, že Západ vynese k dalšímu zdvihu tref. Hlavní hráč vezme v ruce, přejde károvým esem na stůl a nejprve zkusí kára. Jelikož tato jsou příznivě dělena, plán vyjde. Při třetím trumfu zůstane dámou na stole a má dva odhozy (navíc může ještě zkusit pikový expas). Kdyby kára nebyla dělena 3-3, musel by po přebití třetího kára přejít na stůl a zkusit pikový expas jako druhou alternativu.

Závěr: Ve většině probraných příkladů propouští hlavní hráč soupeřům zdvihy proto, aby znemožnil spojení mezi jejich listy. V tomto případě však bylo nutné propustit první zdvih pro zachování přechodu k vypracování své dlouhé barvy. Všimněte si, že Západ může ztížit hlavnímu hráči úkol tím, že ke druhému zdvihu trumfne. Jih se nyní musí včas rozhodnout, který plán sehrávky si zvolí. Rozhodne-li se pro kára a tato nebudou dělena 3-3, pak je pozdě vrátit se k zahrání pikového expasu. Na to potřebuje trumfnout k dámě na stole a obránci mu znemožní pikový přebitek tím, že trumfnou potřetí. Rozhodnout pro ten který plán se musí Jih již ve druhém zdvihu. Indikací mu může být kárový náznak Východu. Dá-li Východ čtyřku, může usoudit na rozlohu 3-3 a rozehrát kára. Kdyby však z jiné karty Východu usoudil na rozlohu 4-2, musel by první trumf vzít srdcovou dámou na stole a ihned rozehrát piky.

Příklad 4

♠ 5 3
♥ K 8 5 4 2
♦ Q 3
♣ A Q 5 2

N
W 4 E
S

♠ J 10 9 8
♥ Q J 9 7
♦ 7
♣ K J 10 3

♠ K 7 6 4 2
♥ 10 6
♦ 6 5 4
♣ 8 7 6

♠ A Q
♥ A 3
♦ A K J 10 9 8 2
♣ 9 4

Závazek **6♦ S** Výnos **♣8**

N	S
	2♦
2♥	3♦
4♦	4BT
5♦	6♦
pas	

Západ vynáší trefovou osmičku. Jak má Jih sehrávat?

Je nepravděpodobné, i když ne nemožné, že by Západ vynesl od krále. Někteří hráči by zahráli impas s tím, že nebezpečí přebitku je malé, jiní by si zase mohli myslet, že je bezpečnější hrát trefovým esem a snažit se vypracovat srdce nebo se spolehnout na pikového krále u Východu. Ani jedno ani druhé není správné, jak je vidět ze zbývajících karet:

Vezme-li Jih první zdvih esem, odehraje kárové eso a srdce tak, že třetí srdce přebije vysokým trumfem, zjistí, že barva není dosud vypracována, pro nedostatek vstupů musí zahrát pikový impas. Lepší není ani zahrát v prvním zdvihu impas dámou. Východ vezme králem a po vrácení trefového kluka (i když se Východ může splést), je hlavní hráč ve stejné situaci.

A nyní si proberme, jak to bude vypadat, když dá hlavní hráč k prvnímu zdvihu ze stolu malý tref. Východ získá zdvih na kluka a pravděpodobně vrátí pik. Hlavní hráč vezme esem, odehraje kárové eso a zahraje třikrát srdce – třetí srdce přebije vysokým trumfem v ruce. Na károvou dámu přejde na stůl, přebije čtvrté srdce opět vysoko, dotrumpfuje a na páté srdce má přechod trefovým esem.

Závěr: Jak je vidět, jedna z největších věcí v bridži není vyřešit problém, ale předvídat ho. Po skončení rozdání je často slyšet průměrného hráče: „Jak jsem mohl uhodnout, že...“ Experti tuto frázi neužívají, ne protože by byli bez chyb, ale protože si říkají: „Měl jsem nebo jsem přinejmenším mohl na tuto možnost pamatovat.“ Zde bylo nutno pamatovat na to, že propuštění zdvihu zajistí hlavnímu hráči důležitý přechod na stůl.

Příklad 5

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

V tomto rozdání nespočívá problém ani tak v tom kdy vzít, ale kde vzít. V párovém turnaji byl z jedenácti případů dvakrát vydražen malý slem v srdcích, ale ani jednou nebyl splněn. Jak má Jih hrát po výnosu trefovým klukem.

Každý z obou hlavních hráčů se chopil první příležitosti dostat se na stůl k zahrání srdcového impasu. Oba vzali na stole a zahráli srdcovou dámu a dále osmičku, kterou převzali v ruce a srdcový král vypadl na eso ve třetím kole srdcí, jak je vidět z karet obránců:

Závazek **6♥ S** Výnos **♣ J**

Když nyní hlavní hráč začal rozehrávat kára, Východ dvakrát propustil, protože z partnerova markování poznal, že hlavní hráč má tři kára. Pro hlavního hráče nemělo cenu hrát káro potřetí, protože na stůl už není přechod, a proto zahrál pikový impas. Ten ovšem neseseděl, takže jednou ne!

Stačilo jen trochu předvídavosti k tomu, aby hlavní hráč vzal první zdvih esem v ruce a zahrál ihned malé káro. Je-li toto propuštěno, hlavní hráč zahraje trumfový impas, dotrumfuje a pokračuje ve vypracovávání kárové barvy. I když Východ vezme esem až ve třetím kole, má hlavní hráč přechod na stůl v trefech.

Závěr: Toto rozdání nevyžaduje znalost žádné speciální techniky. Je jenom třeba stanovit si správný plán sehrávky ještě před přidáním k prvnímu zdvihu.

Příklad 6

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

Závazek **3BT S** Výnos ♠9

N	S
2♣	2♦
2♥	2BT
3BT	pas

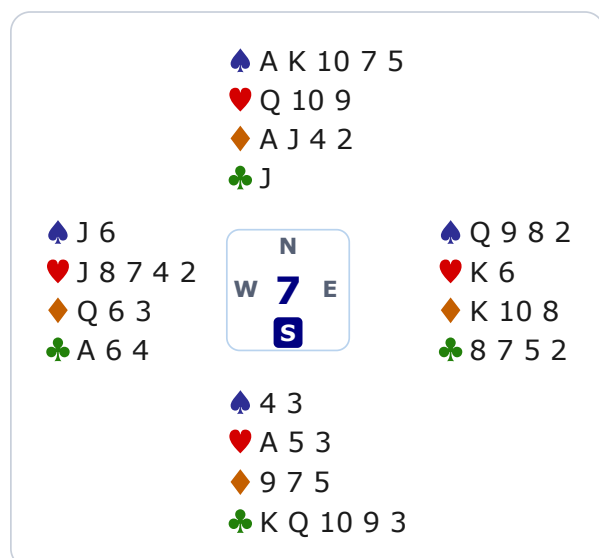
Dražba jistě nebyla nejlepší, protože Sever měl se svými impasovými pozicemi dražit na 2 kára 2BT, aby beztrumfový závazek byl hrán z jeho strany, ale už se stalo. Jak má 3BT sehrávat Jih po výnosu pikovou devítkou?

Hlavní hráč zahrál ze stolu kluka, Východ kryl dámou a Jih vzal esem v ruce. Ke druhému zdvihu zahrál malé srdce, a když impasoval ze stolu klukem, Východ pokryl dámou a do dalšího zdvihu vynesl pik. Hlavní hráč vzal na stole a zahrál srdcové eso a krále. Když se ukázalo, že Západ třetí srdce nepřiznal, odehrál trefové eso a malý tref. Východ nepřiznal druhý tref a Západ, který získal zdvih, rozehrál kára. Impas klukem, Východ kryl králem a vrátil další pik. Hlavní hráč má sice nyní kára vypracovaná, ale jelikož do ruky nemá přechod, nemohl získat devátý zdvih. Karty obránců vypadaly takto:

„Viděl jste už někdy takovouto nepříjemnou rozlohu?“ poznamenal Jih. „Ani jedna barva netáhla a kárový impas neseděl.“ „Neviděl jsem ještě tak zabitou sehrávku,“ řekl Sever nelítostně. „V prvním zdvihu jste se zbavil přechodu na károvou barvu. Proč jste nepokryl králem na stole a neodehrál kárové eso a kluka, kterého byste převzal dámou v ruce. Tímto způsobem byste sice získal jen dva pikové zdvihy, ale k tomu dva srdcové, dva trefové a tři kárové dávají celkem devět jistých zdvihů.“

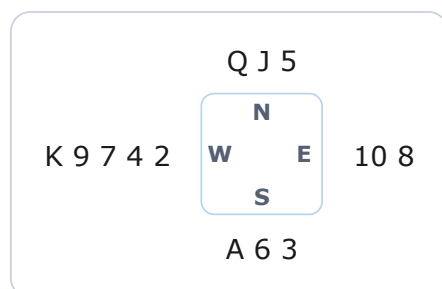
Závěr: Je nutno včas si odpovědět na otázku, co je lepší: Zda tři zdvihy v jedné barvě a jeden ve druhé (v nejlepším případě dva) nebo dva zdvihy v první barvě a tři ve druhé. Správná odpověď určí spolehlivý plán sehrávky.

Příklad 7



Závazek **3BT S** Výnos ♥4

N	S
	pas
1 ♠	2 ♣
2 ♦	2BT
3BT	pas



Opět nepřilíš přesná dražby, protože Jih by měl místo 2BT dražit 2 srdce (dotaz po zádrži – Čtvrtá barva) a beztrumfový závazek by hrál Sever z výhodnější strany. Jak má Jih sehrávat závazek po výnosu srdcovou čtyřkou, když desítku stolu kryje Východ králem?

Je zřejmé, že Jih může získat tři zdvihy v srdcích a začít v tempu vypracovávat piky, protože obránci budou patrně dál hrát srdce, ale tak, jak karty leží, nezíská hlavní hráč proti přesné obraně dost zdvihů. Karty obránců:

Proto musí být daleko lepší propustit první srdcový zdvih a spolehnout se na vypracování trefové barvy. Vráť-li Východ srdce, hlavní hráč vezme na stole a zahraje trefového kluka, kterého převezme figurou. Ztratí sice jeden srdcový zdvih, ale získá čtyři trefové a pro splnění 3BT stačí přece devět zdvihů.

Závěr: Existuje celá řada podobných kombinací karet, kdy je nutno zahrát na první pohled nepřirozeně k prvnímu zdvihu (nebo i k dalším) proto, aby byla zachována komunikace mezi listy. Například tato rozloha:

Vynese-li Západ čtyřku, stůl sice může získat zdvih na kluka, ale je-li na stole dlouhá barva bez dalšího vstupu, je nutno zahrát ze stolu k prvnímu zdvihu malou a v ruce vzít esem.

Literatura

1. Vzít či nevzít (příklady č. 7,9,12,26,38,39,40) – Reese, Trézel

Lekce 24: Vzít či nevzít – Odložení odhozu, informace z dražby

Příklad 1

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

	N	
W	1	E
	S	

	♠ A J 2
	♥ K J 5
	♦ K 4 3
	♣ Q 8 7 2

Závazek **3BT S** Výnos ♥6

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

Obě linky ve druhé hře. Na vynesenu srdcovou šestku Západu hraje Východ dámu. Zas ten známý problém: má Jih propustit nebo pokrýt?

Všechno závisí na tom, který z obránců má trefové eso. Jelikož Západ má v srdcích A,10,x,x,x, má asi na svůj zásah ve druhé hře trefové eso on (kdyby měl srdcový 6-list, tak na tom nezáleží). Proto Jih kryje dámu králem a rozehrává trefy. Karty obránců vypadaly takto:

Západ nemůže po vzetí trefovým esem hlavnímu hráči uškodit. V tomto případě by bylo samozřejmě chybné první zdvih propustit. Východ by vynesl další srdce a Západ by si tak tuto barvu vypracoval s jistým dozdvihem – vstupem na trefové eso.

Předpokládejme, že soupeři by nezasáhli do dražby a hrál by se tentýž závazek. Co by v tomto případě měl Jih hrát k prvnímu zdvihu?

Jih by musel zvážit umístění trefového esa a podle pravděpodobnosti by ho měl dát Východu. Měl by si říci: „Západ má pravděpodobně dlouhou srdcovou barvu s esem a nezasáhl do dražby, proto má asi trefové eso Východ.“ Když tak dojde k tomuto závěru, měl by první zdvih propustit a splnit závazek, pokud položení esa odhadl správně.

Závěr: Velmi často zásah soupeřů do dražby nese s sebou klíč k nejlepšímu způsobu sehrávky. A z toho si vezměte poučení i pro své zasahování – opatrně, zřejmě může přinést výhodu zásah od slabšího z partnerů!

Příklad 2

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

W	2	E
N S		

	♠ Q 6
	♥ A 8 6
	♦ —
	♣ K Q 9 8 6 5 4 2

Závazek **6♣ S** Výnos **♦K**

W	N	E	S
1♦	X	2♦	6♣
pas	pas	pas	

Proti tomuto nastřelenému závazku, který po srdcovém výnosu nemá šanci, vynesl Západ kárového krále. Jak má Jih plánovat sehrávku?

Stručně řečeno, zahraje-li nyní hlavní hráč ze stolu kárové eso, vzdá se všech nadějí na splnění závazku. Ať už odhodí z ruky cokoli, musí odevzdat po jednom zdvihu v každé z drahých barev. Zbývající listy:

Aby se vyhnul předčasnému odhozu, Jih musí v prvním zdvihu zahrát ze stolu malé káro a přebít v ruce trumfem. Jedenkrát pak trumfne a vynesel z ruky malý pik. Západ je nyní postaven před dilema, které je neřešitelné. Zahraje-li malý pik, hlavní hráč vezme králem, na kárové eso odhodí teprve nyní pikovou dámu a odevzdá jen srdcový zdvih. Vezme-li Západ pikovým esem, má hlavní hráč dva odhozy (na krále pikového a kárové eso) a zbaví se tak v ruce dvou malých srdcí. Tato technika sehrávky se jmenuje Dilema cup a bude probírána podrobněji v příštím roce.

