



V tomto ročníku víceméně ukončíme práci na systému. Naučíme své svěřence už jen několika konvencím. Samozřejmě mohou dvojice svůj systém vyšperkovávat speciálními konvencemi a poskytneme jim k tomu možnosti odkazy na literaturu, ale to již bude individuální záležitost.

Základem tohoto ročníku je probrání speciálních sehrávkových technik, kterým je věnováno nejvíce lekcí a jejich využití naleznou hráči i při probírání se Bridge Mastera, kde dobereme druhou úroveň a načneme úroveň třetí. Lekce o zásadách vyloučení, informovanosti a forcingu nám dovrší práci nad knihou o moderní dražbě, ostatní kapitoly odkazujeme do nadstavby nebo k individuální práci.

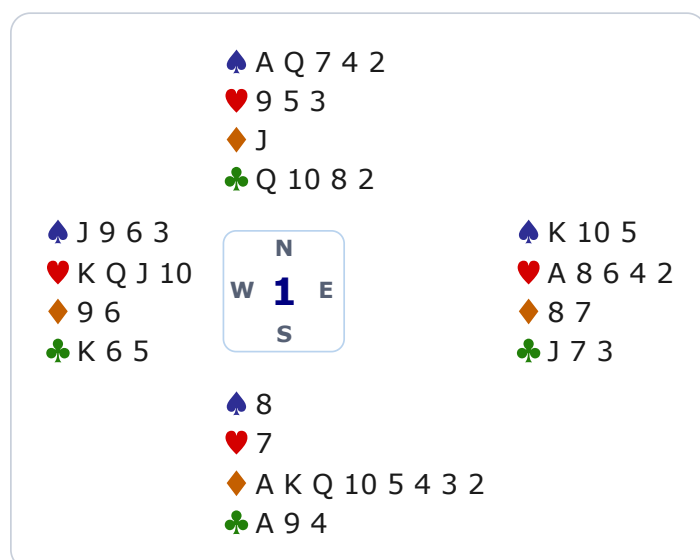
Od tohoto ročníku doporučujeme svěřencům jezdit na všechny typy soutěží. Je-li to v našich silách, pořádáme víkendová či týdenní soustředění. Jako literaturu jim dodejte „Techniky bridžové sehrávky“ a „Moderní přirozenou dražbu“. Další náměty pak naleznou v nadstavbě k tomuto ročníku.

Lekce 1: Culbertsonův impas, vylepšení Multi

Tato technika je pojmenována po asi prvním opravdovém velikanu světového bridže, Ely Culbertsonovi. Ten byl obrovským propagátorem a popularizátorem bridžové hry i dražby. Tento impas vychází z idey dvojitého impasu. Budete-li mít v ruce A,Q,10 a na stole tři nebo čtyři blotky, bude největší šancí na získání dvou zdvihů nejdříve impas na desítku a potom na dámu. Pokud leží alespoň jedna z figur před dvojitou vidlí, pak získáme dva zdvihy. To je vlastně základní situace pro Culbertsonův impas. V něm máme na jedné straně eso s jednou nebo dvěma středními kartami (10,9,8) a na druhé straně dáma se zbývajících středními kartami. Chybí nám tedy král a kluk. Nejdříve hrajeme dámu proti esu, a pokud nebude pokryta, propustíme. Jestliže ji pak přikryje král, budeme impasovat podruhé na kluka. Jestliže ji král nepřikryje, obehrajeme v dalším zdvihu eso. Pokud bude dáma pokryta prvním z obránců, pokryjeme ji esem a pak už odevzdáme jen kluka. Jde tedy o to, abychom pustili jen jeden zdvih, a povede se to tehdy, nejsou-li obě figury za esem.

Příklad 1

Toto rozdání demonstruje základní situaci Culbertsonova impasu.



Jih sehrával závazek pět kár. Západ vynesl srdcového krále a pokračoval dámou. Jak má Jih vyřešit problém, aby neodevzdal dva trefové zdvihy? Nabízí se několik cest, jak plánovat sehrávku. Hlavní hráč může stáhnout trumfy a zahrát malý tref z ruky buď na expas k dámě nebo na impas na kluka trefového. I když neuspěje a Východ vezme zdvih, nebude moci vrátit piky. Hlavní hráč pak může hrát na vypadnutí zbývajících trefových figur s možností impasu na pikového krále. Ale nejlepší rozehrání této barvy je zahrát Culbertsonův impas. Jih proto po přebití srdce přešel károvým klukem na stůl a vynesl trefovou dámu, kterou Západ pokryl králem. Západ vynesl třetí srdce, které Jih opět přebil trumfem. Pak dotrumfoval, dostal se na pikové eso na stůl a vyimpasoval kluka trefového.

Příklad 2

Zde je představen Culbertsonův impas v akci, která je mu vlastní.

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

Hrajete závazek čtyři piky a Západ vynesl trefového krále. Vidíte, že máte dvě ztrátové karty v trefech a hledáte způsob, jak neztratit víc než jeden zdvih v trumfech. Toto je právě příležitost blýsknout se Culbertsonovým impasem. Vezmete tref, přejdete kárem nebo srdcí na stůl a vynesete dámu pikovou. Pokud Západ přebije, vezmete esem a vypuzení trumfového kluka vám už nedá moc práce. Když dá Západ malou, dámu propustíte.

Závazek 4♠ S Výnos ♣K

Příklad 3

Tento způsob sehrávky je vlastně hrou na největší pravděpodobnost. Máme ji v této situaci 75%.

Ve zdvihu W
J
♥

N

♠ A 7 6 5
♥ 3 2
♦ A K Q 2
♣ K 4 3

S

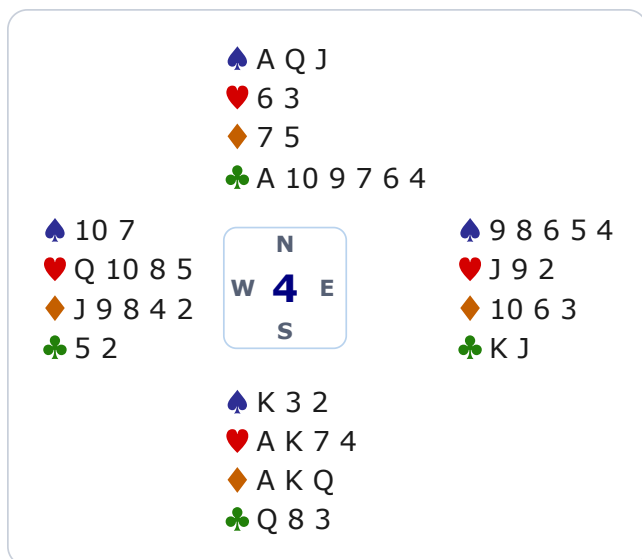
♠ Q 10 9 8
♥ A K 4
♦ J 5 4 3
♣ A 2

Hrajeme šest piků a Západ vynesl srdcového kluka. V trumfové barvě nám chybí král a kluk, ale máme mnoho vysokých blotek (10,9,8). Opět je nejlepším způsobem zahrání Culbertsonův impas. Hrajeme z ruky pikovou dámu, když Západ přikryje králem, vezmeme esem a odevzdáme zdvih už jen na pikového kluka. Když Západ nepokryje, propustíme. Vezme-li si zdvih Východ v dalším kole zkusíme vyimpasovat kluka.

Závazek 5♠ S Výnos ♥J

Příklad 4

Culbertsonův impas používáme při sedmi nebo osmi kartách v impasované barvě. Při devíti kartách má větší šanci hra na expas k dámě.



Dostali jste se do závazku 6BT a Západ vynesl pikovou desítku. Můžete napočítat tři pikové, dva srdcové a tři kárové zdvihy a trefy by měly přinést dostatečný počet dalších zdvihů. Jediným problémem je, jak hrát co nejlépe, abychom nevydali dva trefové zdvihy. Zdá se, že je to učebnicová situace pro Culbertsonův impas, ale při devíti kartách má větší šanci hra na expas k dámě. Vezmete tedy na stole, obtáhnete eso trefové a po vypadnutí kluka už můžete zajásat nad splněním závazku, protože vydáte jen zdvih na trefového krále.

Závazek **6BT S** Výnos ♠ **10**

V této lekci si necháváme také prostor na upřesnění konvence Multi. Vloni jsme se tuto konvenci naučili a řekli jsme si, co dražit v nejzákladnějších situacích. Jen pro připomenutí: Zahajujeme 2♦ buď s drahým 6-listem a 6-10b. nebo s vyváženou rozlohou a 20-21b. Základní odpovědi jsou dvě – 2♥ = do 13b. a 2BT se 14+b. Po těchto odpovědích zahajitel ukazuje, jakou z možných rozloh má, případně také bodovou zónu (6-8 a 9-10). Nejdříve něco ke hranici 14+b. při odpovědi 2BT. Ve skutečnosti by neměla být kvantifikována takto pevně. Obecně je to silná odpověď (alespoň na výzvu), můžete tak tedy dražit i s 12b., pokud je budete mít tak pěkné, že pomýšlíte na hru. Mohli byste tak dražit i s menším počtem bodů, když chcete soupeře blokovat, ale vždycky je nebezpečí, že tím zmátnete partnera a ten třeba dorazí manši, kterou nechcete hrát. Stejný přístup platí i pro zahájení 2♥ nebo 2♠. Hláška 2BT pro partnera znamená silný dotaz nespecifikovaný body.

Ještě se podívejme na jiné odpovědi, než tyto základní (tyto použijete v 95%). Určitě jste si všimli nápadně nevyužitě hlášky 2♠. Tento prostor nechávají bridžisté tomuto významu – s piky pasuj, se srdci draž 4♥. Ukazuje to singl nebo šikenu v pikách, kdy nechcete dražit slabě 2♥, protože by mohly být zapasovány a po 2BT, kdy zjistíte, že partner má piky, budete už na třetím stupni. Hláška vlastní barvy na třetím stupni musí znamenat forcing a vlastní barvu. Partnera vůbec nezajímá, který drahý 6-list máte a chce hrát ve své délce. Musíte mu pouze ukázat, máte-li fit (stačí dubl) a bodovou zónu. Opakování barvy partnera bude minimum (6-8b.), s fitem, 3BT minimum bez fitu (3BT v takové situaci by se hrát nemělo, partner nemá dražit takovou odpověď, pokud by si myslel, že můžete hrát 3BT) a každá jiná barva je maximum a fit. Teď už to musíte nechat na partnerovi, protože vy jste se vydražili.

Pokud soupeři zahájí 2♦ Multi, pak vám navrhujeme tyto zásady dražby, pokud zahajujete jako první obránce (na pozici druhého obránce dražte přirozebě). Po tomto zahájení dražíme podle všeobecných zásad s předpokladem, že obrana má pikovou barvu:

2♥ normální zásah s 5+listem srdcovým, 12-17b.

2♠ rovnovážná rozloha, 19-21b.

2BT zásah na levné barvě 6+list, 12-17b.

3♣/3♦ 5+list a srdcový 4-list, 12-17b.

3♥/3♠ rovnovážná 22+b., dotaz po zádrži v dané barvě

kontra pobídkové, krátké piky, minimálně třílisty v ostatních barvách nebo informační kontra (18+b., vlastní barva, ne však piková) nebo rovnovážné s 16-18b. (další dražba 2BT) či 22+ se zádržemi v drahých barvách (další dražba 3BT)

Máme-li krátkou srdcovou barvu (soupeři mají pravděpodobně 6-list srdcový) pasujeme jedno kolo a pak pokračujeme takto:

W	N	E	S
	2♦	pas	2♥
pas	pas	?	

2♠ normální zásah s 5+listem pikovým, 12-17b.

2BT zásah na obou levných barvách 12-17b.

3♣/3♦ 5+list a pikový 4-list, 12-17b.

kontra pobídkové - krátké srdce, minimálně 3-listy v ostatních barvách nebo informační na pikové barvě 18+b.

Literatura

1. *Techniky bridžové sehrávky* – J. Hájek

Lekce 2: Dummy reversal

Obvykle sehrává závazek hráč se silnějšími kartami v ruce. Karty na stole jsou mu pak ku pomoci, aby dosáhl kýženého počtu zdvihů. Buď vypracovává dlouhou barvu stolu nebo snapuje na stole z kratší strany a získává tím zdvihy navíc. Jsou však situace, kdy je tento z devadesáti procent správný přístup vhodné poněkud otočit. A právě takovýmto situacím se říká obrácený stůl – dummy reversal. Nastudujte pečlivě tyto příklady a jistě ho pak budete umět využít i v praxi.

Příklad 1

V tomto příkladě se list stolu mohl lehce stát vydražitelem pikového závazku, a pak by správná sehrávka – snapování z Vašeho listu – byla zcela jasná a normální. Jsou-li trumfy Vašeho partnerského páru rozděleny 4-4, je často správné hrát listy obráceně jako dummyho v ruce. Jsou k tomu dva náznaky: zaprvé dostatek trumfových honérů na stole k vytrumfování a zadruhé rovnoměrná rozloha na stole a nepravidelná ve vlastní ruce.

W

K♥

Ve zdvihu

N

♠ K J 10 4

♥ A 7 3

♦ A 6 4

♣ J 8 2

S

♠ A Q 8 6

♥ 10

♦ K Q 7 5

♣ 9 7 5 3

Je vyneseno srdcový král proti Vašemu závazku čtyř piků. Stůl nemá na pomoc žádnou délku a jeho krátkosti by se dalo využít jen velmi nesnadno. Avšak vaše krátkost v ruce se dá dobře využít. Vezmete srdcovým esem a přebijete jedno srdce. Trumfnete esem a vynesete proti trumfové desítce stolu, přebijete podruhé srdce. Přejdete na kárové eso a vytrumfujete honéry stolu. Uděláte čtyři zdvihy na trumfy stolu, dvakrát přebijete z ruky a čtyři zdvihy uděláte na vysoké karty ve vedlejších barvách, tedy celkem deset zdvihů a jedenáct, vypadnou-li kára 3-3.

Závazek 4♠ S Výnos ♥K

Příklad 2

Na tomto příkladě si demonstrováme několik obvyklých postupů sehrávek u tohoto typu listu. Sami zjistíte, který je nejlepší.

Ve zdvihu 

N

♠ Q 10 5
♥ A 8 5 2
♦ A Q 4
♣ J 9 5

S

♠ A K J 9 8
♥ 3
♦ K 8 6 3
♣ 8 3 2

Ukážeme si, jak bude sehrávat závazek čtyři piky po výnosu srdcovým králem hráč slabý, průměrný a expert.

Slabý hráč neuvidí jinou šanci než dělení kár 3-3 (36%), pokud to vyjde, udělá pět pikových, jeden srdcový a čtyři kárové zdvihy.

Průměrný hráč, který něco o bridži četl, vylepší sehrávku zahráním známým jako „manévr Guillemarda“ (budeme probírat ve 13. lekci). Trumfne pouze dvakrát, a pak zahraje tři vysoká kára. Pokud zjistí, že jsou kára rozdělena 3-3, dotrumfuje a splní jako hráč slabý. Pokud je rozloha kár 4-2 (48%), hraje na šanci, že hlavní hráč s károvým 4-listem má tři trumfy (nebo čtyři nebo dokonce i pět trumfů).

Závazek **4♠ S** Výnos **♥K**

Expert – po zdvihu na srdcové eso přebije srdci, zahraje pikové eso a přejde pikou na stůl. Pokud oba obránci přidají (68%), splní bez ohledu na to, jestli jsou kára 3-3 nebo 4-2 hrou na „obrácený stůl“, při horší rozloze kár nejde závazek splnit nikdy. Přebije srdcem, vrátí se károvou dámou na stůl, přebije poslední srdce svým posledním trumfem, na kárové eso přejde k dotrumfování a splní při rozloze kár 3-3 s nadzdvihem a přesně při rozloze kár 4-2 bez ohledu na to, jestli hráč s trumfovým 4-listem měl dva nebo tři trumfy. A pokud při přechodu na stůl jeden obránci trumf nepřizná, bude pokračovat jako průměrný hráč, čili použije manévr Guillemarda.

Příklad 3

Toto je podobná variace na předcházející téma.

Ve zdvihu 

N

♠ A 8 5 2
♥ Q J 9
♦ A 6 2
♣ A J 7

S

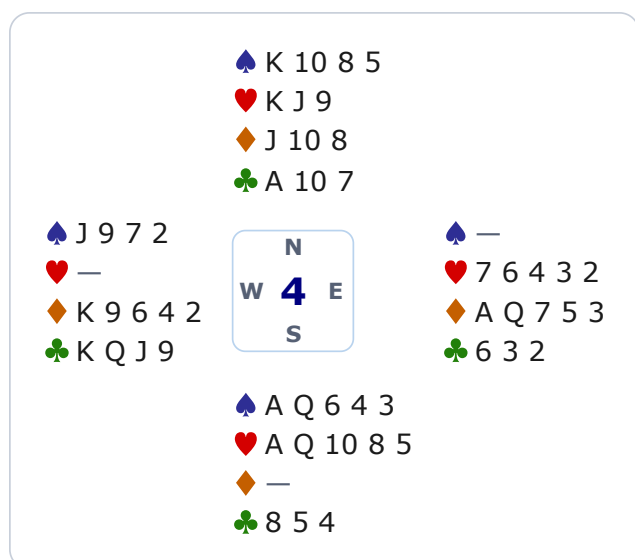
♠ 7
♥ A K 10 7 2
♦ 8 3
♣ K Q 10 9 2

Hrajeme 7 srdcí po výnosu pikovým králem. Máme celkem dvanáct zdvihů (jeden pikový, pět srdcových, jeden kárový a pět trefových), kde vzít třináctý zdvih? Odpověď je prostá – udělat šest srdcových zdvihů na „obrácený stůl“. K úspěchu stačí, aby srdce byly děleny 3:2 (68%). Pikový výnos vezmeme esem a přebijeme pik vysoko, vrátíme se v trumfech na stůl a přebijeme další pik opět vysokou kartou. Znovu se vrátíme v pikách na stůl. Pokud oba soupeři přidají, je vyhráno. Přebijeme čtvrtou pikovou kartu posledním vysokým trumfem v ruce, na kárové eso se vrátíme na stůl a dotrumfujeme. Z ruky odhodíme špatné káro a zůstane nám tam pět trefových zdvihů.

Závazek **7♥ S** Výnos **♠K**

Příklad 4

Někdy se i při obráceném stole může hrát o čas a je důležité využít vstupů na stůl, abychom udělali své snapy v ruce včas. Zde uvidíte možný typ chyby v této činnosti.

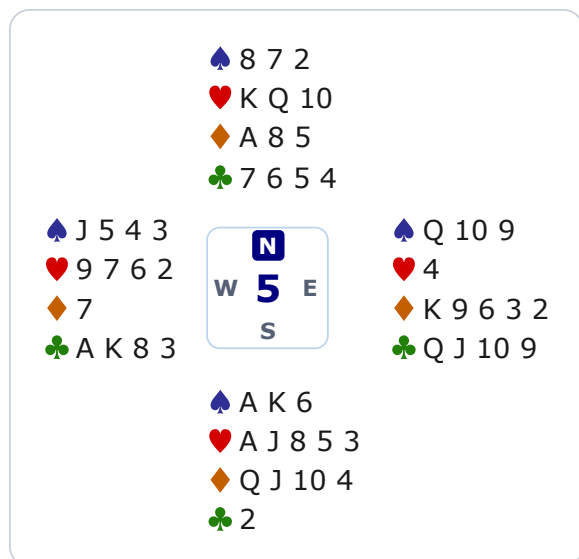


Závazek **6♠ S** Výnos **♣K**

Proti závazku šest piků vynesl Západ „normálně“ krále trefového, vzatého esem na stole. Vydražitel nyní vynesl trumfovou pětku, kterou převzal esem, když Východ nepřiznal. Následoval malý pik, sedmička Západu a osmička stolu držela. Nyní bylo přebito káro a vydražitel nesl předposlední trumf a impasoval kluka Východu. Další kolo kár přebil hlavní hráč posledním trumfem, dámou. V této chvíli má Západ jen zbývajícího trumfového kluka a stůl samotného krále. Ale když se hlavní hráč snažil přejít na stůl srdcem, aby dotrumpfнул, Západ přebil. Pak odehrál dva vysoké trefy a vydražitel tak padl dvakrát. Po vzetí trefovým esem v prvním zdvihu měl vydražitel káro přebít ihned. Pak by přišlo pikové eso a po něm jistý pikový impas přes Západ. Další káro se nyní přebije dámou a poslední pik znovu impasuje kluka Západu. Pikový král nyní pohodlně odebere Západu jeho poslední trumf a dvanáct zdvihů je shromážděno – eso trefové, tři kárové přebitky v ruce Jihu, tři další trumfy a pět nejvyšších srdcí.

Příklad 5

V dalším příkladě se pomocí obráceného stolu dokážete vypořádat i s velkou nepřízní osudu – nesesícím impasem a současným špatným dělením trumfů.



Závazek **4♥ S** Výnos **♣A**

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

Zabezpečte plně svůj závazek hrou na obrácený stůl a zavržením kárového impasu. Ve třetím zdvihu nesete malé srdce z ruky, vysoko snapnete tref, vraťte se na stůl trumfem a opět vysoko snapněte poslední tref. Nyní zahrajete károvou čtyřku k esu stolu, stáhnete vysoký trumf, na který odhodíte malý pik a vrátíte se k zahrání kár. I když má obrana ještě trumfový zdvih, Vy máte v kupě svých deset zdvihů.

Zahajovací výnos je trefové eso, na které Východ přidává dámu. Západ pokračuje trefovou trojkou k partnerově devítce a Vy druhý zdvih snapujete. Jak si naplánujete sehrávku? Deset zdvihů získáte snadno, pokud jsou trumfy 3-2 nebo jestliže sedí kárový král v impasu. Máte však šanci na splnění při trumfech 4-1 s neseďícím károvým impasem? Budete tvrdě padat, pokud odehrajete čtyři kola trumfů, kárový impas vezme Východ králem a nyní zahájí odehrání trefů. Jediná hypotetická spása je původní K,Q v dublu u Východu, ale v tohle může doufat jen šílenec. Co se pustit do kár nejdříve vynesemím ve třetím zdvihu? S tímhle uspějete, pokud jsou kára 3-3, protože vezme-li Východ, vrátí tref, který můžete snapnout, zahrajete další káro k esu, snapnete čtvrtý tref a snapnete opět káro. I pokud jsou kára 4-2, můžete pravděpodobně udělat touto metodou rovněž deset zdvihů, poněvadž si můžete dovolit nechat snapnout třetí káro. Ale předpokládejte při Vaší směle to nejhorší, bude Vám snapnuto už druhé káro!