Závěr: Mnohokrát, ať už v barevném nebo beztrumfovém závazku, není dobře předčasně volit odhoz na vlastní vysokou kartu. Někdy je možno odložit tento tah na pozdější dobu.

Příklad 3

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

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

Závazek **4♠ S** Výnos **♣A**

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

Západ vynesl trefové eso a pokračoval trefovou dámou. Jak má Jih závazek sehrávat?

Pamětliv techniky popsané v Příkladu 2, Jih zahrál malý tref ze stolu, aby se vyhnul předčasnému odhozu a přebil trumfem v ruce. Problém však spočívá v umístění srdcového esa. Má-li je Západ, je třeba zahrát malé srdce z ruky, má-li je Východ, je nutno hrát srdce ze stolu ke klukovi v ruce. Jih se po dotrumfování rozhodl pro srdce z ruky. Východ však pokrýl srdcovou dámou esem a vrátil další tref. Rozloha obránců vypadala takto:

Hlavní hráč odevzdal ještě dva kárové zdvihy a padl. Správnou dedukcí však mohl dojít k tomu, že bylo nutné hrát na srdcové eso u Východu z důvodu, který vyžaduje jistou míru předvídavosti.

Předpokládejme, že hlavní hráč vezme první zdvih na stole a odtud vynesel srdcovou dvojku. Získá-li na kluka zdvih, je závazek v bezpečí, jak již bylo uvedeno výše. (Přejde druhým trumfem na stůl, na trefového krále odhodí z ruky srdcovou sedmičku a může nyní odevzdát dva kárové zdvihy.) Kdybychom připustili, že srdcového kluka přikryje Západ esem, pak musí mít kárové eso Východ, protože Západ by již přece ukázal srdcové eso a A,Q v trefech a nezhájil dražbu (s károvým esem by tak učinil).

Ještě je nutno zvážit další alternativu. Východ může jít do druhého zdvihu srdcovým esem, vynést malé káro a nechat tak hlavního hráče hádat. Kdyby sehračka měla takovýto průběh, měl by hlavní hráč uvážit, že Západ vynesl nepříliš atraktivně od A,Q v trefech. Kdyby měl v kárech Q,x,x,x nebo něco na ten způsob, zcela jistě by dal přednost výnosu od kárové barvy. Proto by Jih měl hledat v tomto případě kárové eso u Západu.

Závěr: Hlavní hráč musí čerpat indikace jak z dražby soupeřů, tak z jejich mlčení při dražbě.

Příklad 4

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

Závazek **3BT S** Výnos **♥J**

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

Jak má Jih sehrávat tento závazek po výnosu srdcovým klukem?

Jistě je velmi lákavé vzít tento zdvih dámou. Ale co se pak stane? Hlavní hráč má pouze osm zdvihů (za předpokladu, že srdcový král sedí) a musí jít třikrát z tempa, aby si vypracoval devátý zdvih v kárech. Pokud má jednu károvou figuru Západ, vezme hned první káro, vynese další srdce a vypracuje tak partnerovi barvu dříve, než si hlavní hráč vypracuje kára, jak je vidět ze zbývajících karet:

Jih závazek lehce splní, když propustí první srdce. Vezme až druhé srdce a zahraje káro. Rozdíl je nyní v tom, že Západ po vzetí zdvihu dámou nemá už další srdce a barvu Východu nelze v tempu vypracovat. Je sice pravda, že toto propuštění by bylo chybné, kdyby měl Východ v pikách Q,J,x a Západ ve druhém zdvihu rozehrál piky, to je ovšem silně nepravděpodobné.

Závěr: Zdá se úplně nepřírozené propustit první zdvih v barvě, ve které má hlavní hráč trojitou zádrž. Někdo by mohl namítnout, že je to neskutečné, ale takové rozdělení se může přihodit. Podobné jako právě rozebrané uveřejnil Ely Culbertson už více než před 40 lety ve své „Červené knize“.

Další příklady:

Příklad 5

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

Závazek **4♥ S** Výnos **♦K**

W	N	E	S
			1♥
2♦	3♣	3♦	3♥
pas	4♥	pas	pas
pas			

Západ vynáší kárového krále. Jak má Jih závazek sehrávat?

Nejprve se podívejme, jak bude hra probíhat, když hlavní hráč nezná speciální typ zahrání, který je zde nutno uplatnit. Vezme károvým esem na stole, dvakrát trumfne (třetí trumf si nechá na stole jako přechod), odehraje trefového krále a eso, a pak zahraje třetí tref. Trefy hraje tímto způsobem proto, že si může dovolit pustit zdvih Západu, ale ne Východu na druhou dámu. Nicméně to nepomohlo, protože rozloha obránců vypadala takto:

Východ vzal třetí tref dámou a zahrál pikovou desítku. Jih dal poprvé malý pik, ale když pak zkusil dát na druhý pik krále, Západ pokryl esem a třetí pik znamenal jeden pád. „Škoda,“ mohl by poznamenat Jih, „zkusil jsem všechno.“ Nuže, všechno ne! Pravda, hlavní hráč podnikl samé dobré kroky. Ponechal si třetí trumf jako přechod na stůl, trefy rozehrál bezpečně a také správně propustil první kolo piků, protože Západ mohl mít v pikách třeba A,x, A,J nebo A,Q,J.

Chybu udělal Jih již v prvním zdvihu. Ačkoliv se zdá nepřírozené nepokrýt esem proti singlu v ruce, je to zde jediné správné zahrání. Západ zůstane u zdvihu, ale ať už pokračuje čímkoliv, je to pro obranu jedno. Řekněme, že vynese trumf: Jih opět trumfne jen dvakrát, na kárové eso odhodí z ruky malý tref a odehraje eso a krále trefového. Když oba obránci přiznají, je doma. Přebije tref vysokým trumfem, přejde trumfem opět na stůl a na vysoké trefy si odhodí z ruky dva piky. Výsledkem chytrého zahrání v prvním zdvihu je jeden nadzdvih místo jednoho pádu.

Závěr: Určité prvky sehrávky je lehké si brzy osvojit, jakmile poznáme jejich smysl. Manévr uplatněný v tomto rozdání vzbudil senzaci, když byl poprvé popsán, ale jelikož se od té doby objevil už v mnoha problémech, rozpozná dobrý hráč jeho uplatnění na první pohled. Tetno manévr se jmenuje Nůžky a bude také probírán v příštím roce.

Literatura

1. *Vzít či nevzít* (příklady č. 3,8,24,31,35) – Reese, Trézel

Lekce 25: Operace s hláškami kontra a rekontra

Hláška kontra spolu s rekontra má oproti všem ostatním hláškám jednu zásadní výhodu – nezabírá totiž žádný dražební prostor a je tudíž neocenitelným pomocníkem v každém moderně pojatém dražebním systému. Různorodost významu hlášky kontra klade na partnery dosti značné paměťové nároky na rozeznání toho, co tato hláška v dané dražební situaci znamená a jaký je správný další postup v dražbě. V našem systému používáme tyto typy hlášek kontra:

Pobídkové – dává ho obránce při první příležitosti. Oznamuje tím krátkost v barvě zahájení, podporu tří a více karet do všech zbývajících barev (čtyř po dražbě dvou barev) a sílu 12-15 bodů (to už známe). Např.

W	N	E	S
			1♥
X			

Do této kategorie můžeme zahrnout také:

W	N	E	S
			1♥
pas	2♥	X	

Znovuotvírající kontra (reopen) např. v situaci:

W	N	E	S
			1♥
pas	pas	X	

V této pozici může být naše síla menší (od 10b., v první hře od 6b.), neboť je pravděpodobné, že pas našeho partnera byl vyčkávací (trapping pas)

Informační kontra – je silný zásah od 16 bodů výše. Partner v první fázi bude dražit, jako by naše kontra bylo pobídkové a po jeho odpovědi mu oznámíme sílu. Zásada je taková – pas nebo soutěživé zvýšení barvy partnera oznamuje pobídkové kontra, každá jiná hláška je informační kontra (to už taky známe).

Pobídkové kontra zahajitele – dává zahajitel ve druhém kole dražby, oznamující tak rezervu, krátkost v barvě zásahu a schopnost hrát i ve zbylých barvách, např.

W	N	E	S
			1♥
1♠	pas	pas	X

Ideální rozloha by byla 0-5-4-4. Pobídkové kontra je třeba dát i s rozlohami 1-5-4-3 a 1-5-3-4. Často se dělá chyba, že zahajitel draží barvu 4-listu a slabý partner zahajitele z oprávněné obavy před misfity pasuje nebo opraví, např.

W	N	E	S
			1♥
1♠	pas	pas	?

Zahajitel má rezervu a s rozlohou 1-5-4-3 automaticky zadraží 2k místo oprávněné hlášky kontra. Co má dražit chudák partner se slabou kartou a rozlohou 3-2-2-6 – asi 2s, neboť si nemůže dovolit sám dražit 3t.

Negativní kontra – na zásahy soupeřův barvě do výše 2p (včetně). Negativní kontra slibuje: sílu 7-11 bodů, krátkost v barvě zahájení, krátkost v barvě zásahu, rozlohu minimálně 4-4 ve zbylých barvách a vylučuje dobrou barvu dražitelnou na stupni zásahu, např.

W	N	E	S
			1♦
2♣	X		

Hláška vylučuje károvou podporu, trefovou délku, dobrý drahý 5+list, naopak slibuje 7-11 bodů a oba drahé 4-listy čili rozlohu typu 4-4-3-2 nebo 4-4-2-3. Správné používání negativního kontra nám umožňuje penalizovat soupeře nejen v případě, kdy protikartu má partner zahajitele, ale také v případech, kdy tuto kartu má zahajitel, který pak negativní kontra změni v trestné.

Kontra Sputník (po zásahu drahou barvou prvním obráncem) – ve sledech 1t/k – 1s/p – kontra. Oznamuje zahajiteli 7-9(11) bodů a držení druhého drahého 4-listu.

Trestné kontra – z toho partner nesmí odejít. Trestné kontra je poměrně řídký jev v dražbě. V podstatě existují pouze tři základní situace pro trestné kontra

- Partner zahájil 1BT nebo jinou silnou hláškou (2t) a soupeři zasáhnou
- Partner zahájí preventivně hláškou oznamující jednu dlouhou barvu a soupeři zasáhnou, např.

W	N	E	S
			3♦
3♥	X		

- Partner pasoval a pak dá kontra na závazek soupeřů (nejčastěji celoherní), např.

W	N	E	S
			1♣
1♥	pas	2♥	pas
4♥	X		

Nabídkové kontra – je ve své podstatě trestné, ale s tím, že partner může, pokud k tomu má rozumné důvody, z tohoto kontra odejít. Např. ve sledu:

W	N	E	S
			1♠
pas	2♣	2♥	X

Zahajitel svým kontra, kterým oznamuje nejčastěji 4-list v barvě zásahu, nabízí partnerovi hrát kontrovaný závazek 2s. V žádném případě však nemůže být toto kontra chápáno jako: „Partnere pasuj, ať máš cokoliv!“ Proto název nabídkové. Na to, zda partner přijme nabídku a tím vlastně změní nabídkové kontra na trestné, má vliv několik faktorů: počet karet v partnerem kontrované barvě, počet karet v partnerově barvě zahájení, počet defenzivních zdvihů ve vedlejších barvách a rozloha listu, výška kontrovaného závazku a taktické prvky, tj. postavení her, druh turnaje, znalost kvality soupeřů aj.

Soutěživé kontra – je taktický prvek v soutěživé dražbě, když obě linky našli shodu, naznačující rezervu, např.

1♠ – 2♥ – 2♠ – 3♥ – ?

X kdyby soupeř nedražil 3♥, dražil bych dobrovolně 3♠ jako invit

3♠ kdyby soupeř pasoval, pasoval bych 2♠, nevidím šanci na hru

Výnosové kontra – je kontra na slemové závazky (Lightnerovo kontra) a na 3BT.

Kontra na korektně vydražený malý slem – Lightnerovo kontra, žádá po partnerovi, aby vynesl netypicky (tj. když jsme např. zasáhli do dražby, aby tuto barvu nevynášel a aby nevynášel v trumfové barvě). Kontrováním žádáme partnera, aby vynesl:

- první barvu, kterou dražil stůl (může to být i konvenční hláška)
- druhou barvu hlavního hráče, když stůl nelicitoval žádnou barvu
- dražili-li oba pouze svoji barvu a BT, kontra signalizuje přebitek – říká, partnere, mám šikenu, vynes svoji nejdelší barvu

Kontra na závazky 3BT, když jsme zasáhli do dražby

Jedná se o přirozenou domluvu ve dvou případech.

- partner zasáhl a bude vynášet – kontra=partnere, vynes svoji barvu, mám v ní figuru
- pokud dražili oba obránci, každý svoji barvu, je třeba opět ulehčit partnerovi výnos kontra=partnere, vynes svoji barvu, pas=partnere, vynes moji barvu

Kromě těchto situací je možno jako výnosové kontra zařadit všechna kontra na umělé hlášky (tj. cue-bidy, Splintery, přenosy, dotazy po rozloze, odstupňované odpovědi, Wywiady aj.)

Support double - 1♦ – pas – 1♠ – 2♣ zahajitel kontruje s 3-listem v pikách. Se 4-listem draží 2p. Support double (nebo redouble) neříká nic o síle, ale má skrytou výhodu – zahajitel dostane ještě jednu příležitost dražit, má-li silný list, jelikož jeho partner je „nucen“ mluvit. Support double znemožňuje sice trestné kontra, ale je to pouze malá oběť, která se jistě vyplatí. Odpovídající tak bude vždy znát počet trumfů na lince.