Literatura

1. *Techniky bridžové sehrávky* – J. Hájek

Lekce 3: Obrácený impas, Smithův signál

Někdy se Vám stane, že na splnění musíte zahrát impas, o kterém ale víte, že na beton nesedí. Pokud máte dostatek středních karet, existuje možnost tento impas obrátit – převést na druhou stranu. Proberte si důkladně naše tři příklady.

Příklad 1

V této partii zásah Západu a ukázané eso Východu prozradí, že impas nebude sedět. Nesedí-li dobře dáma, možná sedí desítka. Nerozumíte? Tak se na to podívejte!

♠ K 8 5 3
♥ K 9 4
♦ 10 6 2
♣ K Q 7

♠ 9
♥ Q 7 6
♦ A K Q J 9
♣ 8 5 4 3

♠ A 6 4
♥ 10 5 3 2
♦ 8 7 4
♣ 10 9 2

♠ Q J 10 7 2
♥ A J 8
♦ 5 3
♣ A J 6

N
W 1 E
S

Závazek **4♠ S** Výnos **♦K**

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

Západ vynesl kárového krále a Východ přidal čtyřku. Západ pokračoval károvým esem a károvou dámou, kterou hlavní hráč snapl. Jak pokračovat? Na základě dražby Východu si vydražitel vytvořil plán, který mu jako jediný dával šanci na úspěch. Se dvěma ztrátovými zdvihy v kárech a jedním v pikách si vydražitel nemohl dovolit ztratit žádný zdvih. Velký problém byl ovšem skryt v srdcové barvě. Východ si vzal své pikové eso a samozřejmě vynesl tref. Bude-li mít eso Západ, což je podle licitace možné, závazek padne, bude-li mít eso vydražitel, nic se tímto zahráním nepokazí. Eso měl vydražitel, vzal tref v ruce a dotrumfoval. Začal teď horečně dopočítávat. Východ ukázal eso pikové a hlavní hráč nabyt přesvědčení, že zbytek bodů na svůj zásah na druhém stupni ve druhé hře musí mít Západ. Znamená to, že má i srdcovou dámu, která se zdá klíčová pro splnění tohoto rozdání. Vynesl srdcového kluka, aby udělal klíčovou kartou srdcovou desítku, která by klidně mohla být u Východu, a Západ pokrýl. Vydražitel vzal králem na stole a vynesl malé srdce. Když Východ přidal malou, impasoval osmičkou.

Příklad 2

Nyní se podívejte, jak skončí nepoučený optimista. Indikace jsou naprosto zřejmé, Východ v dražbě ukáže 16-18 bodů a Západ svým výnosem odhalí zbývající a chybějící tři body. Klíčový impas zjevně sedět nebude a co se stane, když ho přesto vydražitel zahraje? Nic neobvyklého, prostě spadne.

♠ Q 9 7
 ♥ 9 8 4 3
 ♦ K J 6
 ♣ A Q 10

♠ 5 4
 ♥ Q J 10 5
 ♦ 10 5 4
 ♣ 7 5 4 2

N
 W 2 E
 S

♠ A 3
 ♥ A K 7 2
 ♦ Q 7 3 2
 ♣ K 9 3

♠ K J 10 8 6 2
 ♥ 6
 ♦ A 9 8
 ♣ J 8 6

Závazek 4♠ S Výnos ♥Q

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

Zahájení bylo silným BT (16-18b.). Tato informace může být využita také hlavním hráčem. Západ vynesl srdcovou dámu a poté i kluka, kterého Jih snapl. Hlavní hráč vyrazil trumfové eso, snapl další vrácenou srdci a stáhl další kolo trumfů. Potom Jih zkusil trefový impas, který, jak očekával, neseděl. Zpět přišlo další srdce a Jih opět snapl. Nyní si Jih již nemohl dovolit ztrátový zdvih. Hlavní hráč stáhl kárové eso a nesl káro na impas klukem stolu. Neseděl a kárová dáma Východu znamenala pád.

Hlavní hráč měl lépe počítat. Když sáhl na kára, věděl, že Východ začal s A,K v srdcích (7 bodů) a pikovým esem (4 body) a trefovým králem (3 body). Tyto karty dávají Východu 14 bodů a jediná karta, která by Východu dala zbývajících dva body nutné k otevření 1BT, je kárová dáma. Krátce, impas kárový jistě nesedí. Jediná šance je impas obrátit. Hlavní hráč měl začít výnosem kárového kluka stolu. Východ bude muset pokrýt dámou (jinak Jih propustí) a Jih vezme esem. Nyní Jih nese károvou devítku a impasuje desítku u Západu. Západ pokryje, stůl vezme králem a Jih má károvou osmu vysokou. Kdyby Západ nepokryl, Jih propustí.

Příklad 3

V následujícím líčení máte objevit hrůzný bridžový zločin – či snad nešťastnou nehodu nebo náhodu? K rozřešení této záhady je třeba umět počítat do třinácti.

♠ Q 10 9 2
 ♥ Q 9 5
 ♦ A 6 4
 ♣ A 9 4

♠ 5 4
 ♥ 10 8 4 2
 ♦ Q 7 3
 ♣ 6 5 3 2

N
 W 3 E
 S

♠ 6 3
 ♥ A K J 6
 ♦ 10 8 5 2
 ♣ K 8 7

♠ A K J 8 7
 ♥ 7 3
 ♦ K J 9
 ♣ Q J 10

Závazek 4♠ S Výnos ♥2

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

Východ vzal první zdvih srdcovým klukem a pokračoval králem a esem. Jih třetí srdce snapl, zahrál dvě kola trumfů a nesedící trefový impas. Východ vrátil tref a vydražitel zahrál káro k esu a zaimpasoval károvým klukem. Západ udělal zdvih na károvou dámu a závazek byl v pekle. Byl Jih zločinec nebo to byla pouhá nepříjemná shoda okolností? Dříve, než začal Jih rozehrávat kára, věděl, že Východ měl původně A,K,J v srdcích, trefového krále a pouze dubl pik. To dávalo dohromady jedenáct figurových bodů. Kdyby měl Východ ještě károvou dámu, měl by celkem třináct bodů, což by stačilo na povinné zahájení dražby. Východ ale pasoval, proto nemohl mít károvou dámu. Kárová dáma byla tedy identifikována u Západu a Jih měl jedinou šanci – kárová desítka musela být u Východu (Západ nemohl mít dubl károvou dámu, protože ze sehrávky vyplývalo, že má minimálně třílist kárový). Správná sehrávka je v tomto případě zahrát kárového kluka z ruky. Západ musí pokrýt (jinak na něj vydražitel udělá zdvih) a eso na stole bere. Pak zahraje hlavní hráč káro ze stolu a zaimpasuje devítkou.

Využití této techniky je závislé na tom, že hlavní hráč uvědoměle dopočítává body obránců (nedělá to zdaleka každý hlavní hráč). Když zjistíte, že vám impas zjevně nesedí, hledáte řešení a najdete ho v neobvyklém zahrání impasu. Musíte mít samozřejmě takovou slohu středních karet, aby impas otočit šel. Každopádně vlastní technika už je potom prostinká. Přidáváme proto ještě příspěvek obráncům. Doplníme výčet náznaků ještě o tzv. Smithův signál.

Proti beztrumfovému závazku by měla první nedůležitá karta obránce vyjadřovat postoj k barvě prvního výnosu. Jestliže byl zahajovací výnos negativní, pak markujeme kvalitu, tedy stvrzujeme, zda se hlavní hráč trefil do barvy nebo ne. Do pozitivního výnosu markujeme počet. Pak ovšem často přichází situace, kdy otěže převezme do rukou hlavní hráč a je třeba ukázat, zda barva prvního výnosu je vhodná k opakování. Je to tzv. potvrzení výnosu. Definice Smithova signálu je prostá: Přidáváme-li karty do pracovní barvy hlavního hráče v posloupnosti malá-velká, potvrzujeme tím barvu výnosu, přidáváme-li karty v pořadí velká-malá, pak navrhuje změnit barvu výnosu. Signál může vyslat jak zadák, tak předák.

Příklad 4

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

Do závazku 3BT vynášíme čtyřku srdcovou, partner hraje kluka a hlavní hráč bere králem. V druhém zdvihu hraje hlavní hráč károvou desítku, kterou propouštíme, druhé káro bereme esem a co dál? Vidíme-li signál malá-velká, neseme pikovou dvojku, opačný signál nás nutí zvolit trefy nebo srdce.

Příklad 5

Stejné dilema řeší i zadáci.

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

Hrají se 3BT, partner vynesl pikovou pětku a devítka stolu získává zdvih. První káro propouštíme a druhé už musíme vzít. Dáváme však pozor na odhozy partnera, abychom věděli, zda máme vrátit pik nebo vytáhnout do boje se srdci.

Příklad 6

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

Západ vynesl pikovou čtyřku. Hlavní hráč bere kluka Východu králem a vynáší tref stolu. Východ by měl hrát do tohoto zdvihu dvojku – líbí se mi tvůj výnos, pokračuj v této barvě, až budeš moci. Hlavní hráč podnikne kárový impas a když Západ vezme králem, odehraje si čtyři piky a je to dole.

Závazek **3BT S** Výnos ♠4

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

Příklad 7

Teď předpokládejme, že listy Východu a Jihu jsou trochu jiné:

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

Dražba je stejná a výnos taktéž. Hlavní hráč opět bere kluka králem a vyneset tref. Tentokrát si však Východ nemůže přát pokračování piků, takže přidává nejprve desítku. Hlavní hráč impasuje v kárech, Západ bere, a protože si piky partner nepřeje, nese devítku srdcovou. Východ shrábne zdvih, vrátí pikovou šestku a závazek je složen dvakrát.

Příklad 8

V předchozích dvou příkladech by měl Západ vždy povzbuzovat partnera trefovou trojkou, ale někdy bude chtít Západ partnera odradit od původně vynesené barvy.

♠ 5 4 3 2
 ♥ 9
 ♦ A Q J 10 7
 ♣ A J 4

♠ A Q 10 6
 ♥ J 8 6 4 2
 ♦ 9 6 2
 ♣ 5

W **N** E
 8 S

♠ J 9 8
 ♥ Q 10 5 3
 ♦ K 3
 ♣ 8 7 6 3

♠ K 7
 ♥ A K 7
 ♦ 8 5 4
 ♣ K Q 10 9 2

Západ zvolil výnos srdcovou čtyřkou. Hlavní hráč bere esem a zkusí kárový impas. Východ vezme a povšimne si kárové devítky partnera. Vynáší tedy kluka pikového, který poráží závazek.

Závazek **3BT S** Výnos ♥4

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

Nakonec ještě příklad situací, kdy prospěje jiný signál než Smithův.

Příklad 9

Smithův signál hrajeme prakticky vždy po útočném výnosu, výjimkou je situace, kdy se na stole objeví dlouhá barva bez vstupu vedle, v takovém případě je důležitější namarkovat počet pro zablokování zdvihů na stole.

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

♠ 8 5 3
 ♥ 8 6
 ♦ 6 4 2
 ♣ Q J 10 8 5

W **N** E
 9 S

♠ Q J 10 9
 ♥ J 9 5 2
 ♦ A 8 7
 ♣ 7 3

♠ A K 7 4
 ♥ A K Q 3
 ♦ 9 3
 ♣ A K 9

Proti 3BT partner vynese dámu trefovou. Stůl dá dvojku, vy trojku (markujete sudý počet), vydražitel devítku. Vydražitel převezme podruhé vnesené trefy a zahraje károvou devítku, Západ teď vidí, že jediná dlouhá barva na stole bez vstupů je vypracovávána. Jestli má partner kárové eso, měl by vědět, kdy ho nasadit, aby se přerušilo napojení. Má si tedy uvědomit, že tato pozice je zralá na markování počtu (tedy velká lichý počet) a ne na Smithův signál. Východ vezme ve druhém kole, vynese piky a hlavní hráč už nenajde způsob, jak závazk uhrát.