Jiné kontra – je kontra mající charakter dotazu nebo odpovědi jako např.

W	N	E	S
			1♥

4♠ 4BT 5♥ X

Zde je hláška kontra druhým stupněm odpovědi na Blackwooda (jedno nebo čtyři esa) – tj. konvence DOPI.

Hláška **rekontra má** v našem systému konvenční význam jako vyjádření síly 10+ bodů po zásahu soupeřů pobídkovým kontra.

W	N	E	S
			1♥
X	XX		

Další význam rekontra SOS. Rekontra SOS říká – partnere v tvou barvu, na kterou jsi dostal trestně kontra, mám nejvýše singl, mám ale dlouhé zbylé nedražené barvy (tj. minimálně dva 5-listy), do kterých můžeš odejít, třeba i s 3-listem, např.

W	N	E	S
			1♥
pas	pas	2♣	2♥
X	XX		

Pas prvního obránce na partnerovo zahájení 1♥ byl určitě vyčkávací (trapping pas), proto v druhém kole trestně pasuje, naše rekontra je SOS s kartou např. ♠Jxxxx ♥— ♦xxxxxx ♣xx

Rekontra SOS je třeba používat velmi obezřetně zejména po zásazích skokem. Např. po dražbě

W	N	E	S
			1♥
2♠	X	XX	

by naše karta měla mít rozlohu minimálně 6-5 v levných barvách.

Lekce 26: Bridge Master 2B 1-10

B1 – při třech chybějících kartách je určitě správné hrát impas na krále, pojišťuji se proti rozloze 3-0 tím, že nejdříve impasuji dámou

B2 – rozpad piků má 36% naděje a impas 50%, tyto šance nelze zkombinovat pro chybějící druhý vstup a tak se musím okamžitě rozhodnout pro větší šanci, vezmu káro, obehraji i druhé a impas v srdcích

B3 – výnos vypadá ze 4-listu, 75% šance mám ve dvojitém impasu v srdcích, proto hned vezmu a hraji impas, až se dostanu podruhé do výnosu, tak ho zopakuji

B4 – generálním plánem je získat chybějící zdvihy v trefech, pokud se dělí 3-3, měl bych to zvládnout snadno, pokud jsou 4-2, musím spoléhat na to, že dubl trumf je společně se 4-listem trefovým, vezmu trumf a z vysoka ještě jednou trumfnu, pak dvakrát tref a tref snap, přechod v červené barvě a opět snap

B5 – chybějící zdvih hledám v trefech, při rozloze 3-3 a 4-2 není žádný problém, chráním se proti 5-1 rozehráním malé k desítce

B6 – příklad na nebezpečného obránce, kterým je Východ (mohly by rozehrát piky), proto impasuji k trefové desítce, což je absolutně bezpečné

B7 – budu chtít napnout srdce, až si zahodím a trefy, musím ale pečlivě hlídat vstupy, vezmu káro, trumfnout shora mohu jen jednou (právě kvůli přestupům), pak eso srdcové (před trefy – opět vstup) a třikrát tref se shozem srdce, srdce snap, trumfem do ruky a dotrumfovat

B8 – mám čtyři ztrátové zdvihy, ale na srdce dost shozů, vezmu káro v ruce (potřebuji vstupy na stůl) a netrumfuji (aby mi soupeř nezničil přechody), ale hraji hned srdce, další káro vezmu kárem, a na srdce zahazuji káro, soupeř vezme a hraje tref, vezmu esem a na poslední srdci zahodím tref, pak teprve trumfuji (odevzdal jsem dva srdcové, ale pak už jen jeden trumfový zdvih)

B9 – srdce mi nepřinesou dost zdvihů a káro nestihnu vypracovat, jediná šance je, že se mi povede udělat dostatek zdvihů v trefech, nejnadějnější je hrát impas k dámě a eso trefové, to bude mít úspěch, pokud je trefový král u Západu druhý nebo třetí a povede se to i při čtvrtém králi nebo pátém, pokud spadne dubl nebo singl kluk ze Západu

B10 – mám pět ztrátových zdvihů a shozy na kára, vezmu eso a hraji krále kárového, když je propuštěn, hraji trumf z vysoka a trumf ke klukovi a pak kára, vezme je Západ a nese srdci, vezmu napodruhé a pak na káro zahodím srdci nebo tref

Lekce 27: Cue-bidy

Cue-bidy musí být samozřejmě zasazeny do souvislostí licitačního systému. Dnes už téměř každý licitační systém této metody dražby slemů používá. Blackwood, Gerber nebo OSW jsou slemové konvence, ve kterých jeden z partnerů na sebe bere iniciativu a jeho partner odpovídá na jeho dotazy, i kdyby si myslel, že jeho odpověď vytlačí licitaci příliš vysoko. A tak v těchto konvencích rozhoduje o výši závazku jeden z partnerů. Při cue-bidech však o výši závazku rozhodují oba partneři. Cue-bid (společně se Splinterem) je vlastně jediný z návrhů licitace slemu, který partner nemusí přijmout nebo ho může změnit. První cue-bid dává ten z partnerů, který první upozorňuje možnost slemové hry, přičemž v barvě trumfů nejsou odevzdány dva zdvihy. První cue-bid podává tyto informace:

- oznamuje slemové možnosti
- zádrž prvního nebo druhého kola v licitované barvě
- ohlašovaná zádrž je jeho nejbližší zádrž
- dotaz na možnou spolupráci

Cue-bidy dražte v situaci, kdy je sfitována barva. Pak skok v nové barvě je cue-bid.

N	S
	1 ♠
2 ♠	4 ♣

N	S
	1 ♥
2 ♣	2 ♦
3 ♥	4 ♣

V obou těchto příkladech jsou 4t prvním cue-bidem. Stejně tak je prvním cue-bidem zalicitování nové barvy po mancheforcingu partnera a ushodnění:

N	S
	1 ♣
2 ♠	3 ♠
4 ♦	

Také po vydražení barevné hry je dražba vedlejší barvy cue-bid:

N	S
	1 ♠
2 ♣	2 ♥
4 ♠	5 ♦

Všeobecné zásady

Rozdíl mezi licitací cue-bidů a jiných slemových konvencí spočívá rovněž ve výběru momentu, ve kterém je možno bezpečně vejít na cestu, která vede do slemu. Při užívání konvencí, ve kterých se jeden ptá a druhý informuje o svých zádržích, je nutno mít ve vrcholné fázi licitace zajištěno nejméně 12 zdvihů. Naproti tomu italská metoda je pružnější a efektivnější než jiné konvence. Opírá se o řadu metod, bránících před nedorozuměním, které zároveň umožňují maximálně využít licitační prostor. Zároveň při italské metodě můžeme být liberálnější při výběru momentu, ve kterém chceme licitovat první cue-bid a zároveň v pozdější fázi, na základě získaných informací o zádržích pomocí předcházejících cue-bidů

může kterýkoliv z partnerů buď licitaci brzdit nebo ji naopak podpořit. A tak tedy oba partneři jsou autory konečného závazku.

Zásada ekonomie

Zásada ekonomie zní: Zalicitovaný cue-bid signalizuje nejbližší zádrž, kterou v dané situaci může hráč dražit. Z této zásady plyne, že jestliže licitovaný cue-bid vynechává některou barvu, pak v ní zádrž nemáme.

N	S
	1♦
2♥	3♥
4♦	4♥
4♠	

N	S
	1♠
2♦	3♦
3♥	3BT
4♥	

V obou případech Východ nezalituloval cue-bid trefový. Znamená to tedy, že nemá v trefech zádrž ani druhého kola. Jestliže nyní Západ nemá zádrž trefovou, nesmí licitovat nic jiného než negat, tj. vrátit se na barvu trumfů (srdce). To je samozřejmě logické, neboť ví, že v trefech je díra, protože ani jeden z partnerů nemá zádrž v trefové barvě. Ve druhém případě 3s znamenala napřed dotaz po zádrži do beztrumfů, který mohl být licitován i s Q,J,x. Teprve 4s informují o tom, že 3s byl cue-bid a zároveň licitací 4s informuje o tom, že cue-bidující nemá zádrž prvního nebo druhého kola v trefech, protože cue-bid trefový byl vynechán. Kdyby Západ měl zádrž v trefech, licitoval by 5t (c.b.) a bez ní 5k. Tato metoda tedy skýtá neocenitelnou výhodu, že se vám nestane, že byste vydražili slem a neměli eso a krále v jedné barvě. Tento komfort u Blackwooda nemáte.

Zásada neutrální a pozitivní akceptace

Prvním cue-bidem dává partner najevo zájem o slemovou hru. Je tudíž normální, že jeho partner s ním spolupracuje, licitujíc své vlastní zádrže (zásada spolupráce). Dodržujíc zásadu spolupráce, partner ne vždy odpovídá cue-bidem. Vše záleží na průběhu a výši dražby. Dokumentujme si to na následujících příkladech:

N	S
	1♦
2♥	3♥
4♣	4♦

N	S
	1♠
2♣	2♥
4♠	5♣

V první sekvenci je zalicitování cue bidu (4k) pod hranicí hry cue bidem neutrálním, tzn. že nemusím akceptovat žádost partnera o licitaci slemu. Je možné ho dát i s absolutním minimem. Naproti tomu ve

druhém případě Východ litoval cue-bid 5t a dostal se tak nad hranici celé hry. Je to tudíž pozitivní cue-bid a znamená to, že licitující má rezervu. Jedině v případě, že se hráč domnívá, že při výhodně umístěných figurách je slem možný, může licitovat pozitivní cue-bid i bez rezervy (s minimem) a naopak. Z uvedeného je vidět, že rozhodnutí o zalicitování pozitivního cue bidu záleží výlučně od subjektivního ocenění situace hráčem, který je na řadě v licitaci.

Ushodnění barvy

Metodou cue-bidů není možno zjistit počet trumfových figur pod hranicí 5BT, takže při licitaci musí být dodržovány jisté zásady, aby se nestalo, že by byl licitován slem, ve kterém by se v trumfové barvě musely odevzdat dva zdvihy. Nejdůležitější zásadou je, že se licituje na druhém stupni 4-listá barva s alespoň dvěma topfigurami a 5-listá barva alespoň s esem nebo králem a delší aspoň s dámou. Někdy však situace vyžaduje odklonit se od této zásady. Jestliže došlo k takovému odklonu, nesmí se okamžitě přijmout pozvání k licitaci kontrol (cue-bidů) a tím méně sám začít první cue-bidovat. V těchto případech je nutno nejprve licitovat negativně a teprve v dalším kole dražit cue-bid, samozřejmě jen v případě, že máme s danou kartou šanci na slem. Takto sdělíme své možnosti a přitom bude partner informován o důvodech předcházející zdrženlivosti.

Vyjádření stupně zádrží

Licitování zádrží druhého kola na stejné úrovni s prvním kolem je omezené. V opačném případě by bylo těžké zabránit licitaci slemů bez dvou es. Hlavním omezením licitace zádrží druhého kola je zásada, že nad úrovní 4BT se licitují pouze zádrže prvního kola.

Literatura

1. *Cue bidy* – ?

Lekce 28: Extrašance – Impasy, tempo

Poslední čtyřdílná sehrávková série se bude týkat možností, které stojí až poslední v řadě, když už nelze nic jiného kloudného vymyslet.

Příklad 1

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

N
W 1 E
S

♠ A K J
♥ A K J 10 9
♦ K Q
♣ K 4 3

Závazek **6♥ S** Výnos **♦ J**

N	S
	2♣
2♦	2♥
3♥	3♠
4♣	5♥
6♥	pas

Jih toho navykládal moc. Po partnerově negativní odpovědi se měl spokojit s celoherním závazkem 4 srdce a ponechat další iniciativu na partnerovi. Západ proti malému slemu vynáší kárového kluka, kterého Východ kryje esem a vrací zpátky károvou trojku. Jak má hlavní hráč pokračovat, když na odehrávané srdcové eso odhazuje Západ káro?

Jih zřejmě doufal v dobré rozdělení srdcí, ale teď se dostal do situace, kdy potřebuje na stůl dva přechody k zahrání impasů na srdcovou dámu a ještě jeden navíc k zahrání impasu na pikovou dámu, protože šance na to, že by piková dáma vypadla na eso nebo krále, je velmi malá.

Kde najít potřebný třetí přechod na stůl, když zřejmě jsou jenom dva? Odpověď spočívá v zahrání nepotřebného impasu na trefového kluka u Západu. Když bude tento úspěšný, má hlavní hráč na stůl tři přechody k zahrání všech potřebných impasů. Karty obránců ve skutečnosti vypadaly takto:

Pokud byste si mysleli, že hlavní hráč může k zahrání prvního impasu přejít na stůl trefovou dámou a desítkou trefovou bude impasovat až při druhém přechodu, se zlou by se potázel. Do druhého zdvihu by Západ vkročil trefovým klukem a bylo by po třetím přechodu na stůl.

Závěr: V bridži se nedá stanovit přesné pravidlo, kdy nastává správný okamžik k zahrání impasu. V mnoha případech dobrý hlavní hráč odkládá zahrání impasu na co nejpozdější dobu, zatímco hledá možnosti, jak by se tomuto zahrání mohl vyhnout. V probíraném rozdání to bylo zcela jiné, hlavní hráč musel zahrát zavčas impas, který mu ani nesliboval zisk zdvihu navíc, i když byl úspěšný. Tento zbytečný impas byl nutný k získání potřebného přechodu na stůl.

Příklad 2

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

Závazek **4♥ S** Výnos **♦K**

N	S
	1♥
1BT	2♠
3♥	4♥
pas	

Jih to při dražbě trochu přehnal, protože jednak dražil piky reversem, a pak ještě dorazil na 4 srdce. Západ vynáší kárového krále a vyhlídky na splnění jsou velmi malé. Jak má Jih pokračovat?

Aby vůbec mohl splnit závazek, může hlavní hráč odevzdat nejvýše jeden kárový, jeden pikový a jeden trumfový zdvih. Musí mu sedět trefový král a navíc musí mít Východ pikové eso třetí. Aby to vyšlo, potřebuje zahrát dvakrát pikový expas a jednou impas na trefového krále. K tomu potřebuje na stůl tři přechody, ale viditelné jsou jenom dva: srdcový král a kárové eso. Podívejme se na zbývající listy:

Po vzetí prvního zdvihu károvým esem si zahraje trefový impas, a když získá v ruce zdvih na dámu, pokračuje trumfovou desítkou, kterou propouští Východu. Obrana vezme a začne dále hrát kára. Jih přebije třetí káro v ruce trumfovou devítkou a nyní si zahraje impas na srdcového kluka u Západu. Tak získá na stůl další přechod, takže může odtud hrát piky dvakrát. A jelikož jsou piky děleny 3-3, reklamuje splnění závazku a ještě je na sebe pyšný.

Příklad 3

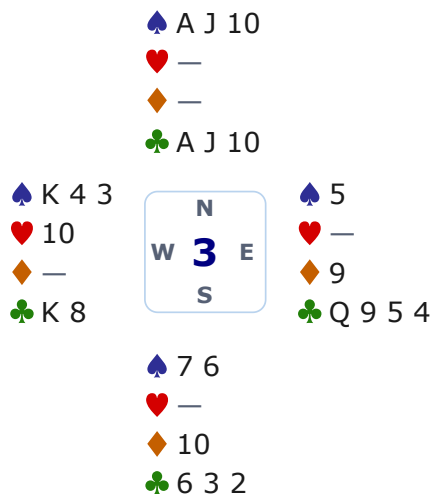
♠ K 4 3 2 ♥ K Q J 10 ♦ 7 6 ♣ K 8 7	♠ A J 10 8 ♥ 9 5 3 ♦ A K J ♣ A J 10	N W 3 E S	♠ Q 5 ♥ 8 4 2 ♦ 9 8 4 3 ♣ Q 9 5 4
♠ 9 7 6 ♥ A 7 6 ♦ Q 10 5 2 ♣ 6 3 2			

Závazek **3BT S** Výnos **♥K**

Po zahájení Severu jedním pikem odpovídá Jih 1BT a Sever uzavírá dražbu hláškou 3BT. Jak má hlavní hráč sehrávat závazek po výnosu srdcovým králem?

Jih správně dvakrát propouští srdce, protože je to nejnebezpečnější barva a kryje až třetí zdvih. Vidí, že má sedm rychlých zdvihů, a pokud nebude mít v pikách příliš velkou smůlu, může si zde vypracovat zbývající zdvihy, které potřebuje. Stačí, když alespoň jedna vysoká figura bude u Západu, ale i tehdy je třeba hrát pečlivě. Podívejme se nyní na zbývající rozlohu karet:

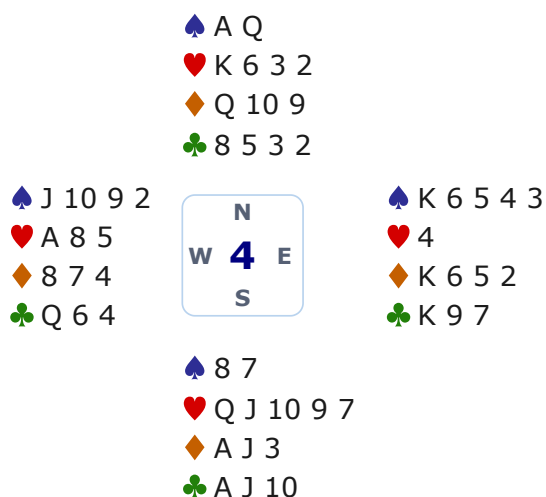
Vynese-li totiž k prvnímu pikovému zdvihu po vzetí srdcovým esem pikovou devítku (což udělá většina hráčů), Východ vezme dámou a vrátí káro (nejbezpečnější). Jih sice zahraje kára správně tak, aby si je nezablokoval, ale když vynese z ruky další pik, Západ nepokryje a hlavní hráč musí převzít desítkou nebo klukem na stole a jak je vidět, odevzdá ještě dva zdvihy. Podívejme se na pozici před zahráním posledního kára z ruky:



Pozice je velmi poučná, protože obránce na Západě musí hrát velmi pozorně, když už to hlavní hráč pokazil. Na károvou desítku musí odhodit srdcovou desítku. Jak už jsme uvedli, po pikovém impasu zůstane hlavní hráč na stole. Pokud by hlavní hráč chtěl svou nepřesnou hru napravit a odehrál by nyní trefové eso, Západ musí odhodit trefového krále, aby se nedostal do nuceného výnosu.

Jih se mohl této koncovce vyhnout a neměl by žádné problémy, kdyby k prvnímu zdvihu vynesl z ruky sedmičku a ze stolu impasoval klukem nebo desítkou. Pak by, za předpokladu stejného průběhu sehrávky, po odehrání všech kár vynesl z ruky pikovou devítku, na kterou by dal ze stolu osmičku a stále by byl v ruce k zahrání piků potřetí.

Příklad 4

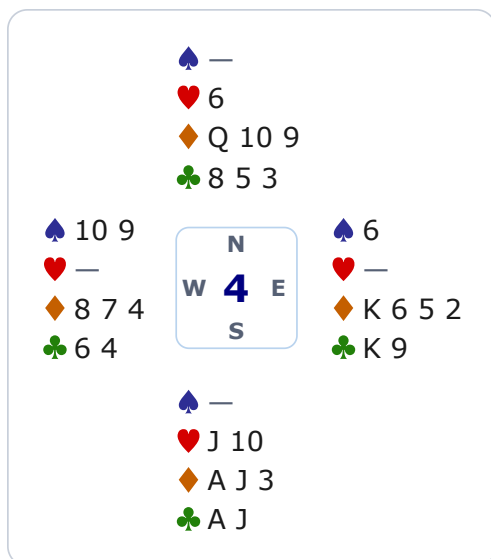


Jih zahajuje jedno srdce, Sever podporuje tuto barvu skokem na tři srdce a Jih uzavírá dražbu hláškou čtyři srdce. Západ vynáší pikového kluka. I když je pravděpodobné, že pikový král nesedí, nelze zahrání impasu zavrhnout. Východ však pokrývá dámu králem a vrací další pik. Jak má hlavní hráč dále pokračovat?

Hlavní hráč si musí sám zahrát impasy jak v kárech, tak v trefech a musí to udělat co nejdříve, protože by se mohlo stát, že bude mít potíže s přechody. Aby splnil závazek, musí mu sedět kárový král a alespoň jedna trefová figura. Jak je vidět z karet obránců, je tomu tak:

Závazek **4♥ S** Výnos **♠ J**

Ale i tak musí hrát hlavní hráč obezřetně. Po pikovém esu, kdy je na stole, nejlépe využije tento přechod k zahrání impasu v trefech (co kdyby byly obě figury u Východu). Západ však bere dámou a vynáší malé srdce. Jih bere tento zdvih a hraje srdcovou dámu, kterou Západ kryje esem a aby nic nezadal, hraje dál třetí srdce. Východ na poslední dva srdcové zdvihy odhazuje dva malé piky. Po odehrání šesti zdvihů vypadá pozice takto:

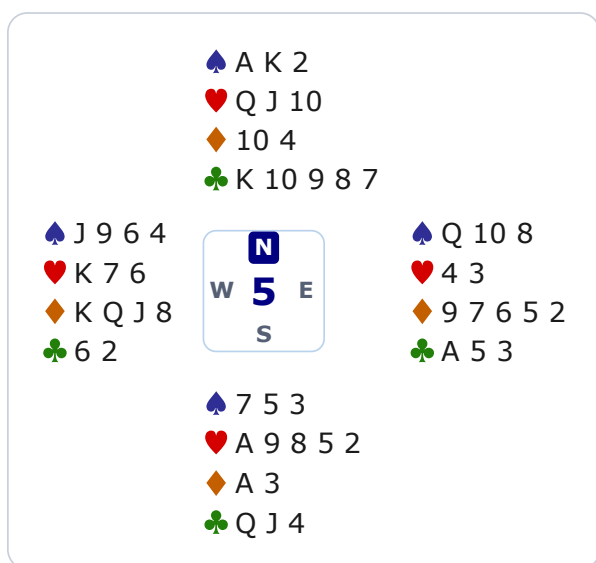


Hlavní hráč je naposledy na stole a potřebuje zahrát impasy proti oběma králům v levných barvách. Jedině správné je vynést károvou dámu, a pokud Východ nepokryje, odhodit z ruky kluka. Ke druhému zdvihu pak vynese hlavní hráč ze stolu károvou desítku, a když Východ opět nepokryje, dá z ruky malé káro, a jelikož zůstává i nadále na stole, zahraje si nyní impas na trefového krále. Zahraje-li hlavní hráč kára v jiném pořadí, Východ pokryje králem ve vhodném okamžiku a Jih, který bude muset vzít esem, zůstane v ruce bez možnosti dalšího přechodu na stůl k zahrání trefového impasu.

Závěr: Existuje bezpočet kombinací, ve kterých musí hlavní hráč odehrávat barvu v přesném pořadí, aby si zachoval dobré spojení mezi rukou a stolem. V našem případě jsme předvedli, že je někdy uměním zahrát na pohled lehkou kombinaci jako je Q,10,9 proti A,J,x.

Další příklady:

Příklad 5



Jih s hodnotami téměř na zahájení a s evidentním doplněním do dvou barev jde přímo na čtyři srdce. Jak má závazek sehrávat po výnosu károvým králem?

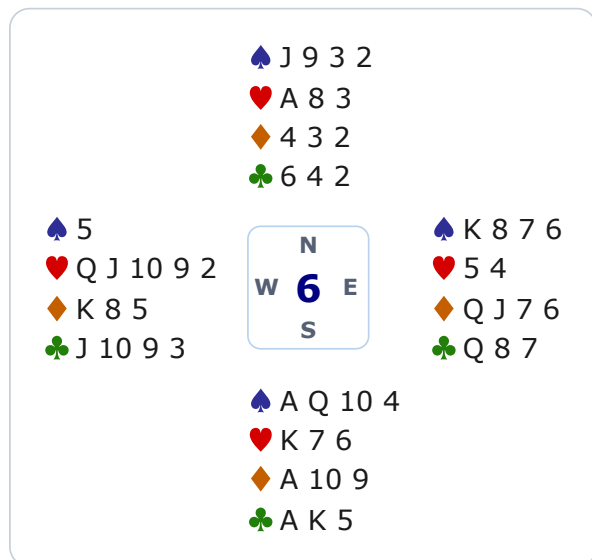
S touto kombinací karet bývá někdy dobré první zdvih propustit z důvodů přerušení spojení mezi listy obránců. Zde by to však byla hrubá chyba, protože Západ by mohl rozehrát piky v dalším zdvihu. Proto Jih bere esem hned první zdvih, aby neztratil tempo. Bylo by samozřejmě špatné vyvarovat se této chybě v prvním zdvihu a udělat ji hned ve druhém. Kdyby totiž Jih přešel na stůl v pikách k zahrání srdcového impasu a král by byl u Západu, ten by jistě po vzetí zdvihu zahrál další pik a bylo by to jako z deště pod okap, jak je vidět z rozlohy karet u obránců:

Závazek **4♥ S** Výnos **♦K**

N	S
1♣	1♥
2♥	4♥
pas	

Má-li tedy hlavní hráč po prvním zdvihu tempo, musí toho využít k vypracování trefů a zároveň k vytrumfování dříve, než soupeři stačí vypracovat piky. Jih si může dovolit odevzdat po jednom zdvihu v srdcích, kárech i trefech, ale nesmí už vydat zdvih v pikách. Teď už je tedy jasné, že ke druhému zdvihu musí hlavní hráč zahrát z ruky malé srdce (ne eso, protože některý obránce by mohl mít třikrát obsazeného krále). Západ sice získá na krále zdvih, ale i když nyní otevře piky, hlavní hráč vezme esem, dotrumpfuje a rozehraje trefy, které si vypracuje v tempu, zatímco na stole má ještě pikovou zádrž fungující navíc jako přechod.

Příklad 6



S dvaceti body a středními hodnotami v desítkách a devítkách zahajuje Jih dražbu hláškou 2BT, které Sever s pěti body doráží na 3BT. Jak má Jih sehrávat tento závazek po výnosu srdcovou dámou?

Závazek **3BT S** Výnos **♥Q**

Jih správně usoudil, že získá právě devět zdvihů, pokud bude pikový král příznivě položen. Jelikož se domníval, že další problémy už v rozdání nejsou, vzal hned první zdvih srdcovým esem na stole a zahrál pikového kluka na impas. Když dal Východ šestku, propustil a kluk udržel zdvih, protože Západ přidal pětku. Je třeba poznamenat, že Jih přemýšlel nad tím, zda se má odblokovat desítkou z ruky, ale protože si řekl, že v tom není žádný rozdíl, přidal posléze čtyřku. Pak zahrál ze stolu další pik a impasoval desítkou, ale když už Západ barvu nepřiznal, zjistil, že bude muset odevzdat jeden pikový zdvih a tudíž, že neudělá více než osm zdvihů. Rozloha karet u obránců:

Vše, co bylo třeba udělat, když si Jih uvědomil, že splnění závazku závisí na dobrém položení krále, bylo pojistit se proti špatné rozloze v pikách. Proto měl vynést k prvnímu pikovému zdvihu devítku a ne kluka. Obrana by pak nemohla zabránit hlavnímu hráči v zisku čtyř pikových zdvihů.