Závazek **3BT S** Výnos ♣Q

Příklad 10

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

Závazek **3BT S** Výnos ♥7

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

Západ vynesl srdcovou sedmu a Východu bylo dovoleno získat zdvih na srdcovou dámu. Východ vrátil srdcovou desítku, kterou vzal Jih esem a nesl trefovou osmičku na impas a Východ nevzal. Toto je dobré zahrání. Jestliže Západ začal se singlem v trefech, bude moci namarkovat barvu svého vstupu a Východ bude vědět, kterou barvu vynese, až dostane zdvih na trefového krále. Jih pokračoval trefovou dámou, Východ musel vzít králem a Západ musel přiznat barvu. Východ musel hádat nejlepší barvu vrácení.

Pro Východ je úplně normální vrátit káro do slabosti stolu. Možnost nést pik k síle stolu použije Východ, jen jestliže je čtenářem myšlenek. Normální vrácení kár silně rozesměje Západ, neboť to dovoluje Jihu, aby splnil závazek. Jih si odpráská čtyři kára, čtyři trefy a jedno srdce. Západ by se smál jinak, kdyby odhodil ve druhém zdvihu srdcového krále. Tato zbytečně vysoká karta v době, kdy eso Jihu bere zdvih, je signálem na vstup spíše ve vyšší barvě než v nižší. Vyšší barva jsou piky a nižší barva by v našem případě byla kára. Signál by řekl Východu, aby vrátil piky, když získá svůj trefový zdvih. Jih třikrát padne místo toho, aby splnil hru.

Literatura

1. *Bridžové bols tipy* – D. Haydenová
2. *Obrana* – J. Minaříček
3. *Hrátky 5* – A. Sheinwold
4. *Techniky bridžové hry* – J. Hájek

Lekce 4: Bridge Master 2C 1-10

Témata úloh:

- C1 – jestliže pozorně počítám, vidím devět zdvihů, šest trefových a tři esa, mám však trefy zablokovány a dva vstupy se mohou ukázat jako málo. Když pik propustím, ztrácím přerušením napojení jeden z nich, a pokud soupeři zaútočí proti srdcovému vstupu dřív, než trefy odblokují, nebudu je moci uhrát. Pomoc je snadná, vzít v prvním kole pikovým esem, odblokovat trefy a srdcové eso je vstup
- C2 – impas je oboustranný, pokud budu hrát impas k desítce, splním, když dámu chytím a kára budou 3-3, pokud hrají impas ke klukovi, splním, když dámu chytím a mohou být kromě 3-3 i 4-2 s dubl dámou, je to tedy větší šance
- C3 – správné využití šancí, impas asi neseď a po jeho zahrání Východ odehraje spoustu srdcí, proto nejdříve zkouším, jestli se nerozpadnou trefy, pak zkusím rozpad piků a jediné, když ani jedna z těchto šancí nevyjde, budu impasovat kára
- C4 – zdvihů je dost a dost a potřebuji jen malou dávku prozíravosti, až si soupeři vezmou srdcové eso, budu potřebovat přechod k dotrumfování, proto musím vzít v prvním kole pikem na stole
- C5 – problémem je zjevně jen to, jak hrát trumfy, vynesení malého piku nás uchrání před katastrofou, jsou-li piky 4-1 se singlem figurou u Východu
- C6 – na stůl chybí vstupy, ale vtípnou hrou vše vyřeším, vezmu pik, odblokují kára a zahrají srdcového krále, kdyby obránci vzali, mám vstup ke kárům, když propustí, vykašlu se na kára a hrají trefy, tři zdvihy mi ke splnění budou stačit
- C7 – nesmím podlehnout pokušení shozu srdce na kára, protože je to riskantní (Západ může mít také singl káro), pokud okamžitě zahájím vytrumfování, mám bezpečně deset zdvihů
- C8 – eso pikové je jediný vstup na stůl a chci hrát impasy v obou červených barvách, který je správný? Kárový, protože i když se srdcový povede, pořád ještě nemusím splnit, když je král srdcový čtvrtý, pokud sedí kára, splním vždy
- C9 – skrčení se v trefech bude ta správná technika, vedoucí k vítězství, protože nemám vstupy v boční barvě, a když se budu umět skrčit poprvé, jistě to zvládnu i podruhé
- C10 – výnos nám dává jednoho stopera v pikách, pokud má Východ 7-list, pak mu zadržením znemožníme odehrát piky, i když bude mít srdcové eso

Lekce 5: Zásada vyloučení

Zásada vyloučení patří k zásadě bilancování – slouží k bilancování listu v barevné hře. Ukazuje rozhodující roli krátkosti (singl, šikena) v boční barvě v barevné hře. Podle toho, jestli se krátkost trefí do figur partnera, nebo do blotek, mění se velmi významně bilancování společného listu. Prozkoumejme mechanismus tohoto hlediska na příkladech, trumfy jsou piky:

a)

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

b)

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

c)

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

U listu a) se singl doplňuje se skupinou honérů partnera, kteří se tak stanou bezcenní. Získáme pravděpodobně osm zdvihů.

U listu b) se singl doplňuje s blotkami partnera. Zhušťuje se tím výskyt figur v ostatních barvách, tvoří sekvence – deset zdvihů je jistých.

U listu c) se singl doplňuje s esem. Není to tak užitečné jako v předchozím případě – boční barvy se pak nedoplňují tak dobře. Máme 50% šanci na získání desíti zdvihů. Můžeme připustit, že jich máme 9,5.

Z uvedeného příkladu vyplývá, že dobrý singl může přidat okolo dvou zdvihů k síle listu. A šikena...?

Dobrá šikena to ještě vylepšila. Oproti listu a) přibyly tři zdvihy.

Dobrý licitační systém musí mít sekvence k ukázání krátkosti v bočních barvách.

3.1 Deskriptivní povzbuzení (opisné)

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

♠ A J 10 7 2
♥ 10 8 2
♦ K 3
♣ A J 9



♠ K Q 3
♥ A 7 4 3
♦ A Q 10 8 7
♣ 8

Dva piky jsou minimem. Přesto se odpovídající pokouší o slem. S tímto úmyslem začíná popisovat svůj list hláškou 3♥. Západ ještě neví o pikovém firu. Odpověď 3♥ (Třetí barva) bere jako stopera v srdcích a obavy o trefovou barvu. Východ by tak mohl licitovat i s touto kartou:

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



♠ Q 9
♥ A J 7 4
♦ A Q J 9 2
♣ 10 3

Tehdy s těmito listy:

♠ A K 10 7 2
♥ K 8 2
♦ K 3
♣ 9 8 6



♠ Q 9
♥ A J 4 3
♦ A Q J 9 2
♣ 10 3

bude vylicitován výborný závazek 4♠ se sedmi trumfy místo 3BT.

Tím, že zahajitel dražil 3BT, ukázal stopera v nedražené barvě, tj. v trefech, 4♠ dokončilo popis listu.

Usilování o výměnu informací je pozitivní náznak.

Nikdo nepochybuje, že Východ usiloval o výměnu informací. Proto je zahajitel povinen rozumět této sekvenci jako pozvání do slemu. Majíc v barvě singlu eso, krále v partnerově barvě, navíc velmi dobrou pikovou barvu, zahajitel přijal výzvu partnera. V rozmezí negativních 2♠ má Západ výjimečně pěkný list.

Z výše uvedeného vyplývá, že deskriptivní povzbuzení je založeno na opožděném sfitování partnerovy barvy a upřednostnění zahlášení dvou jiných barev (druhá barva může být 3-listá).

Zde je několik ukázkových sekvencí:

a)

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

b)

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

c)

d)

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

Všechny tyto sekvence ukazují krátkost a), b), c) – v kárech, d) v pikách a vyzývají do slemu.

Při reprezentační kvalifikaci '89 bylo hráno toto rozdání:

W	N	E	S
1 ♠	pas	2 ♦	pas
2 ♥	pas	3 ♣	pas
3 ♠	pas	5 ♥	

Porovnejme dvě dražby:

a) W H.Wolny, E P.Gawryś

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

b) W A.Kowalski, E L.Stadnicki

W	N	E	S
1 ♠	pas	2 ♦	pas
2 ♥	pas	3 ♣	pas
3 ♥	pas	6 ♥	pas
pas	pas		

Piotr Gawryś po 2 ♥ dražil 3 ♣ (Čtvrtá barva), tím připravil si opisnou pozici, a když 3 ♥ ukázaly rozlohu 5-5, dokončil popis listu v malém slemu, vyzývající do velkého. Henryk Wolny výzvu nepřijal, protože polovina jeho figurových bodů je v barvě krátkosti partnera (slem splnil, protože byl srdcový král v impase a kára se dělila 3-3).

Mnohem horší dražbu ukázali Kowalski-Stadnicki.

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

3 ♥ nadlimitní ushodnění barvy

4 ♣ podle dohod této dvojice krátkost

4 ♦ cue-bid

4 ♥ negat, minimum zahájení

Stadnicki usoudil, že s kartou typu:

♠ A K J x x
♥ K 9 x x
♦ J x x
♣ x

mohou být potíže se splněním již 5 ♥. V této fázi dražby jsou to oprávněné obavy, ale dále si vybral špatnou cestu dražbou 3 ♥ místo 3 ♣. Zdá se, že ani Kowalski nebyl bez viny: špatně ocenil list. I když má minimální list, má dobré rozlohové nadhodnoty: další malou kartu v ushodnění barvě a dobré umístění figur.

Zkusme vydražit toto rozdání:

♠ A J 10 7 2
♥ K 9 2
♦ K 3
♣ J 9 2



♠ K Q 3
♥ A 10 4 3
♦ A Q 10 8 7
♣ 8

Zahajitel neví, že 3♥ jsou přípravou popsání listu s fitem v barvě zahájení. Ve druhém kole dražby myslí, že je to ukázání zádrže a chybějící zádrž v nedražené barvě, tedy trefech. V této situaci chybějící trefová zádrž nedovoluje odpovědět 3BT, 3♠ je vynucená odpověď a neslibuje 6-list. Když Východ zadraží piky na čtvrtém stupni, zahajitel nemusí tuto sekvenci chápat jako deskriptivní povzbuzení, protože Východ tak mohl dražit s tímto listem:

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

♠ A J 10 7 2
♥ K 9 2
♦ K 3
♣ J 9 2



♠ Q 9
♥ A 10 4 3
♦ A Q 10 9 2
♣ 7 6

jako výběr nejlepší hry.

V tomto rozdání je dobrou volbou Východu 4BT (Blackwood). Úvaha by měla být následující: 3♠ ukázaly nechuť k beztrumfové hře, můžeme tedy přijmout, že šlo o ukázání krátkosti trefové.

Abychom porozuměli mechanismu deskriptivního povzbuzení, přidáváme ještě jedno rozdání:

Východ musí podle zásady elasticnosti zadražit 3♥. Tato odpověď v zóně před 3BT nenutí ke hře v barvě, pouze ekonomicky ukazuje na dobré hodnoty v barvě partnera. Západ, který má jeden a půl zádrže v pikách, musí zahlásit 3BT, které ukončí dražbu. Kdyby byly listy:

♠ A J 8
♥ K 9 7 6 4
♦ K 9 4
♣ K 9



♠ 10 3
♥ Q 10
♦ A J 10 8 6
♣ A Q 8 7

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

♠ A 8 7
♥ A K J 8 4
♦ 9 7 4
♣ J 5



♠ 10 3
♥ Q 10
♦ A J 10 8 6
♣ A Q 8 7

dražil by Západ 4♥, které by byly sice hrány na sedm trumfů, ale měly by větší naději než 3BT.

Někdo by mohl namítnout, že ve výše uvedené dražební sekvenci musely být 3♥ deskriptivním povzbuzením (ukazující úplný fit), protože když Východ nemá tři srdce, mohl zahlásit 3♠ – Čtvrtou barvu. Kdyby tomu tak bylo, pak s těmito listy nikdy nevylicitujeme 4♥, ale mnohem horší 3BT.

Z výše uvedeného vyplývá, že 3♠ (Čtvrtá barva) musíme dražit s takovýmto listem:

to znamená se singlem nebo prázdným dublem v barvě partnera (zde srdcové).

Jak by měl odpovídající (Východ) dražit po 3♦ s tímto listem:

♠ A J 8
♥ K 9 7 6 4
♦ K 9 4
♣ K 9



♠ 10 3
♥ 3 2
♦ A Q 10 8 6
♣ A Q 8 7

♠ A J 8
♥ K 9 7 6 4
♦ K 9 4
♣ K 9



♠ 2
♥ A Q 8
♦ A J 7 6 3
♣ A 8 7 6

Musíme jednoznačně ukázat chuť k barevné hře skokem na 4♥. Tímto způsobem vyzveme do slemu a partner ocení hodnoty svého listu, zvláště účinnost pikové krátkosti.

3.2 Konvence Splinter

Je to jakoby opačná metoda než deskriptivní popis. Krátkost ohlásíme bezprostředně skokem (obvykle dvojitým) v barvě singlu (šikeny). Tento nepřírozený skok s krátkostí slibuje nejméně 4-listý fit v barvě partnera a sílu minimálně na hru.

Příklad

W N E S s listem:

1♥

♠ A Q 7 5
♥ Q 9 8 6
♦ K J 9 7
♣ 4

dražíme 4♣, čímž oznámíme: Partnere, mám krátkost trefovou, minimálně čtyři trumfy a sílu listu minimálně na deset zdvihů (nezáleží na tom, jestli se krátkost trefová doplňuje s vyloučením hodnot). Když máš v barvě krátkosti blotky (vyloučení), musíme hrát slem.

s listem

♠ 8 7
♥ Q 10 9 8 6
♦ K J 9 7 6
♣ 4

dražíme 4♥,

ale s listem:

♠ A Q 7
♥ Q 10 9 8
♦ A K J 7 6
♣ 4

který je na Splintera příliš silný, dražíme 2♦.

Z výše uvedeného vyplývá, že Splintera dražíme s listem střední síly otevření (11-14PC). Samozřejmě jsou možné odchylky způsobené rozlohou.

A ještě jedno upozornění, modelový list pro Splintera má figury ve všech barvách. Jestliže máme figury koncentrovány do dvou barev, např.:

♠ 10 8 7
♥ A Q 9 7
♦ A Q J 7 6
♣ 4

je určitě lepší hláška 2♦ než 4♣ a teprve po dalších 2♥ Splinter.

Zde je několik typických sekvencí:

a) 1♥ – 3♠/4♣/4♦

b) 1♠ – 4♣/4♦/4♥

c) 1♦ – 1♥ – 3♠/4♣

d) 1♠ – 2♥ – 4♣/4♦

e) 1♦ – 3♥/3♠

Z těchto několika příkladů vyplývá, že Splinter nevyžaduje vždy dvojitý přeskok. Obvykle tak nedražíme v situaci, kdy by přeskok dovedl dražbu na pátý stupeň.

Po Splinteru musí partner zhodnotit své hodnoty proti krátkosti. Při figurové síle v této barvě ohlásí negat barvou fitu. S listem se slemovými ambicemi draží cue-bidy, nebo Blackwooda.

Příklady

Příklad 1

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

Všimněte si, že kdybychom pikového krále přenesli do trefů, byl by malý slem výborným závazkem, ale pak by Východ, který by věděl o vyloučení v pikách, zadražil cue-bid 4♣.

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

Příklad 2

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

3♠=Splinter, vylučuje drahý 4-list a tím ukazuje trefo-kárový list.

W	N	E	S
1♦	pas	3♠	pas
3BT	pas	pas	pas

Splinter je jedna z nejlepších konvencí, jaké byly vymyšleny. Jejím klady jsou:

1. ukazuje zádrž
2. chrání před duplikací
3. rychle informuje o výborném fitu
4. neplete se s jinými umělými nebo přirozenými odpověďmi
5. snadno se pamatuje

Tato konvence se stala téměř standardem a užívají ji téměř všechny licitační systémy. Vyloučení ulehčuje bilancování, krátkost ukazuje zádrž, která protivníkům nedovoluje uhrát v této barvě více než jeden zdvih.

Ale vyloučení může být užitečné i bez krátkosti. Toto je rozdání z výborné knížky M. Lawrence Hand Evaluation.

a)

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

Máme tady A,K,Q v srdcích proti třem blotkám. Tři jisté zdvihy. Jsou zde ale také ostatní barvy, všechny s potenciálními ztrátovými zdvihy. Budeme-li hrát pikový závazek, odevzdáme:

v pikách – půl zdvihu při rozloze 3-2 a jeden navíc při rozloze 4-1

v srdcích – žádný zdvih

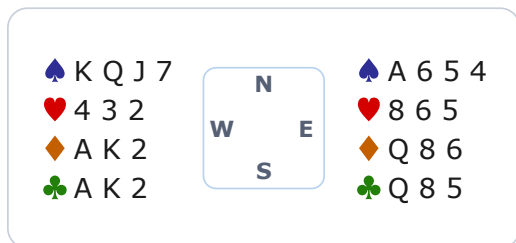
v kárech – jeden a půl zdvihu

v trefech – dva zdvihy

Budeme-li mít špatný den, piky se nerozdělí a finesy nebudou sedět – můžeme odevzdat šest zdvihů.

Stačí ale záplatovat srdcovými figurami díry v ostatních barvách:

b)



Tři srdce a nic více neodevzdáme. Velká pomoc. Navíc piková dáma neutralizuje hrozbu rozlohy 4-1 v trumfech.

Konvenci Sprinter už ve svém systému máme, jen se znovu ubezpečujeme, že už ji umíme a k čemu nám je. Druhou konvencí využívající princip vyloučení, kterou už ve svém arzenálu zbraní máme, je konvence Pokus o hru. Vzpomeňte si! Ptáme se buď na singla nebo na doplněními. Když je singl v naší prázdné barvě, rozhodneme se pro hru, využili jsme tedy princip vyloučení. Když se doplňuje list partnera s naší nedokonalou silou, zvětšuje to možnost vyloučení, že jsou body ve správných barvách.

Deskriptivní (opisný) způsob dražby je novinkou a to novinkou velice náročnou. Použijete ji jen tehdy, když oba partneři u každé hlášky myslíte a uvažujete. Uvedené příklady proberte a zvažte, jestli vás tento způsob povede ve dvojici k lepším výsledkům, nebo poplete. Podle toho se rozhodněte, jakým způsobem budete dražit se svým partnerem.

Literatura

1. *Moderní přirozená dražba* – W.Izdebski, O.Bielewicz

Lekce 6: Konvence Wywiad

V této lekci si představíme další konvenci. Bude to šetření zádrží pro 3BT - (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 dražbu barvy, kterou zasáhli soupeři, znamená to vždy Wywiad negativní, tj. oznámení partnerovi, nemám zádrž, máš-li ji ty, draž 3BT

1♦ – 2♣

3♦ – 3♥ pozitivní Wywiad, mám srdcovou zádrž, ale nemám pikovou

1♠ – 2♥

3♣ – 3♦ negativní Wywiad (čtvrtá barva), nemám kárové držení

Lekce 7: Bath coup

Toto zahrání patřící do povinné výbavy slušného bridžisty má název po britském lázeňském městě Bath. Snad že tam poprvé bylo na tento způsob hry upozorněno. Při klasickém Bath coupu má hlavní hráč v ruce eso s klukem minimálně ve 3-listu a obránce po levé ruce v této barvě vynesl krále. Předpoklad tedy je, že vlastní i dámu. Bath coup nás nabádá první zdvih propustit. Pokud bude obránce neopatrný a ponese v této barvě podruhé, jeho výnos povede přímo do otevřené tlamy našeho volného impasu.

Příklad 1

Na prvním příkladě uvidíme, jak to konkrétně funguje, když je obránce neprozíravý a jaký je rozdíl mezi vzetím a nevzetím prvního výnosu.

♠ A 7 2

♥ 5

♦ 10 8 4 2

♣ A J 10 6 2

♠ Q 8 5 3

♥ K Q 10 8 3

♦ J 6

♣ 8 5

W

N

E

S

♠ K 6 4

♥ A J 6 2

♦ A K 5

♣ Q 9 4

♠ J 10 9

♥ 9 7 4

♦ Q 9 7 3

♣ K 7 3

1

BT

Výnos byl srdcový král, Východ dal čtyřku a Jih šestku. Západ pokračoval srdcovou dámou, což hlavní hráč přivítal. Vzal esem a vynesl trefovou dámu, Východ vzal zdvih a vrátil srdci, což hlavnímu hráči nijak nevadilo. Vzal klukem a odehrál čtyři trefové, dva kárové a dva pikové zdvihy v celkovém součtu desíti zdvihů. Kdyby však vzal esem první zdvih, potom zahrál impas trefový a Východ vrátil srdce, pak by hlavní hráč spadl.

Závazek **3BT S** Výnos **♥K**

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

Příklad 2

Obránce se do sítí Bath coupu sice nemusí chytit, ale lokalizace klíčových figur nám může usnadnit správný průběh sehrávky.

♠ 9 4 2
 ♥ Q J 8 4
 ♦ K Q 3
 ♣ 8 7 5

♠ A Q J 6
 ♥ 5
 ♦ J 9 6 4
 ♣ K Q 10 3

N
 W 2 E
 S

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

♠ K 7
 ♥ A K 10 7 3
 ♦ A 8 2
 ♣ A J 2

Západ vynesl trefového krále. Podle dražby Západu hlavní hráč usoudil, že Západ drží dvě kritické karty – trefovou dámu a pikové eso. Ztrátu dvou pikových a dvou trefových zdvihů si ovšem nemohl dovolit. Hlavní hráč zahrál správně Bath coup a na trefového krále přidal malou. Západ se ovšem nenechal zmýlit, zvláště když viděl odrazující marku partnera. Vynesl proto ke druhému zdvihu károvou čtyřku. Hlavnímu hráči léčka nevyšla, ale protože věděl, kdo má trefovou dámu, našel správné pokračování. Vzal káro dámou na stole a zahrál třikrát trumfy. Potom odehrál kára a sám rozehrál trefy. Vynesl eso a trefového kluka, čímž byl Západ v nuceném výnosu.

Závazek **4♥ S** Výnos **♣K**

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

Příklad 3

Bath coup můžete použít, i když máte eso v jednom a kluka v druhém listu. Často znamená Bath coup získání času pro hlavního hráče.