Závěr: I když se jedná pouze o zahrání jednoduchého impasu, je třeba mít stále na paměti, kterou kartu k tomuto impasu vynést. Podívejme se na dvě ukázky, při kterých je třeba tuto možnost brát v úvahu:



Chce-li v prvním případě Jih získat čtyři rychlé zdvihy v této barvě, má-li Východ K,x,x,x, musí poprvé zahrát ze stolu devítku a pak teprve dámou. Ve druhém příkladě by měl vynést ze stolu desítku a odblokovat z ruky devítku pro případ, že Západ má singl osmičku.

Literatura

1. *Extrašance* (příklady č. 1,3,6,7,9,32) – Reese, Trézel

Lekce 29: Extrašance – Úhybné hry

Příklad 1

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

N
W **1** E
S

Závazek **3BT S** Výnos ♠ J

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

Kontra Severu bylo konvenční (Sputnik), které znamenalo 7-10 bodů a nejméně srdcový 4-list. Jak má Jih pokračovat v sehrávce, když po výnosu pikovým klukem získává zdvih dámou na stole?

Jih vidí, že může bezpečně zahrát kárový impas, protože když se dostane Západ do zdvihu, další pik od něho mu neublíží. Udělal však chybu, protože k tomuto impasu zahrál ze stolu desítku. Jak je vidět z karet obránců, stálo ho to splnění závazku:

V okamžiku, kdy Západ získává na singl krále zdvih, nastává pro obranu poučný moment. Zdá se, že je přirozené vrátit srdce do síly stolu, ale to by nebylo správné, i když při současném položení karet to nedělá žádný rozdíl. Jestliže Jih potřebuje zahrát ke splnění závazku srdcový impas, tak jej zahraje, ať už je to nyní nebo později. Proto není třeba spěchat s vrácením srdcí. Je správné vynést tref, protože partner by mohl mít trefové eso a Jih srdcového krále. Hlavní hráč bere trefový zdvih a srdcovým esem přechází na stůl (nehraje impas, protože doufá, že v kárech udělá čtyři zdvihy) a odtud hraje káro na impas dámy. Ten sice sedí, ale Západ už kára nepřiznává a hlavní hráč padá dvakrát ze závazku, který šlo hladce splnit, kdyby k prvnímu károvému zdvihu vynesl ze stolu malou.

Závěr: K tomu, aby sehrál rozdání dobře, musí hlavní hráč zvážit vyhlídky ve všech barvách a pak si udělat celkový plán, který musí zahrnovat všechny detailní prvky. Ve většině rozdání, kdy máme 10,x,x proti A,J,9,8,x, je dobré vynést k impasu desítku, ale při tom musíme vzít v úvahu, zda nebudeme mít potíže s přechody, když se ukáže, že inkriminovaná barva je špatně rozložena.

Příklad 2

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

Závazek **3BT S** Výnos ♥Q

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

Jak má Jih sehrávat tento závazek po výnosu srdcovou dámou?

Vědom si základních principů, Jih první srdce propouští a kryje esem až srdcové pokračování. Poté zahrál impas károvou dámou. Východ vzal zdvih králem a zahrál třetí srdce, takže barva Západu byla vypracována. Karty obránců:

Jih si sice odehrál vysoká kára, na která Západ odhodil dva piky, ale když se Západ dostal na pikové eso do zdvihu, odehrál si svá dvě vysoké srdce. Jeden pád v závazku, který se nedá prohrát. Jih si měl uvědomit, že bez pikových zdvihů závazek nesplní, a tak měl napřed vyrazit pikové eso. Ke druhému zdvihu měl zahrát pik, a když Západ propustí, tak další pik. Pokud Západ vezme, zahraje další srdce, Jih vezme a teprve nyní zahraje kárový impas. Východ se sice dostane kárem do zdvihu, ale další srdce už v listě nemá. Jihu tedy stačí ke splnění získat dva pikové, dva srdcové, tři kárové a dva trefové.

Závěr: Toto rozdání představuje velmi důležitý princip při sehrávání beztrumfového závazku. Je-li třeba vypracovávat dvě barvy, je nutno začít tou, která bere přechod do listu nebezpečného obránce. Když se pak začne hrát druhá barva, je možné, že mezi listy obránců už neexistuje spojení.

Příklad 3

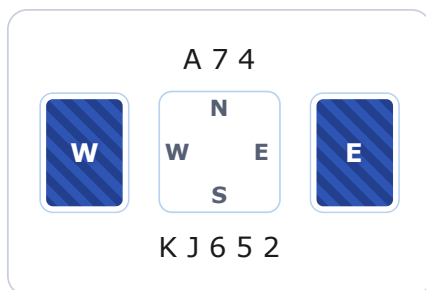
	♠ 7 4 2	
	♥ 10 9	
	♦ K 8 5	
	♣ A K J 8 6	
♠ 5 3	N W 3 E S	♠ K Q 10 9
♥ A Q 7 6 5		♥ 8 3 2
♦ 9 6 3		♦ J 10 7 2
♣ 7 5 3		♣ Q 2
	♠ A J 8 6	
	♥ K J 4	
	♦ A Q 4	
	♣ 10 9 4	

Závazek **3BT S** Výnos ♥6

Jak má Jih sehrávat závazek 3BT, když po výnosu srdcovou šestkou zůstává devítkou u zdvihu?

Jistě by bylo velmi pochybné přejít do ruky jenom proto, aby si zahrál impas na trefovou dámu. Jih se totiž musí snažit zamezit jediné věci a to pustit Východ do zdvihu. Jelikož hlavnímu hráči nevádí, získá-li zdvih trefová dáma u Západu, je správné odehrát trefy shora. Chytrým přeje štěstí, protože obránci měli tyto karty:

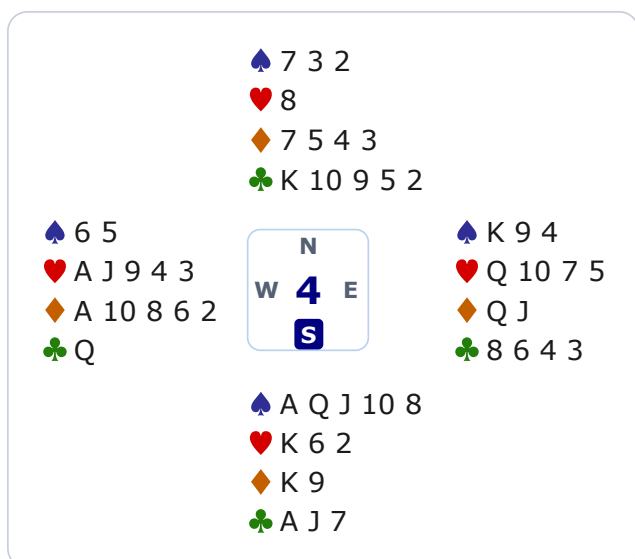
Závěr: Jeden ze všeobecných problémů v bridži spočívá v tom, jakým způsobem rozehrát kombinaci osmi karet na lince, ve kterých chybí dáma jako např.:



Většina hráčů uváží, že je pravděpodobnější (pokud jsou karty u obránců děleny 3-2), že dáma je v 3-listu. Když ale odehrají eso a pokračují malou ze stolu a Východ přidá také malou kartu, původní úvahu zrevidují. V tomto okamžiku zbývají u obránců v této barvě již jen dvě karty a za předpokladu, že oba mají po jedné, začnou se domnívat, že je stejně pravděpodobné, že dáma je u Západu nebo u Východu, a tak se může zdát odůvodněné, že hra na vypadnutí má stejnou pravděpodobnost jako na impas.

Tento způsob argumentace je dost pochybný, jak lze snadno nahlédnout, když příklad trochu pozměníme. Předpokládejme, že čtyři obyčejné a jednu stříbrnou minci rozdělíme tak, že Západu dáme dvě a Východu tři. V tomto okamžiku je zřejmé, že je pravděpodobnější, že stříbrnou minci má Východ. Nyní si vyžádáme od Západu jednu a od Východu dvě obyčejné mince. Pravděpodobnost, že minci má spíše Východ, zůstává samozřejmě stejná jako na počátku. Stručně řečeno, hra na impas je lepší než na vypadnutí. Z taktických důvodů je ovšem nutno tuto hru na impas v našem rozdání zavrhnout.

Příklad 4



Jak má Jih tento závazek sehrávat po výnosu Západu trefovou dámou?

Zřejmě to vypadá na výnos singla. Jih bere králem zdvih na stole a odblokovává kluka. Ze stolu vynáší malý pik a impasuje desítkou, která drží zdvih. Jelikož Jih potřebuje zahrát ještě jednou pikový impas, musí přejít na stůl. Nejlépe se tam může dostat srdcovým přebítkem. Aby se pojistil proti vpuštění Východu do zdvihu, zahrál výborně tak, že nejprve zahrál srdcového krále, a tak přiměl vzít tento zdvih Západ, který měl srdcové eso. Obrana měla tyto karty:

Západ nyní zkusil vynést malé káro v naději, že Východ má krále, ale tím umožnil Jihu získat dvanáct zdvihů, protože po přebití srdce na stole vyimpasoval tento pikového krále, dotrumfoval a odehrál si všechny trefy na stole. Jih by pravděpodobně závazek nesplnil, kdyby ke třetímu zdvihu vynesl malé srdce, protože do zdvihu by se dostal Východ, který by musel nejprve zahrát károvou dámou, a pak teprve umožnit Západu trefový přebitek. Obrana může získat celkem jeden srdcový, dva kárové zdvihy a přebitek.

Závěr: Při snaze zabránit obráncům v přebitku je nutno pamatovat na všechny možnosti, jak určitého obránce nepustit do zdvihu. Zde se dalo z dražby usoudit, že srdcové eso má Západ, proto bylo správné zahrát z ruky králem, neboť Jih na něj stejně nemůže udělat zdvih.

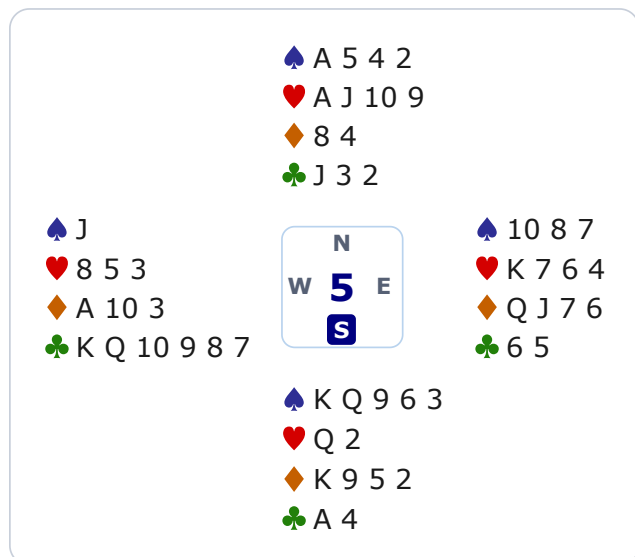
Závazek **4♠ S** Výnos **♣Q**

Obě linky v první hře

W	N	E	S
			1♠
2♥	pas	3♥	3♠
4♦	4♠	pas	pas
pas			

Další příklady:

Příklad 5



Jak má Jih plánovat sehrávku po výnosu králem trefovým?

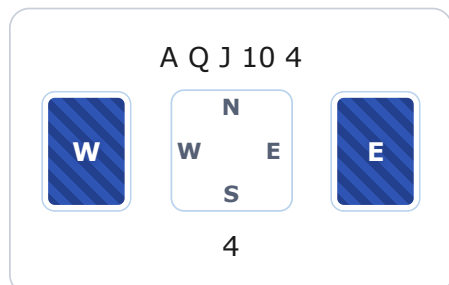
Jak jsme si už probrali v díle o bezpečné sehrávce, trumfovou barvu je třeba rozehrát tak, že je nutno vynést nejprve malý pik k esu na stole, aby bylo možno zamezit ztrátě trumfového zdvihu, kdyby měl čtyři piky Východ. Z důvodu, který se zakrátko osvětlí, musí Jih po vzetí trefovým esem vynést šestku pikovou, protože je třeba i při bezpečné sehrávce pamatovat na zadní kolečka.

Závazek **4♠ S** Výnos **♣K**

W	N	E	S
			1♠
2♣	3♠	pas	4♠
pas	pas	pas	

Jak se ukázalo, trumfy byly děleny 3-1, a tak Jih musel trumfnout třikrát. Zdá se, že je pak celkem přirozené zahrát srdcovou dámou na impas, ale Jih má v záloze daleko lepší pokračování. Jelikož dāmu trefovou má Západ, je daleko jistější vynést po vytrumfování z ruky malý tref a po vypracování kluka na stole si z ruky odhodit srdce, a pak zahrát trumfový impas proti srdcovému králi u Východu, protože i kdyby měl srdcového krále Západ, kárový výnos od něho mu příliš neublíží. A tak se také stalo. Západ po vzetí druhého trefu dámou vynesl srdce, Jih však vzal hned esem a na trefového kluka odhodil srdcovou dāmu z ruky. Pak vynesl ze stolu srdcového kluka, a když Východ nepokryl, odhodil si z ruky káro. Je celkem jedno, který srdcový zdvih Východ pokryje, protože pak Jih přebije srdcového krále trumfovou devítkou a přejde malým pikem na stůl k odehrání zbývajících zdvihů. Odevzdá tak obraně pouze jeden trefový a dva kárové zdvihy.