♠ 3
 ♥ K J 8 3
 ♦ A J 7 6 2
 ♣ A 6 5

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

N
 W 3 E
 S

♠ Q 9 8 4 2
 ♥ 5
 ♦ Q 10 9 5
 ♣ 9 8 2

♠ A 5
 ♥ A Q 10 7 6
 ♦ K 4 3
 ♣ J 4 3

V klasickém případě znamená Bath coup propuštění vyneseního krále, když má vydražitel v této barvě A, J, x. Když se soupeř nachytá a pokračuje dál, udělá hlavní hráč zdvih na kluka. Když je ale soupeř chytrý a rozehraje jinou barvu, získá vydražitel aspoň čas a může najít způsob, jak se zbavit ztrátové karty v této barvě. V našem případě Jih propustí první trefový zdvih. Západ musí zahrát jinou barvu, pravděpodobně pik. Jih vezme, dotrumpfuje, obehraje si kárového krále a odevzdá káro Východu neúspěšným impasem. Ten vrátí tref k esu na stole, ale už je pozdě. Hlavní hráč si odehraje kárové eso, snapne káro a na stole si přebije pik. Může si pak poslední tref z ruky shodit na vypracované páté káro stolu, a tak svůj závazek splní.

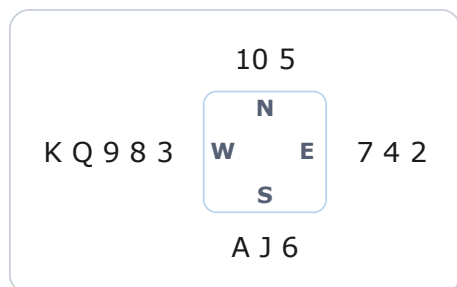
Závazek **5♥ S** Výnos **♣K**

W	N	E	S
			1♥
1♠	3♥	3♠	pas
4♠	5♥	pas	pas
pas			

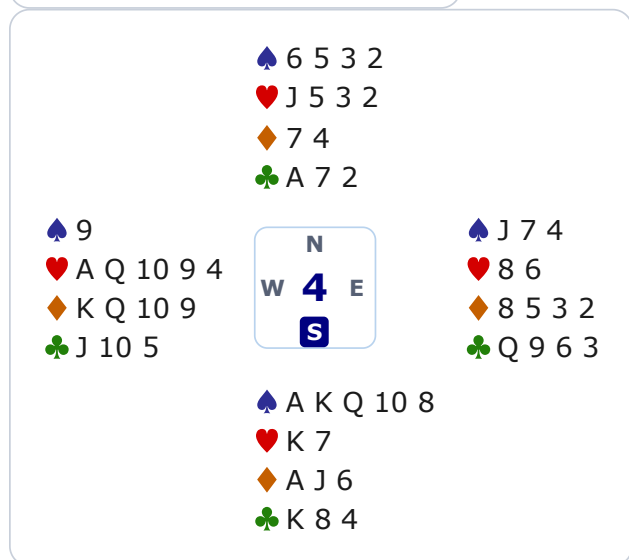
Vezme-li Jih první tref, spadne. Východ udělá svůj kárový zdvih, vrátí tref a Západ tak nutně udělá dva trefové zdvihy.

Příklad 4

Je nutno si dávat pozor na „pseudo Bath coup“, např. při této rozloze karet v jedné barvě:



Vynese-li Západ krále, propuštěním zdvihu se mnoho nezíská, protože po vzetí esem má hlavní hráč stále druhou zádrž v této barvě. Z tohoto rozdání bude zřejmé, že je pošetilé navyknout si na nějaký stereotyp.



Západ vynáší kárového krále. Jak má hlavní hráč plánovat sehrávku? Jih bez většího rozmýšlení tento zdvih propustil a to byl počátek jeho konce. Západ po shlédnutí kárového dvojlistu na stole a po nepovzbuzujícím partnerově náznaku viděl, že kárové pokračování nemá cenu a změnil útok na trefový. Obránci si tak vypracovali pádový zdvih v trefech. Propuštění prvního kárového zdvihu nemělo žádný smysl, protože bylo téměř jisté, že Západ v kárech pokračovat nebude. Propuštění zdvihu bylo ztrátou tempa, které dalo obráncům možnost zaútočit v trefech. Jelikož Západ kontroval zahájení 1 pik, Jih se měl snažit vypracovat zdvih v srdcích pro odhoz. Měl vzít první káro, vytrumfovat, a pak vynést srdcového krále. Když Západ po vzetí srdcovým esem vynese tref, Jih vezme v ruce a vynese další srdce. Tak si vypracuje srdcového juna na stole, na kterého si odhodí ztrátový tref. Odevzdá pouze dva srdcové a jeden kárový zdvih.

Závazek **4♠ S** Výnos **♦K**

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

Literatura

1. *Techniky bridžové sehrávky* – J. Hájek

Lekce 8: Trumfový impas

Vlastně to ani impas není, protože nehrajete proti žádné vidličce. Způsob tlaku na obránce a nutnost, aby seděla klíčová karta na správné straně jsou však stejné. Pro osvětlení této techniky si představte, že máte na stole K, Q ve vedlejší barvě a v ruce nic. Nesete ze stolu krále, a když dá obránce malou, shodíte si ztrátovou kartu. Pokud bylo eso u obránce za stolem, pak se tato akce povedla, protože tento zdvih beztréstně prošel. Kdyby byl dal tento obránce eso hned, bude snapnuto a dáma se stává vysokou. Pokud ale sedí eso na opačné straně, můžete sice zahodit ztrátovou kartu, ale současně ztrácíte tento zdvih. Úspěšnost této akce je tedy závislá na poloze esa, stejně jako při finese. Právě tomu se říká trumfový nebo také snapovací impas.

Příklad 1

V tomto příkladě vám bude chybět eso i král v oné vedlejší barvě a přesto bude šance na sehrávku s trumfovým impasem mnohem nadějnější než na rozpadnutí se 3-3.

♠ K 6 2

♥ A 3 2

♦ K 6 4

♣ Q J 10 9

♠ Q J 10 9

♥ 6 4

♦ J 8

♣ K 7 4 3 2

♠ 7 4 3

♥ 7 5

♦ Q 10 9 7

♣ A 8 6 5

♠ A 8 5

♥ K Q J 10 9 8

♦ A 5 3 2

♣ —

N

W 1 E

S

Závazek **6♥ S** Výnos **♠ Q**

W	N	E	S
			1♥
pas	2BT	pas	6♥
pas	pas	pas	

Výnosem byla piková dáma a Jih ji vzal esem, odehrál dvě kola trumfů a tři kola kár v naději, že si vypracuje své poslední káro. Kdyby byla kára rozdělena 3-3, mohl by si hlavní hráč zahodit ztrátový pik stolu na své poslední káro. Jelikož byla pravděpodobnost asi 2:1 proti této rozloze, nemohl si vydražitel stěžovat, když tento plán nevyšel. Jih musel odevzdat káro a pik. Vydražitel by ale správně měl vzít svým králem na stole a zahrát trefovou dámu s tím, že si odhodí jednu ztrátovou kartu, přidá-li Východ malou, ale přebije trumfem, když Východ pokryje figurou. Když Východ zahraje eso, Jih snapne a dotrumfuje tak, aby skončil na stole. Znovu ponese tref, Východ přidá malou a Jih si shodí nějakou ztrátovou kartu. Západ tento zdvih vezme, ale vydražitel opět přejde károvým králem na stůl a odhodí si své zbylé ztrátové karty na trefy stolu. Kdyby zahrál Východ na první tref malou, Jih by si ztrátovou kartu zahodil ihned. Západ udělá zdvih, ale Jih vezme další zdvih, dotrumfuje tak, aby zůstal na stole a zahraje trefového kluka opět s úmyslem odhodit si ztrátovou kartu, přidá-li Východ malou a snapnout, nasadí-li eso.

Vydražitel splní, bude-li mít Východ alespoň jednu ze dvou vysokých trefových figur. Spadne pouze tehdy, budou-li obě tyto figury u Západu.

Příklad 2

Můžete klidně hrát bridž, i když jste tak unaven, že si nemůžete pořádně naplánovat sehrávku. Nesmíte si ale myslet, že tím bude váš partner příliš nadšen. Toto rozdání sehrával velice unavený obchodní náměstek. Nesmíte být tolik unaven, abyste nebyl schopen spočítat, kde je podle přiznaných bodů klíčová figura. Pokud ji správně vyčtenicháte a máte dobrou techniku, nic vám nezabrání závazek splnit.

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

♠ 7 4
 ♥ 6 5 2
 ♦ 8 5 3 2
 ♣ A 10 8 3

N
 W 2 E
 S

♠ 9 6 2
 ♥ A K J 10 9 4
 ♦ K 9 7
 ♣ Q

♠ A K Q 8 5
 ♥ Q 8 3
 ♦ Q 6
 ♣ K 9 5

Závazek **4♠ S** Výnos **♥6**

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

Východ vzal srdcovým králem a vrátil trefovou dámou. Jih pokrýl králem a Západ vzal esem. Zpátky přišel tref a Jih přidal chytře ze stolu malou. Východ snapl a vrátil trumf. Jih vzal, přebil na stole srdce a přešel trumfem do ruky. Chvilí studoval karty ne stole, pak pokrčil rameny a zahrál károvou dámou na impas. Východ udělal kárového krále a srdcové eso, čímž získal pro svou stranu 200 bodů. Jih vypadal velmi unaveně a Sever značně našťavaně.

Když vrátil Východ trumf, vydražitel neměl tolik spěchat s přebíjením srdce. Měl si podruhé trumfnout, zahrát tref ke klukovi a snapnout tref. Pak zahrát káro k esu, odhodit károvou dámou na poslední tref stolu a zahrát kárového kluka jako snapovací impas přes Východ. Podle zahájení je jasné, že kárového krále má on. Východ pokryje králem a vydražitel přebije. Nakonec si snapne na stole srdce. Pak si může odehrát vysoké káro a zbavit se svého posledního ztrátového srdce. Tím splní závazek a jeho partner se bude usmívat. To snad stojí za tu chvilku přemýšlení.

Příklad 3

V tomto příkladě se podivuhodným způsobem snoubí trumfový impas s úhybnou hrou proti nebezpečnému soupeři.

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

♠ 6
 ♥ A K J 6 4
 ♦ J 10 8 2
 ♣ K 8 5

N
 W 3 E
 S

♠ 7 3
 ♥ 7 5 3
 ♦ K Q 5 4
 ♣ J 10 9 3

♠ A K J 9 5 4 2
 ♥ Q
 ♦ 6 3
 ♣ A Q 6

Závazek **4♠ S** Výnos **♥K**

Jako hlavní kuchař, který musí umět uvařit i ze zbytků, musí si hlavní hráč vypracovat zdvih z 10,9,8 v srdcích na stole. Jeho první krok po vzetí károvým esem musí být zahrání srdcové desítky a kárový odhoz v ruce. Západ zdvih vezme a pravděpodobně vrátí káro, které Jih přebije trumfem v ruce. Nyní musí dvakrát trumfnout, aby zbavil Východ trumfů. Pak zahraje srdcovou devítku a opět si odhodí ztrátovou kartu – tentokrát trefovou šestku. Západ vezme a kárové pokračování opět hlavní hráč přebije, přejde trumfem na stůl a na srdcovou osmičku si odhodí z ruky trefovou dámou. Při této sehrávce je třeba si uvědomit tři momenty:

Proti závazku čtyři piky vynáší Západ srdcového krále. Když vidí vypadnout dámou hlavního hráče, pokračuje v dalším zdvihu károvým klukem. Jak má Jih závazek sehrávat? Na první pohled to vypadá tak, že hlavní hráč musí odevzdat jeden srdcový, jeden kárový a jeden nebo dva trefové zdvihy podle toho, zda sedí či nesedí trefový král. Laskavý čtenář se ale opět poučí, jak se vyhnout impasu. Jaké má hlavní hráč alternativy?

- První odhoz Jihu musí být káro a ne tref. Kdyby Jih odhodil tref, Západ vezme srdcový zdvih a tref od Východu přijde dříve, než si hlavní hráč stačí vypracovat srdce na stůl.
- Hlavní hráč nesmí předčasně vytrumfovat, protože v koncovce by neměl dostatek přechodů na stůl. Proto musí zahrát srdce už ve třetím zdvihu.
- Musí ale vytrumfovat před tím, než zahraje třetí srdce ze stolu. Jinak by Západ vzal a vrátil srdce, které by přebil Východ trumfem.

Příklad 4

Trumfový impas může dokonce pomoci vyřešit i vstupový problém, jako je tomu v tomto rozdání.

♠ 10 7 6 5
♥ K 5
♦ K 6
♣ Q J 6 4 2

♠ —
♥ Q J 10 6 2
♦ Q J 9 3
♣ 10 8 7 5

N
W 4 E
S

♠ J 8 3 2
♥ A 9 8 7 3
♦ 10 2
♣ 9 3

♠ A K Q 9 4
♥ 4
♦ A 8 7 5 4
♣ A K

Západ vynesl srdcovou dámu. Když bylo toto rozdání hráno, Jih snapl druhé kolo srdcí a objevil špatnou rozlohu trumfů poté, co si odehrál trumfové eso. Jih neomdlel, snadno by mohl vytrumfovat tím, že by přešel na stůl a jednou proimpasoval piky. „Ale co budu dělat se špatnými káry,“ pomyslel si a potom dostal inspiraci. Může snapnout káro před vytrumfováním.

Problém s inspirací byl ten, že byla na špatné adrese. Inspirace byla určena muži, který o tři bloky dále hrál úplně jiné rozdání. V tomto případě Východ přesnapl třetí káro a vrátil tref. Jih nakonec spadl dvakrát. Ve správné sehrávce je nutno použít trefy stolu. Po objevení špatné trumfové rozlohy si Jih stáhne dva vysoké trefy, přejde na stůl károvým králem a nese trefovou dámu ze stolu s úmyslem hrát trefy do té doby, až Východ snapne. Jestliže nesnapne, odhodí si malá kára, poté zahraje pikový impas a list Jihu je vysoký. Jestliže Východ snapne, Jih přesnapne a stáhne zbylé trumfy Východu. Tím zbude trumf na stole a Jih může stáhnout kárové eso a károvým snapem se dostane na vysoké trefy.

Závazek 6♠ S Výnos ♥Q

W	N	E	S
			2♠
pas	3♠	pas	4♦
pas	4♠	pas	5♣
pas	5♦	pas	6♠
pas	pas	pas	

Příklad 5

Zde je trumfový impas možností jak splnit závazek, ale zároveň nás nechává naživu i při jeho neúspěchu.

Ve zdvihu

W
K
♥♥

N

♠ 2

♥ 8 5 3

♦ A Q J 10 4 3

♣ Q 9 5

S

♠ A Q 7 4 3

♥ A 2

♦ 2

♣ A K 10 7 6

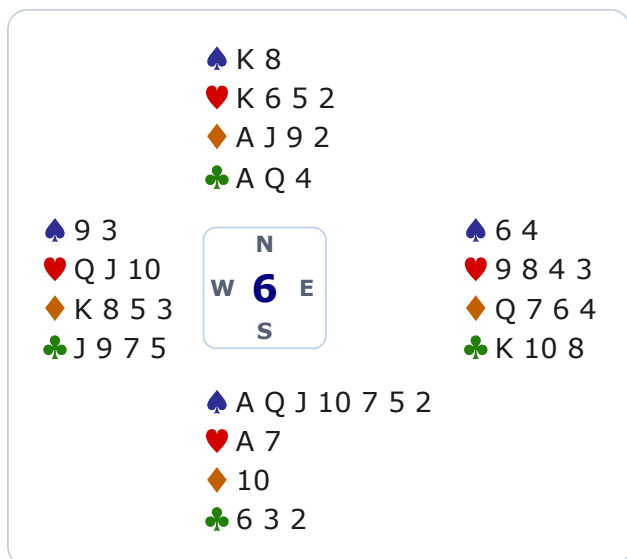
Závazek **6♣ S** Výnos **♥K**

Hrajete závazek šest trefů a je vyneseno srdcový král. Správný plán k uhrání tohoto smělého slemu je samozřejmě využít délky stolu. Převzít první zdvih, zahrát káro, převzít je na stole esem a vynést dámu károvou – a nechat ji běžet jako při finese, když nebude pokryta. Kdybyste impasovali v prvním kole, padli byste hned, kdyby král udělal zdvih, protože protivníci by jistě vzali domů své vysoké srdce. Tímto způsobem odhodíte své ztrátové srdce na károvou dámu a můžete splnit závazek, přestože se finesa nezdařila. Předpokládejme tu horší variantu, že kárový král udělá zdvih po Vaší levici (pokud by se tak nestalo, byl by již závazek doma), vynesené srdce přebijete trumfem. Pak budete muset vytrumfovat a dostat se na stůl k odehrání kár. Vezmete domů své trefové eso i krále a vynesete proti dámě stolu. Budou-li trumfy rozděleny rozumně, máte závazek v suchu. Máte pět zdvihů trumfových, pět kárových a dvě esa ve zbývajících barvách.

Všimněte si, že nepotřebujete přebíjet na stole, abyste udělali dvanáct zdvihů. Ve skutečnosti by mohlo být takové snapování osudným, protože jakmile byste trumfy stolu zkrátali o jeden, kárová barva by vám byla k ničemu, protože byste k ní neměli vstup. Nemohli byste již při posledním trumfnutí zůstat na stole. Toto rozdělení je dobrým příkladem k ukázání toho, jak je důležité být si vědom, co vlastně chcete hrát. Nejlepší způsob sehrávky je využít délky stolu a pustit se přímo do kár.

Příklad 6

Také ve spojení s eliminační hrou může být trumfový impas imponující zbraní.



Jak má Jih sehrávat závazek šest piků 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 se odhodí na károvou devítku. To však nevyjde.

Závazek 6♠ S Výnos ♥Q

Existuje ovšem daleko jistější plán sehrávky. Vyeliminujeme srdce, dotrumfujeme a pustíme do zdvihu kárem Východ. Musíme si ovšem zajistit dostatek vstupů na vyeliminování srdcí. Po srdcovém esu a králi snapneme srdce, trumfneme jednou vysoko v ruce, přejdeme pikovým 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, přijde chvíle pro trumfový impas. Vezmeme esem a zahrajeme kárového kluka na trefový odhoz.

Literatura

1. *Techniky bridžové sehrávky* – J. Hájek

Lekce 9: Crosstrumping

Při něm chcete snapovat sem a tam, vždy jednou z ruky a jednou ze stolu. Nezapomínejte však přitom, že nepřítel bude odhazovat, zatímco vy budete vesele přebíjet vysokými trumfy, takže vaše vysoké karty, které byste si ušetřili, padnou pod jejich délkové trumfy. Je tedy důležité odehrát si včas (nejlépe okamžitě) vysoké karty ve vedlejších barvách, a pak teprve křížově snapovat.

Příklad 1

Příklad klasického crosstrumpingu, při němž nesmíte zapomenout vzít domů napřed své zdvihy a nenechat se přesnapovat. A když už, tak takovým způsobem, ze kterého soupeři nemohou nic těžit.

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

N

W 1 E

S

Závazek 4♠ S Výnos ♦K

Hrajete čtyři piky, které Východ hlasem hladového Iva kontroval. Západ vynesel kárového krále. Nezapomeňte na své winéry, máte čtyři zdvihy na vysoké karty a potřebujete tedy šest zdvihů na trumfy. Vezměte károvým esem, odehrajte eso a krále trefové a eso srdcové dříve, než se nepříteli rozsvítí. Pak přebijte na stole jedno srdce, jedno káro v ruce, další srdce na stole a další káro v ruce. Při tomto třetím kole kár již Východ nepřizná barvu, kdybyste nevzali dříve domů své vysoké karty, mohl by teď odhodit jeden tref, ale takto je bezmocný, co může udělat nanejvýš, je odhodit své poslední srdce, takže pak bude moci přesnapovat stůl. Vynesete srdce a přebijete je na stole klukem. Jestliže ho Východ přesnapuje esem, uděláte všechny čtyři trumfy z ruky a dva na stole, jestliže to neudělá, uhrajete po třech trumfech z ruky i ze stolu. Obojím způsobem uděláte šest zdvihů na trumfy a splníte závazek.

Příklad 2

Ještě základnějším pravidlem hry na křížové snapování je heslo – „nevytrumfovávej“, neboť pak nebudeš mít čím snapovat.

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

Hrajete závazek čtyři piky a Západ vynesl srdcového krále. Rozdání je jako stvořené ke křížovému snapování. Hlavně nesmíte ani jednou trumfnout a nejdříve sebrat svá vedlejší esa. V tomto případě se ani nemusíte obávat přesnapů, protože všechny trumfy jsou nejvyšší. Stačí, když projde stažení es a závazek je v suchu.

Závazek **4♠ S** Výnos **♥K**

Příklad 3

Někdy může být důležité, z které strany začnete svůj crosstrumping, jako je tomu v následujícím příkladě.

Ve zdvihu W
K
♣

N

♠ A 7 5 3 2
♥ K 10 8 6
♦ J 10 5
♣ 7

S

♠ 8
♥ A Q J 9
♦ 8 6 4 3
♣ A 9 8 5

Jih hraje čtyři srdce po výnosu trefového krále. Závazek jde splnit získáním dvou zdvihů na vedlejší esa a osmi zdvihů na křížové přebitky. Pokud hlavní hráč mechanicky po zdvihu na trefové eso přebije tref, pak pikové eso a pikový přebitek a bude křížově snapovat, již nikdy svůj závazek nesplní, neboť trefy potřebuje přebít třikrát, ale piky čtyřikrát. Pokud nezačne s přebíjením piků, dostane se do této koncovky:

Závazek **4♥ S** Výnos **♣K**

N

♠ 7
♥ K
♦ J 10 5
♣ —

S

♠ —
♥ A
♦ 8 6 4 3
♣ —

bude v ruce a bude přinucen zahrát kára. Když soupeři vezmou a zahrají trumf, už nikdy nesnapne svůj poslední pik.

Příklad 4

Někdy je křížové snapování až finální fází sehrávky, takovou třešničkou na dortu.

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

Hlavní hráč přidal na dámu károvou krále a Západ vzal zdvih esem. Vrátil káro do snapu a Západ vynesl zpátky kluka trefového. Hlavní hráč impasoval dámou a to stačilo ke splnění. Ve dvou kolech vytrumfoval a odevzdal jeden pik. Další dva zahodil na trefové eso a kárového kluka a křížovými snapy získal zbytek zdvihů.