Závěr: V mnoha rozdáních má hlavní hráč možnost vybrat si mezi zahráním přímého impasu nebo trumfového impasu v této barvě proti druhému obránci, jako je tomu např. v této ukázce:



V závislosti na dalších okolnostech v rozdání má Jih možnost zahrát v prvním zdvihu impas na krále nebo po odehrání esa zahrát dāmu a impasovat trumfem krále u Východu. Obdobná varianta může nastat, když Jih nemá v ruce singla, ale dvě karty, z nichž si však jednu může během sehrávky odhodit na vedlejší barvu, než se rozhodne uskutečnit tento manévř, jak tomu bylo v probraném rozdání.

Příklad 6

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

Závazek **1BT S** Výnos ♠3

N	S
	1BT
2♣	2♦
3BT	pas

Jak má Jih tento závazek sehrávat, když na vynesenu pikovou trojku hraje Východ devítku a kluk získává zdvih?

Hlavní hráč viděl, že má jen osm rychlých zdvihů a zdálo se mu, že další zdvihy získá nejlépe v trefech. Zahrál tedy ke druhému zdvihu trefovou dámu a propustil ji až ke králi Východu. Ten ovšem do dalšího zdvihu vynesl pikovou desítku, a jelikož Západ podvodně vynesl od 5-listu nejnižší, obrana získala pět zdvihů. Karty obránců:

„Vy jste zahájil silným bezem, já jsem vám přinesl třináct bodů a Vy neumíte splnit tři bez trumfů?“ poznamenal Sever hořce. Pro partnerství bylo dobře, že Sever rozdání dále nerozebíral. Po pikovém výnosu se totiž nebezpečným hráčem stal Východ, a proto zahrání trefového impasu bylo hrubou chybou. Jih si mohl dovolit pustit do zdvihu Západ, a proto měl přejít kárem na stůl a zahrát impas na srdcovou dámu. Ke splnění Závazku by mu nevadilo, ani kdyby měl dámu Západ, protože Jih by získal tři srdcové zdvihy. Takto samozřejmě podrží srdcová desítka, Jih odehraje krále a po přechodu na stůl získá dva srdcové zdvihy, protože dáma vypadne do esa a závazek lze splnit s nadzdvihem.

Závěr: Od problémů s komunikacemi mezi listy hlavního hráče jsme se dostali k jiné technice sehrávky, která má místo hlavně při beztrumfových závazcích. Týká se to, pokud je to možné, zamezení výnosu od nebezpečného obránce.

Literatura

1. *Extrašance* (příklady č. 8,15,16,17,19,20) – Reese, Trézel

Lekce 30: Extrašance – Práce s trumfy

Příklad 1

Ve zdvihu

W

N

♠ K 7 2
♥ A 5 3
♦ J 10 4
♣ J 7 5 3

S

♠ A Q J 10 4
♥ K Q 6 2
♦ 6 5 2
♣ A

Za stavu obě linky ve druhé proběhla dražba takto:

Závazek 4♠ S Výnos ♦A

N	S
	1♠
1BT	2♥
3♠	4♠

Sever správně zhodnotil obě vysoké karty v partnerem dražených barvách, a proto ve druhém licitačním kole skočil. Proti tomuto závazku začíná Západ tím, že odehrává kárové eso, krále a dámu a Východ ve třetím kole odhazuje malý tref. Západ nyní pokračuje srdcovou sedmičkou. Jak má hlavní hráč pokračovat, když bere tento zdvih králem v ruce?

pas

Jsou-li srdce rozdělena u obránců 3-3, rozdání nepředstavuje žádný problém, jelikož však rozloha 4-2 je pravděpodobnější, musí hlavní hráč zvážit, jak čelit takovéto situaci. Řešení spočívá v tom, že hlavní hráč trumfne jenom dvakrát a pak začne hrát srdce. Může se zdát, že je nebezpečné ponechat obraně ještě trumf, ale když se podíváme na věc trochu blíže, zjistíme, že tento způsob sehrávky přidává šanci navíc a nenese žádné riziko. Pokud jsou srdce 4-2, nedá se závazek jinou cestou splnit. Šance navíc spočívá v tom, že obránce, který má dvě srdce, má maximálně dva trumfy. V našem případě tomu tak skutečně je, protože obrana má tuto rozlohu:

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

Tento manévr budeme blíže probírat také v příštím ročníku.

Závěr: Nenechejte se odvrátit od správného plánu sehrávky domnělým nebezpečím, které je sice do určité míry reálné, ale vlastně imaginární. To proto, že jestliže toto nebezpečí opravdu přijde ke slovu, závazek pak stejně splnit nelze.

♠ A 7 4 3 2
 ♥ 8 6
 ♦ J 3 2
 ♣ J 8 3

♠ 10 9 8 5
 ♥ K Q J 4 2
 ♦ Q 9 8
 ♣ 4

N
 W 2 E
 S

♠ K Q J
 ♥ 10 7 5 3
 ♦ 7 6 5 4
 ♣ 7 6

♠ 6
 ♥ A 9
 ♦ A K 10
 ♣ A K Q 10 9 5 2

N	S
	2 ♣
2 ♠ *	3 ♣
3 ♠	4 ♣
5 ♣	6 ♣
pas	
2 ♠ *	1 eso

Závěr: Zkazky o tom, jak lord vydědil svého syny, protože včas nevytrumfoval, se nemusí vždy zakládat na pravdě. Jelikož výjimka potvrzuje pravidlo, někdy je důležité vytrumfování odložit, protože právě jenom trumfová barva může sloužit jako komunikace mezi rukou a stolem.

Příklad 3

♠ K 8 5 3 2
♥ A 7 6 5 2
♦ 3
♣ A 2

♠ J 6 4
♥ Q 10 4
♦ Q J 10 8
♣ 9 6 3

N
W 3 E
S

♠ Q 10 9 7
♥ K
♦ 9 7 6 5 4 2
♣ 7 5

♠ A
♥ J 9 8 3
♦ A K
♣ K Q J 10 8 4

Závazek **6♣ S** Výnos **♦Q**

N	S
	1♣
1♠	3♣
3♥	4♥
5♣	6♣
pas	

Jak hrát po výnosu károvou dámou?

Rozdání je to jistě ošidné. Pokud jsou srdce příznivě dělena, tj. 2-2 nebo singl figura u Západu, nebudou se splněním závazku problémy (v tom případě jde ale splnit i 6 srdcí nebo 6BT), ale ještě zbývá mnoho možností jak odevzdat v srdcích více než jeden zdvih. Z tohoto hlediska je šest trefů mnohem bezpečnější závazek, protože ještě zbývá dodatková možnost ve vypracování piků.

Proto je třeba odehrávat karty ve správném pořadí. Po károvém zdvihu pikové eso, kárový přebitek trefovou dvojkou, malý pik přebije osmička trefová, a pak přechod trefovým esem k zahrání třetího piku. Pokud oba bránci v tomto zdvihu pik přiznají, je to dobré. Jih přebije trumfem v ruce, dotrumpfuje, srdcovým esem přejde na stůl k odehrání krále pikového a pátého piku, na které odhodí z ruky dvě srdce. Pokud by se piky nedělily 4-3, může se ještě hlavní hráč spolehnout na příznivé dělení srdcí, ale to nebylo v našem případě třeba, protože obránci měli:

Je nutno poznamenat, že plán sehrávky by byl zřejmější, kdyby hlavní hráč měl v kárech A,x místo A,K. Takto král získává zdvih stejně tak, když se přebije trumfem, jako když se propustí, ale je nutno mít na paměti, že přebitek vysoké karty v tomto případě umožňuje důležitý přechod na stůl.

Závěr: Neustálé obavy ze špatných rozloh způsobují pomalou hru a ztrátu koncentrace, která je potřebná i při důležitějších věcech, ale hrozí-li oprávněné nebezpečí nepříznivé rozlohy, vždy je třeba poohlédnout se po dalších možnostech vedoucích ke splnění závazku.

Příklad 4

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

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

Závazek **7♦ S** Výnos **♦2**

N	S
	2♣
2BT	3♦
3♥	4♣
4♦	7♦
pas	

Západ vynáší malý trumf a Jih bere tento zdvih v ruce. Jak má dále pokračovat?

Hlavní hráč viděl jedinou možnost v tom, že si na třetí pik stolu odhodí tref a že mu vypadne nejvýše druhá srdcová dáma. Odehrál pět kárových zdvihů, a pak tři pikové, což obraně nezpůsobilo žádné vážnější potíže. Pak si odehrál své vysoké trefy a srdce, ale třináctý zdvih odevzdal soupeřům na dámu srdcovou, protože obrana měla tyto karty:

Hlavní hráč zapomněl na to, že stejně jako nejvýše druhá srdcová dáma mu umožní závazek i rozloha 3-3 v srdcích. Měl odehrát pouze dva vysoké trumfy v ruce, a pak odehrát eso a krále v srdcích. Vypadne-li srdcová dáma, je jeho problém vyřešen, ale jelikož nevypadla, začne hrát piky a na třetí pik si odhodí srdce a ne tref. Ze stolu pak vynese malé srdce a v ruce přebije vysokým trumfem a k odehrání srdcového kluka přejde na stůl klukem károvým. Teprve nyní si odhodí na vypracovaného srdcového kluka malý tref.

Závěr: Probraný způsob zahrání je řešením ke splnění mnoha závazků. Má-li si hlavní hráč odhodit v trumfovém závazku v jedné ze dvou barev, musí pečlivě zvážit, kterou barvu zvolit, protože odhoz ve správné barvě může mít, jak jsme viděli, vlastně cenu dalšího zdvihu.

Další příklady:

Příklad 5

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

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

Závazek **6♣ S** Výnos **♥10**

Kárový výnos by jistě způsobil hlavnímu hráči potíže, jak se rozhodnout – zda propustit k dámě nebo zahrát na vypracování piků, ale takto to má zatím lehčí. Východ kryje zdvih esem a vrací károvou

desítku. Hlavního hráče nic nestojí dát dámu (co kdyby podržela zdvih), ale Západ kryje králem. Po vzetí károvým esem na stole Jih trumfuje dvakrát vysoko v ruce, ale Východ ve druhém kole trumf nepřiznává a odhazuje káro. Jih sice nyní může odehrát srdcového krále, trumfovým klukem přejít na stůl a na srdcovou dámu si může odhodit ztrátové káro, a pak přejít pikem do ruky k zahrání impasu na pikovou dámu u Západu, ale to by se nesetkal s úspěchem, protože obránci původně měli:

V rozdání však existuje daleko lepší cesta ke splnění. Hlavní hráč odehraje srdcového krále a na srdcovou dámu si odhodí pik. Pak vynese ze stolu pik, který přebije vysokým trumfem, přejde na stůl trefovým klukem a má k dispozici víc odhozů než potřebuje. Jistě i tento plán v sobě skrývá malé riziko (čtvrtá piková dáma u Západu), ale toto riziko je daleko menší než při zahrání jednoduchého impasu v pikách.

Příklad 6

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

Závazek 6 ♠ S Výnos ♥ 10

N	S
	2 ♣
2 ♦	2 ♠
2BT	3 ♠
4 ♠	5 ♣
5 ♥	6 ♠
pas	

Jih by pravděpodobně po pěti trefech raději slyšel pět kár, což by oznamovalo krále v této barvě, ale přesto nastřelil tento malý slem, protože u partnera stačí kárová dáma nebo možná přijde kárový výnos. Západ však vynáší srdcovou desítku a Východ kryje figuru stolu esem. Jak má Jih pokračovat po přebití tohoto zdvihu trumfem v ruce?

Jih přebil malým trumfem, a jak se dále ukázalo, byla to chyba, protože když pak trumfnul dvakrát vysoko, desítka nevypadla, jelikož rozloha obránců byla následující:

V tomto okamžiku se hlavní hráč snažil nastražit ještě malou léčku. Přestal trumfovat a začal odehrávat z ruky vysoké trefy. Jestliže Východ přebije třetí nebo čtvrtý tref pikovou desítkou, nechá hlavního hráče splnit závazek. Východ se však na chvíli zamyslel a řekl si, že když hlavní hráč nestáhl trumf, který si mohl pohodlně dobrat, asi k tomu má nějaký důvod. Proto nepřebil ani třetí ani čtvrtý tref a raději odhodil z ruky srdce. Jih se pokusil zahrát ještě na to, že některý z obránců má druhou károvou figuru. Dotrumfoval a zahrál kárové eso a kluka. Jak se však ukázalo, obrana získala dva kárové zdvihy, na které ovšem neměla nárok, kdyby Jih neudělal chybu s velkými následky hned při prvním zdvihu. Srdcové eso měl přebít pikovým klukem. Když pak vypadne u Západu na pikové eso osmička, má hlavní hráč přechod na stůl v trumfech jistý. Ke třetímu zdvihu vynese malý pik k šestce na stole a Východ je bezmocný.

Příklad 7

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

N
W 7 E
S

♠ A 9 6
♥ —
♦ A K Q 10 9 7 4 3
♣ A K

Závazek **6♦ S** Výnos **♣Q**

N	S
	2♦
2♥	3♦
3BT	6♦
pas	

Je dosti obtížné zjistit, zda partner má ty správné karty pro velký slem v kárech, ale po pozitivní odpovědi lze očekávat, že partner bude mít body v srdcích, a tak se Jih spokojuje s malým slemem. Západ vynáší trefovou dámu a Jih, když vidí stůl, je mírně rozčarován, i když ne překvapen. Jak má pokračovat v sehrávce po vzetí trefové dámy?

Problémem zůstává, jak se dostat na stůl. Je možné, že Západ má jednu (nebo dvě) pikovou figuru, ale to by Jih musel uhodnout kterou, nebo je možné, že po jednom trumfnutí shora vypadne singl kárový kluk a osmička by pak byla přechodem na stůl. Jestliže se hlavní hráč spolehne na jednu z těchto dvou šancí, padne v tomto loženém závazku (po takovém výnosu – pik by byl horší), protože obránci měli:

Nejlepší je samozřejmě po vzetí prvního zdvihu zahrát malé káro k šestce na stole. Východ sice získá na kluka zdvih, ale ať už vrátí cokoliv, hlavní hráč vezme, zahraje káro k osmičce na stole a odehraje svá dvě vysoká srdce, na která si odhodí z ruky dva ztrátové piky. Všimněte si, že by nevadila ani rozloha 3-0 v trumfech u obránců, pokud hráč s třemi trumfy má alespoň dvě srdce.

Závěr: Někdy se vyplatí obětovat jeden zdvih v barvě pro zisk dvou zdvihů v barvě jiné.

Literatura

1. *Extrašance* (příklady č. 9,21,23,26,27,28,29) – Reese, Trézel

Lekce 31: Extrašance – Vstupy a časování

Příklad 1

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

Závazek **6♦ S** Výnos **♠Q**

N	S
	1♣
2♦	3♦
3♥	3♠
3BT	4♣
4♦	6♦
pas	

Čtyři trefy Severu byly oznámení kontrol a zároveň dotazem na kvalitu kárové barvy. Vydražit s pouhými 27 body na lince bez singla slem je velmi dobrý výkon. Sehrávku hlavního hráče však už není možno ohodnotit tak dobře. Hlavní hráč vzal pikový výnos na stole a zahrál kárové eso a malé káro. Měl štěstí, že odevzdal jen jeden kárový zdvih, protože Západ měl singl kluka, ale závazek stejně nesplnil, protože srdcový král neseděl. Co zahrál hlavní hráč špatně? Podívejme se, jaká je rozloha karet u obránců:

Hlavní hráč musí zanalyzovat obě červené barvy v souvislosti. Sedí-li srdcový král, pak je správné rozehrát kára tím způsobem, jak to udělal Jih (vyhnout se ztrátě dvou zdvihů). Je-li však srdcový král u Západu, pak nesmí hlavní hráč ztratit ani jeden trumfový zdvih. Jediná možnost, jak toho dosáhnout, je v zahrání kárové dámy ze stolu s možností, že kluk je singl u Západu (hra na vypadnutí krále u kteréhokoliv obránce nepřinese úspěch). Jelikož způsob rozehrání trumfové barvy závisí na poloze srdcového krále, musí srdcový impas zahrát hlavní hráč hned ve druhém zdvihu. Západ (pokud není příliš prozíravý) vezme tento zdvih králem. Nyní hlavnímu hráči nezbývá než sehrát trumfy tím způsobem, který jsme již popsali. Ať už Východ pokryje nebo ne, u Západu vypadne singl kluk a další hra je už snadná.

Závěr: Jak jsme již poznamenali dříve, správný okamžik zahrání impasu závisí na okolnostech. V tomto rozdání musí být impas zahrán včas proto, aby bylo možno zvážít, jakým způsobem se má rozehrát jiná barva.

Příklad 2

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

Jih, který v tomto rozdání zahajoval dražbu, by jistě správně měl zahájit jeden pik, ale přesto se rozhodl, vzhledem k impasovým pozicím, zahájit 2BT. Po zahájení jedním pikem by totiž Sever mohl pasovat, nejvýš by odpověděl 1BT, a pak by byl beztrumfový závazek hrán ze špatné strany. Takto Sever zvýšil na 3BT, což byl konečný závazek a Západ vynesl srdcového kluka. Východ pozitivně namarkoval čtyřkou a Jih vzal zdvih dámou. Jak má pokračovat v sehrávání závazku?

Závazek **3BT S** Výnos **♥J**

Když si hlavní hráč spočítal své zdvihy, zjistil, že i kdyby si vypracoval trefy, potřebuje ke splnění závazku nejméně dva zdvihy v pikách. Pokud by obránci podrželi eso až do třetího kola, musel by Jih spoléhat na svou druhou barvu (také výhoda, když obránci po zahájení 2BT nepočítají u hlavního hráče s drahým 5-listem), a získat čtyři zdvihy v pikách, což spolu se dvěma trefovými, dvěma srdcovými a jedním károvým dává devět zdvihů. Jelikož musí počítat i s touto druhou možností a nutností zahrát piky na impas dvakrát ze stolu, vynáší hlavní hráč ke druhému zdvihu trefovou desítku, kterou přebírá klukem na stole a hraje odtud malý pik a na malý pik Východu dává dámu, která drží zdvih, neboť karty obránců vypadaly takto:

Poté vynesl z ruky trefovou dámu, kterou přebírá králem na stole a Východ opět propustil. Hlavní hráč opět zahrál pikový impas klukem, stáhl pikové eso a zahrál čtvrtý pik do krále Východu. Tak si vypracoval délkový zdvih v pikách a vtipným manévrováním v obou černých barvách splnil svůj závazek.

Závěr: I když se někdy zdá, že na stůl nejsou dost jisté přechody, přesto je možno říci, že existují zcela jistě, pokud si obrana nemůže dovolit vzít brzy zdvih pro hrozbu odehrání dlouhé barvy na stole.

Příklad 3

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

V systému Acol zahájil Jih dražbu dva piky a Sever odpověděl negativně 2BT. Jelikož svou sílu oznámil již zahajující hláškou, pokračoval Jih uvážlivě na tři piky a Sever s trumfovou pomocí a esem vedle dorazil na čtyři piky. Jak má Jih tento závazek sehrávat po výnosu srdcovou dámou?

Vypadá to tak, že hlavní hráč má po jednom ztrátovém zdvihu v každé barvě, ale Jih si včas uvědomil, že by mohl vypracovat délkový zdvih pro odhoz v kárech, pokud by měl krále Východ. Pak by si mohl odhodit jeden ze svých ztrátových zdvihů, buď srdcový nebo trefový. Skutečně, obrana měla tuto rozlohu:

Závazek **4♠ S** Výnos **♥Q**

U vědomí toho, že bude k uskutečnění tohoto manévru potřebovat přechody na stůl, vynesl Jih po vzetí srdcovým esem ke druhému zdvihu pikového krále v naivním očekávání, že obrana určitě vezme esem. Jih už měl ale v bridži nějaký ten pátek odehraný, a když viděl, že přechodů na stůl není nijak mnoho, řekl si, že nebude škodit, když tento zdvih propustí. Vzal až druhý pik a vrátil srdce. Hlavní hráč vzal sice králem, přešel na stůl posledním trumfem a uskutečnil svůj plán, který už ovšem nebyl k ničemu. Zahrál odtud malé káro, ale Východ vzal králem, a když si později hlavní hráč odehrál károvou dámu, na eso kárové se už nedostal.

Chybu udělal hlavní hráč ve druhém zdvihu, kdy vynesl pikového krále. Měl vynést devítku a převzít ji desítkou na stole. Jestliže Východ propustí (v podstatě je to jedno, protože vezme druhý trumfový zdvih), hlavní hráč zahraje ze stolu malé káro. Východ sice vezme tento zdvih králem a vrátí srdce, ale Jih pokryje králem, odehraje károvou dámu a na stůl má přechod na trumf, když předtím nejprve vyrazí pikové eso. Obrana si sice odehraje vysoké srdce, ale ztrátový tref si hlavní hráč odhodí na kárové eso.

Závěr: Splnění mnoha závazků závisí na tom, že určitá karta je u obránců příznivě položena. Ale i přesto je třeba hrát obezřetně, aby obránci nedostali příležitost udělat hlavnímu hráči čaru přes rozpočet.

Příklad 4

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

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

Závazek **6♦ S** Výnos **♠Q**

N	S
	2♦
3♣	3♦
3♥	3BT
4♦	6♦
pas	

Po této dražbě vynáší Západ pikovou dámu. Kdyby přišel trefový výnos, musel by se Jih okamžitě rozhodnout pro zahrání trefové finesy, ale takto má možnost se jí vyhnout. Jak má Jih závazek sehrávat?

Jih vzal první zdvih esem, třikrát trumfnul (Východ měl jen dva trumfy) a zahrál z ruky malé srdce. Západ dal malou a král na stole získal zdvih, zatímco Východ přidal osmičku. Jih se vrátil do ruky pikovým králem a zahrál opět malé srdce. Když dal Západ znovu malou, hlavní hráč zvažoval, zda zahrát impas na desítku, ale posléze dal figuru a Východ přidal dvojku. Jelikož se už nemohl vrátit do ruky, zahrál ze stolu devítku, ale Východ již srdce nepřidal, a tak hlavnímu hráči nezbývalo, než zahrát trefový impas. Ten však nesesedl, jak je vidět z karet obránců a Jih musel padnout.

Rozmrzelý nad tím, že se příliš nevyznamenal, vysvětloval Jih, proč nehrál impas srdcovou devítkou (vypadal by totiž příliš hloupě, kdyby u Východu získala zdvih druhá nebo třetí desítky). Sever k tomu poznamenal, že dražba byla velmi pěkná, ale rozloha karet dost nešťastná.

Jih měl samozřejmě předvídat, že možná bude nutné vynášet srdce z ruky třikrát, a proto měl v ruce trumfnout jen jednou a ke třetímu zdvihu vynést srdce z ruky. Po získání zdvihu na stole měl přejít trumfem do ruky, stáhnout u obránců poslední trumf a opět vynést srdce. Je v podstatě jedno, co dá Západ, protože dá-li malé srdce, Jih vezme na stole figurou, vrátí se do ruky pikovým králem a zahraje z ruky srdce potřetí. Takto si vypracuje v srdcích odhoz, protože trefové eso zůstává jako přechod na stole.

Závěr: Mnoho závazků je ztraceno proto, že hlavní hráč si neudělá komplexní plán sehrávky a nakonec se dostane do situace, ze které nemá východisko. Dokladem toho, že takovým chybám se nevyhnou ani mistři, je to, že obětním beránkem na místě hlavního hráče byl tentokrát jeden z autorů.

Další příklady:

Příklad 5

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

Závazek **3BT S** Výnos **♥J**

N	S
1♣	1♦
2♣	3BT

Jak má Jih plánovat sehrávku po výnosu srdcovým klukem? Kterou barvu má vypracovat, kára nebo trefy?

Hlavní hráč má sedm rychlých zdvihů a dva další si musí vypracovat v některé levné barvě. Nejprve se podívejme, která barva dává matematicky lepší šance. Zde přijde ke cti trochu znalosti o pravděpodobnosti. V kárech je možno vyprodukovat dva zdvihy navíc, pokud soupeři mají kára rozdělena 3-2. Pravděpodobnost tohoto dělení je 68%, tedy šance lepší než 2:1. V trefech se dají získat čtyři zdvihy, pokud budou u obránců děleny 3-3 nebo pokud při rozloze 4-2 bude dáma v impasu u Západu. Nemůžeme počítat případ, kdy je dáma druhá u Východu, protože na vypadnutí hrát nebudeme. Obě tyto možnosti dávají dohromady pravděpodobnost asi 60%, takže i když je to trochu překvapující, větší šanci na zisk dalších dvou zdvihů dává vypracování kár.

Ovšem hlavní hráč musí také zvážit možná nebezpečí. Může si dovolit propustit dvě kára, když je začne vypracovávat? Odpověď zní – ano. V srdcích má stále i po zahajovacím výnosu dvě zádrže a piky jsou proti útoku bezpečné. A co přechody? Za předpokladu, že první zdvih vezme hlavní hráč na stole a při vypracovávání kár nejprve dvakrát malé káro propustí, má do ruky jistý přechod károvým esem. A konečně, co tak pojištění, což můžeme nazvat „pamatovat na zadní kolečka“. To pro případ, kdyby se barva, kterou rozehráváme nejdříve dělila nepříznivě. Ukáže-li se při rozehrávání kár, že jsou dělena 4-1 nebo hůře (velmi nepravděpodobné), stále je ještě šance na to, že trefy jsou děleny 3-3 a že dáma trefová je u Západu. Takže i z tohoto důvodu je lepší rozehrávat kára. Teď už se můžeme podívat na karty obránců:

Správný postup je tedy tento: Vzít srdcovou dámu, zahrát malé káro a propustit. Dále vezmeme srdcové pokračování a propustíme další káro. Jelikož i nyní oba obránci přiznávají, kára jsou vypracována a máme dostatek zdvihů na splnění závazku.

Závěr: Pokud se pro vypracování zdvihů nabízejí hned dvě barvy, nemusíme po zvážení všech okolností dát ve vypracovávání délkových zdvihů přednost barvě silnější, silněji figurově obsazené.

Příklad 6

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

Závazek **3BT S** Výnos **♥5**

N	S
1 ♦	2 ♣
2 ♦	3BT

pas

Jih sice mohl ve druhém kole dražit piky, ale naprosto není špatné zatajit svůj drahý 4-list (může přijít pikový výnos), protože je dobré, když výnos v srdcích přijde do K,10, má-li stůl v této barvě např. Q,x,x. Západ vynášší srdcovou pětku a Jih vidí, že list je znehodnocen duplicitními hodnotami v srdcích. Otázka nyní zní, zda začít vypracovávat kára nebo trefy nebo dokonce obě barvy.

Když si hlavní hráč spočítá své zdvihy, vidí, že i s pěti károvými zdvihy to stále nebude stačit, naproti tomu, kdyby získal čtyři zdvihy v trefech, bylo by to akorát. Zdá se tedy, že je logické rozehrávat trefy i přesto, že pravděpodobnost, že jsou trefy 3-3, je menší, než že zbývající kára jsou dělena 3-2. Ale ještě něco stojí za úvahu. Získá-li hlavní hráč jeden trefový zdvih, může trefy přestat hrát a teprve teď to zkusit s károvou barvou. Může se totiž stát, že obrana nevezme nebo nebude moci vzít první zdvih trefovým esem, jako je tomu v našem případě:

Aby si zachoval hlavní hráč všechny možnosti, vezme první zdvih srdcovou dámou na stole a vynese malý tref. Východ musí propustit, protože při vzetí esem by hlavnímu hráči barvu uvolnil. Ten vezme figurou zdvih v ruce a nyní začne rozehrávat kára. Ale pozor! Kára musí zahrát Jih esem a králem, aby zjistil, zda není barva nepříznivě dělena, což při propuštění prvního zdvihu v kárech nejde. V našem příkladě příznivé dělení v kárech existuje, proto může hlavní hráč spokojeně v kárech pokračovat a závazek spolehlivě splní. Kdyby se však ukázalo, že kára jsou dělena 4-1, hlavní hráč by musel s káry přestat a zkusit štěstí v trefech na to, že jsou trefy děleny 3-3 nebo že má Východ při dělení 4-2 druhé eso.

Závěr: Když má hlavní hráč při vypracovávání zdvihů na vybranou mezi dvěma barvami, může se stát, že je potřebné zkusit obě barvy střídavě, aby bylo dosaženo kýženého cíle.

Příklad 7

♠ 7

♥ K Q 10 9 7 6 2

♦ 9 7 6

♣ 7 4

♠ J 10 4

♥ 4

♦ K J 4 3

♣ 10 9 6 5 2

N

W **7** E

S

♠ A K Q

♥ A J 8

♦ A Q 5 2

♣ A Q J

♠ 9 8 6 5 3 2

♥ 5 3

♦ 10 8

♣ K 8 3

Závazek **6BT S** Výnos **♥K**

W	N	E	S
			2♣
2♥	pas	pas	3BT
pas	4♣	pas	4♦
pas	5♦	pas	6♦
pas	pas	6♥	6BT
pas	pas	pas	

Po této dosti ostré dražbě, kdy Jih ukázal silný list minimálně s 25 body, Sever nabídl své trefy se slemovými ambicemi. Nicméně po vydražení malého slemu v kárech se Východ rozhodl bránit, a proto Jih nakonec skončil v beztrumfovém závazku, jelikož se jednalo o párový turnaj a linka E-W bránila v první proti druhé hře, takže i pokuta při sedmi kontrovaných pádech by nestačila. Jak má hlavní hráč sehrávat beztrumfový malý slem po výnosu srdcovým králem?

Samotná sehračka není příliš obtížná a snad je i podobná některým příkladům z druhého dílu o blokování a odblokování. Hlavní hráč kryje esem hned první zdvih, protože nemá příliš velkou cenu tento zdvih propouštět, odehrává kárové eso, a pak vynáší pětku károvou ke klukovi na stole. Odtud hraje malý tref na impas krále u Východu, který sedí, jak je vidět z karet obránců:

Jelikož obránci přiznali v obou kolech kára, může nyní Jih na stůl přejít károvou dámou, kterou převezme králem a zahraje si impas podruhé. Pak stáhne trefové eso, na které už vypadne král Východu a po přechodu na stůl na károvou trojku (čtyřku), která je přece jen vyšší než dvojka, si odehraje dva délkové zdvihy v trefech, takže získá všech třináct zdvihů. Šest bez trumfů s nadzdvihem musí být v párovém turnaji nadprůměrný výsledek.

Závěr: Je příjemné mít plnou ruku topfigur a bridžový hráč se brzy naučí zacházet s esy, králi a dámami. Přitom úlohu malých karet není lehké ocenit. A přece jsme v tomto případě viděli, že i taková trojka má svůj velký význam, zvláště když slouží jako přechod k odehrání dvou zdvihů.

Literatura

1. *Extrašance* (příklady č. 4,10,11,12,14,34,37) – Reese, Trézel

Lekce 32: Bridge Master 2B 11-20

B11 – při osmi kartách je v této kombinaci nejlépe zahrát Coulbertsonův impas (budeme probírat za rok)

B12 – při devíti kartách je v této kombinaci lepší hrát eso a na expas

B13 – mou hlavní barvou jsou trefy, a pokud neodolám impasu, nemusím se už na ni dostat, proto vezmu králem a hraju trefy

B14 – opět jsou hlavní barvou trefy a problémem vstupy, pokud jsou trefy 3-2, nic se neděje, ale při 4-1 se 4-listem u Západu a vypadnutí 10 nebo J z Východu se musím umět odblokovat, a tak v prvním zdvihu hraji ke králi devítku, vrátím s esem a vznikla mi impasová pozice

B15 – před trumfováním se musím zbavit ztrátového pik, vezmu pik esem, hraji dvakrát trefy a zahodím pik, vynesu pik, dámu napnu a teď mohu začít trumfovat

B16 – impas v kárech musím hrát malou pro eventualitu dublu u Západu, vezmu , malá ke klukovi, přejdu v trefech a malé káro

B17 – závazek splním, jen když uhraji tři kára, která se mohou zablokovat, správné je vzít esem, vytrumfovat v ruce a hrát dál kára

B18 – piková dáma, je určitě singl, pokud ji pokryju, nesplním, musím pustit a vytrumfovat

B19 – pokud nevyjde impas kárový, musí se hrát na spadnutí Q,J v srdcích z dublu

B20 – zdvihů je dost, ale trumfy 4-2 by byly katastrofou, zajistit se můžeme jen včasným vypracováním kár ještě před trumfováním

Lekce 33: Konvence Gambling a Gestem

V této lekci si ukážeme speciální zahájení a speciální zásahy.

Nejdříve konvence Gambling. Je to zahájení 3BT, které slibuje uzavřený levný 7-list bez vedlejšího esa. Uzavřený znamená A,K,Q, případně i J. Partner pasuje s esy vedle nebo s hodnotami blízké esům, aby fungovaly jako zádrž, jinak draží 4♣ a vy můžete opravit do 4♦, pokud váš 7-list je kárový. Je to poměrně hojně užívaná konvence, která využívá základního principu, že s dlouhou levnou barvou je žádoucí hrát 3BT.

Pokud soupeři zahájili a vy máte rozlohovou kartu založenou na dvou dlouhých barvách (alespoň 5-5), měl byste dražit s 8-15 body tak, aby partner mohl vaši rozlohu znát a využít. Všechny pokročilejší systémy takové hlášky mají. My vám nabízíme méně známou variantu, která vás velmi přesně popíše. Nejdříve si probereme zásahy po 1♦, 1♥ a 1♠ a zahájení 1♣ si necháme na konec. Je obvyklé, že zahájení i zásah 2BT ukazují rozlohu 5-5 v levných a zásah 2 v barvě zahájení obecně 5-5. My využíváme faktu, že v zásahu téměř nemá cenu nabízet trefy skokem a tak i tuto hlášku máme na dvojbarvný zásah. Máme pak tři hlášky na tři kombinace. Pokud zasáhneme 2BT znamená to dva nejnižší 5-listy, 3♣ znamená vyloučení trefové barvy (a přirozeně taky barvy zahájení) a 2 v barvě zahájení je třetí zbývající kombinace.

Když soupeři zadraží např. 1♠, pak 2BT znamená 5-5 v levných, 3♣ 5-5 srdce-kára a 2♠ 5-5 srdce-trefy, po zahájení 1♦ znamená 2BT 5-5 trefy-srdce (protože kára je barva soupeřů).

Není to příliš složitý systém a dovoluje jednou hláškou partnerovi oznámit deset karet, vřele doporučujeme. Variantou je způsob, který je popisován jako minimax. Zásahy jsou stejné, ale dražíte je, pokud máte méně bodů než na zásah (do 7, mini) nebo naopak více (16+, max). Pokud máte na zásah dražíte nejdříve jednu barvu, a pak druhou. Zvažte, který přístup se svým partnerem zvolíte vy.

Pokud zahájí zahajitel 1♣, pak 2♦ jsou drahý 6-list (8)10-15b. jako multi, ale jen s možností dlouhé drahé barvy, 2♥ jsou alespoň 5-5 se srdci a libovolnou barvou, 2♠ alespoň 5-5 piky a levná a 2BT alespoň 5-5 na levných barvách.

Vyzkoušejte si několik dražeb.

Příklad 1

Co budete dražit po zahájení a) 1♣, b) 1♦, c) 1♥, d) 1♠ s tímto listem:

♠ A 7 6 4 2
♥ 7 3
♦ 10
♣ K J 10 8 4

Řešení dražby:

1. 2♠
2. 2♦
3. 2♥
4. pas

Příklad 2

Co budete dražit po zahájení a) 1♣, b) 1♦, c) 1♥, d) 1♠ s tímto listem:

♠ 6
♥ Q J 10 7 3 2
♦ K Q 8 6 5
♣ 8

Řešení dražby:

1. 2♥
2. 2♠
3. pas
4. 3♣

Lekce 34: Seznámení s Polským trefem

V závěru ročníku jsme se rozhodli vás seznámit s dalším licitačním systémem, respektive jeho principy, které jsou odlišné od těch, které používáte vy. Je to prospěšné ze dvou důvodů. Možná si najdete partnera, který tento systém preferuje a bude s vámi hrát jen za předpokladu, že se ho také naučíte, pak tady máte takový malý předskok. Také možná budete později chtít nebo už chcete, ať už ze zvědavosti nebo pro svůj rozvoj, hrávat nezávazně jen nějaký turnaj s někým dražícím zcela jinak. Velmi to doporučujeme. Druhým důvodem je fakt, že v běžných soutěžích budete potkávat dvojice, které budou dražit i jiný systém než ten váš a i pak může být důležité, rozumět jejich dražbě.

Nejvýraznějším rysem, který se promítá i do názvu systému je velmi široké použití zahajující hlášky jeden tref. Obvykle mívá tyto čtyři možné významy: 12-14b. bez 5-listu nebo s 5+listem trefovým (někdy se říká slabý bez), 16+b. s 5+listem trefovým, 18+b. s libovolnou rozlohou a často také slohu 4-4-4-1 s 12-17b. Nejobvykleji bude mít zahajitel první variantu, každopádně svůj list „vysvětlí“ druhou hláškou. Vyplývá z toho, že odpovídající nesmí pasovat (je to forcing zahájení), protože zahajitel může být silný třeba na manši. Odpověď 1♦ na toto zahájení je proto vyhrazena negativnímu významu (0-6b.). V této náročné větvi systému je obsaženo i několik konvencí běžně užívaných v Polském trefu, např. Odwrotka.

Zahájení jedna v drahé užívá systém Polský tref stejně, pouze s tím rozdílem, že je nahoře omezeno 17 body (u nás 21).

Zahájení jeden bez trumfů je zcela stejné jako u nás.

Zahájení jedno káro je používáno v podstatě stejně, zahajuje se tak v Polském trefu s 5-listem, ale často i se 4-listem, zásadně ale ne s 3-listem.

Zahájení 2♣ bývá v některých variantách silné jako u nás, ale je to jen menšinová větev. Obvykle toto zahájení „krade“ význam ze systému Precision a znamená 12-15b. s 6+listem trefovým nebo jen s 5-listem, ale pak navíc ještě s drahým 4-listem. Nejobvyklejšími pokračováními jsou pas nebo 2♦, která znamenají alespoň 9b. a vybízejí partnera, aby objasnil rozlohu svého zahájení.

Zahájení 2♦ bývá často stejně jako u nás (tedy Multi) a pak se neliší ani zahájení 2♥ a 2♠, která jsou dvojbarevná. Často však znamená zahájení 2♦ konvenci Wilkosz, která v sobě zahrnuje všechny kombinace 5-5 kromě obou levných, jež se stejně jako u nás obvykle draží přes 2BT. Pokud draží pár 2♦ Wilkosz, pak zahájení 2♥ a 2♠ jsou jednobarevnými bloky na 6+listu.

Blokující zahájení zůstávají stejná jako u nás.

V zásadách Polský tref často používá zajímavou variantu pro zásah 1BT, s níž vás seznámíme příští rok a dokonce vám ji doporučíme k začlenění do vašeho systému.

Toto jsou nejvýraznější rozdíly. Tento systém má mnoho variant a odrůd, je samozřejmě nutné nechávat si vysvětlit alertované hlášky. Je to systém, který je v Polsku velmi rozšířený a Polsko je země bridži zaslíbená.

Lekce 35: Bridge Master 2B 21-30

B21 – soupeři mají mnoho srdcí a musí nám vyjít některý impas, ale vyzkoušet budeme moci jen jeden ze dvou, šanci si zvětšíme tím, že kára budeme hrát shora (je jich osm, a dáma může spadnout druhé), a když nespadne, budeme impasovat trefy

B22 – kromě trefů budu potřebovat ještě jeden zdvih, hraji kárový impas, protože Západ mi nemůže ublížit ani v srdcích, ani v pikách a pak teprve hraji trefy

B23 – kára jsou blokována, a když v prvním zdvihu vezmu a zahraji opět srdce, soupeř vezme a dvakrát trumfne, všechny problémy vyřeší propuštění, pak obránci nemohou bojovat proti oběma možnostem, které se naskytují

B24 – zahájení 1BT bylo s 16-18 body, a když si dopočítám Východ, zjistím, že nemůže mít více než dva body, mám tedy lokalizováno eso kárová a musím v prvním kole kár položit krále

B25 – pro splnění potřebujeme, aby měl Západ trefové eso a pak na svou dražbu má Východ pravděpodobně kárové eso, musím tedy podle informací z dražby položit kluka

B26 – budu potřebovat vypracovat trefy technikou trumfového impasu (příští rok) a navíc potřebuji dva vstupy, jeden je v kárech a druhý v trumfech, pokud nenapnu v prvním kole nejmenší

B27 – první impas v trefech musí být malou, abych se chránil proti singl králi

B28 – správné je hrát první trumf malou pro případ, že jsou trumfy 4-1 se singl figurou

B29 – je nutno vzít první zdvih esem, abychom zablokovali barvvu soupeřům, jak jsme se to učili na začátku letošního roku, pak budeme impasovat v kárech

B30 – pro nebezpečí snapu nesmím položit eso, vzít káro a trumfovat