Závazek 4♥ S Výnos ♦Q

W	N	E	S
1♠	X	3♦	4♥
pas	pas	pas	

Příklad 5

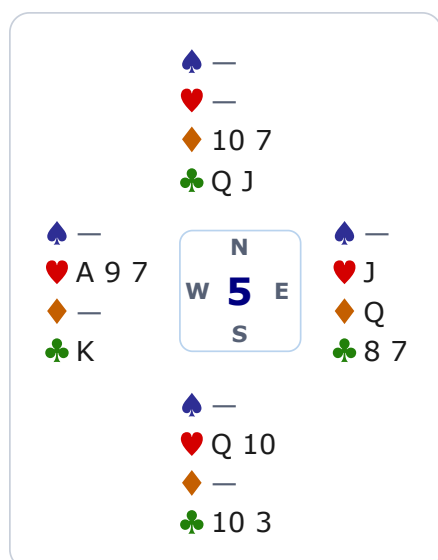
A někdy může být crosstrumping jedinou spásou.

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

Západ vynesl káro a kárová devítka Východu vypudila kárového krále. Hlavní hráč přešel na stůl pikem a odtud vynesl srdce. Východ nasadil krále a vrátil trumf. Vydražitel vzal esem, snapl srdce, obehrál vysoký pik, snapl pik, obehrál eso kárové (sebrat včas své vysoké zdvihy) a na dámu pikovou zahodil káro, které se tak stalo další vhodnou barvou ke snapování. Pokud Západ snapne králem, bude moci hlavní hráč křížově dosnapovat. Pokud zahodí káro, dojdeme do této koncovky:

Závazek 5♣ S Výnos ♦J

W	N	E	S
	1♠	pas	2♣
pas	4♣	pas	5♣
pas	pas	pas	



Hlavní hráč pak vždycky vyhraje, protože snapne-li káro trojkou, král trefový udělá zdvih a Západ je v nuceném výnosu od srdcového esa. Snapne-li desítkou, přesnap dostane Západ do stejné pozice jako v předchozí variantě, pokud nepřesnapne, přijdou další křížové snapy a Západ opět zinkasuje jen trefového krále.

Literatura

1. *Techniky bridžové sehrávky* – J. Hájek

Lekce 10: Bridge Master 2C 11-20

Témata úloh:

- C11 – správné je první zdvih v trefech propustit, to soupeřům nevytvoří impasovou pozici, pokryjeme až druhý tref
- C12 – pokud mám stopery ve všech barvách, je nejnadějnější hrát A,K shora a pik ke klukovi (neimpasovat)
- C13 – podle dražby je lokalizován trumfový král, když si dopočítám body, zjistím, že ho může mít jedině Západ, pokud nechci ztratit dva trumfy, musím rozehrát dámou z ruky a propustit, pokud projde
- C14 – situace vypadá jasně, pokud se nedělí kára hůř než 4-2, nemůžu prohrát, dvakrát trumfnu, a když se trumfy nerozpadnou, zahodím na srdci káro a jsem jistěn i proti kárům 5-1
- C15 – máme 4 ztrátové zdvihy a problémy se vstupy, na piky mám kárový shoz, zrealizuji ho, když v prvním zdvihu propustím (Bath coup)
- C16 – generální šance jsou kára, ale kdyby se nedělila, hraji na vypadnutí dubl pikového kluka nebo piky 3-3, nejdříve vezmu srdce (úhybná hra proti nebezpečnému Východu, který může vynést tref), hraji pik ke králi a malý pik zpátky
- C17 – hraji na dubl pikové eso u Východu, které je dopočtem z dražby lokalizováno, vezmu srdce a musím si nechat na později kárový vstup, proto vynesu dámou a převezmu králem, pak pik a po trefové vratce napnu na stole, trumfnu, přejdu srdcí, dotrumfuji
- C18 – proti trumfům 5-0 se pojistím shozem ztrátové karty na ztrátovou, ve druhém zdvihu se nebudu zkracovat v trumfech, ale zahodím káro
- C19 – mám sedm zdvihů a zbývající potřebuji získat v pikách, pokud jsou 3-3, není to problém, když budou 4-2, může být dubl s figurou u Západu, a pak je správné vzít srdce v ruce a hrát malý pik k devítce na stole
- C20 – propuštění v prvním zdvihu barvu buď zablokuje, nebo přeruší, ve druhém kole hraji desítku, pokračování srdcové vezmu a rozehraji trefy, pik přebiji a závazek je doma

Lekce 11: Zásada informovanosti I

Typický list

Informujeme o odchylkách od typického listu (tedy takového, jaký od nás partner očekává). Partner ať draží k našemu typickému listu.

Obraz typického listu vzniká:

- z naší dražby
- z dražby partnera
- z dražby soupeřů

Západ zahájí 1♥ – obraz našeho typického (nejpravděpodobnějšího) listu je 5-list srdcový a 3-3-2. V jaké barvě je dubl? Nevíme.

W	N	E	S
1♥	pas	1♠	pas

Jaký je teď typický list zahajujícího? Takovýto: 2-5-3-3.

Proč dubl pik? Protože délka piků u Západu říká, že zůstává méně piků pro zbývající hráče. Podle této pravděpodobnosti bude mít Západ méně piků než trefů nebo kár.

W	N	E	S
1♥	pas	1♠	pas
2♦			

Jaký je teď typický list Západu? Rozloha 5-4 v červených barvách. A v černých barvách 2-2, nebo 3-1? Protože Východ dražil piky, je pravděpodobnější, že má Západ delší trefy než piky a tedy typický list v této fázi dražby je: 1-5-4-3.

Tento obraz typického listu vzniká v naší představě pouze na základě dražby, bez nahlížení do karet licitujících. Matematicky řečeno, typický list je určitá rozloha karet. Licitující vidí své karty, a když se odchylují od typického listu, draží partnerovi další odchylky, aby ukázal list skutečný.

Musíme dražit tak, aby se typický list co nejvíce přibližoval našemu skutečnému.

Odchylky od průměru mohou postihovat více parametrů:

- sílu listu
- sílu barvy
- délku barvy

Odchylky od průměru (typického listu) mohou náš list posilovat nebo snižovat. Nulová odchylka – to je to, co od nás partner čeká.

Příklad

Typický 5-list obsahuje okolo 4PC, třeba zahájení 1♥ s barvou: K,J,7,6,5 nebo K,10,9,7,6

V takovémto případě se můžeme domnívat, že naše barva zhruba odpovídá představě partnera.

Zahájení 1♥ s takovýmto listem: 10,7,6,4,2 nebude splňovat očekávání partnera a naše karta se horší. Naopak barva: A,K,J,9,7 je výrazně lepší než očekávání.

Jak informovat?

1. Dražba barvy ukazuje odchylku (délku a množství honérů) v této barvě.

2. Dražba beztrumfů ukazuje odchýlení v nedražených barvách (sugeruje zádrže v nedražených barvách).
3. Zvýšení stupně dražby je znakem síly. Čím je odpověď výše, tím větší je odchylka od průměru.
4. Nezvýšení stupně dražby je znakem slabosti.
5. Pas je znakem typického listu.
6. Snaha o výměnu informací je pozitivní znakem.
7. Odmítání výměny informací je negativním znakem.

Vybaveni základními vědomostmi, pusťme se do práce. Předvedme mechanismy přirozené dražby na příkladech:

Příklad 1

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

Západ má 4PC nad průměr, může tedy v klidu zahájit. Samozřejmě největší odchylku od průměru má v srdcové barvě. Zahajuje tedy 1♥, což odpovídá základní tezi otevírání na 5-listu. Zahájení počítá s dvěma pravděpodobnými zdvihy partnera. Typickým listem zahajitele, dokud ještě nevidíme karty odpovídajícího, je sloha 5-3-3-2 s libovolným dublem.

Východ nezklamal partnerovo očekávání, má asi více než dva pravděpodobné zdvihy, podrží tedy dražbu a licituje svou pikovou délku (odchylku od průměru).

W	N	E	S
1♥	pas	1♠*	pas
?			

1♠ je forcing. Po odhalení pikové délky partnera je typickým listem Západu 2-5-3-3. Zahajitel si prohlíží své karty:

1♠* 4+ piků

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

ví, jaký obraz o jeho listu má partner a jak moc se od něj jeho skutečný list liší. Vidí dva základní rozdíly: v kárech má 4-list místo 3-listu, v pikách 3-list místo dublu. Pokusí se tedy tento obraz opravit dražbou svého odchýlení v kárech:

W	N	E	S
1♥	pas	1♠	pas
2♦	pas	?	

2♦ neforsují, Východ tedy musí začít uvažovat nad výběrem částečného závazku, i když jeho list není rozhodně minimální. Východ má dobrý polopozitivní list (6-10 bodů). List zahajitele může mít nadhodnoty postačující k vydražení manše. V takovýchto situacích musí slabší list podržet dražbu a zároveň informovat o svém pouze polopozitivním listu.

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

Co má Východ zadražit? Musí dražit drahou barvu (znak slabosti), a tedy 2♥ nebo 2♠ a svůj výběr opřít o typický list partnera. Jaký je typický list Západu: 2-5-4-2 nebo 1-5-4-3?

Mezi hráči je více neodhalených trefů než piků, a proto pravděpodobně má Západ delší trefy než piky, a tak je jeho typickým listem rozloha 1-5-4-3. Je-li to tak, Východ nesmí dražit 2♠ s 5-listem, když je pravděpodobně doplněn singlem, 2♠ v této sekvenci vyžaduje 6-list.

Ted' už víme, že Východ musí zadražit negativní 2♥ (6-10 bodů, dubl srdce), které ponechají všechny cesty otevřené.

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

♠ K 7 6
♥ K Q J 6 4
♦ A J 10 4
♣ 5

N
W 1 E
S

Máme 14PC a zdá se, že už není co hledat při polopozitivní síle partnera. Přesto naše karta zoufale volá po hláске 2♠, protože: Fit v barvě partnera zvedá sílu společného listu.

Za kvalitu srdcí a kár můžeme připočítat po jednom bodu, firura v barvě partnera si to také zaslouží. V pikové hře se posiluje také význam trefového singlu. Proto je skutečná síla listu Západu mnohem větší než jen 14 bodů.

Ve skutečnosti partner nemusí mít pikový 5-list, ale pak jen zaměníme sedm srdcových trumfů za sedm pikových se ziskem snapu trefového. Uděláme tedy krok vpřed dražbou odchýlení v pikách (snaha o výměnu informací je znakem síly).

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

N
W 1 E
S

♠ A Q 5 3 2
♥ 9 3
♦ K 3 2
♣ 10 7 6

Ted' síla listu Západu náležitě vzrostla. Všechny figury určitě hrají (jsou základní), pátý pik má maximální hodnotu, objevily se snapové možnosti v trefech (singl se doplňuje s blotkami – podívej se na zásadu vyloučení) – můžeme tedy klidně zhlásit 4♠.

Podívejme se ještě jednou na celé rozdání:

♠ K 7 6
♥ K Q J 6 4
♦ A J 10 4
♣ 5

N
W 1 E
S

♠ A Q 5 3 2
♥ 9 3
♦ K 3 2
♣ 10 7 6

Příklad 2

♠ J 10 6 5
♥ K 9
♦ K Q 7 6 5
♣ A 3

N
W 2 E
S

♠ A K 4
♥ A Q 10 8 7
♦ A 10 4 3
♣ 9

W	N	E	S
1♦	pas	?	

Východ má velmi výraznou odchylku proti očekávání v ohledu síly (zahájení 1♦ je draženo s očekáváním dvou zdvihů partnera), velkou odchylku v srdcích, značnou v kárech a menší v pikách. Východ je tedy povinen dát najevo své odchylky v pořadí: srdce – kára – piky, společně s informací o své veliké síle. Dobrým počátkem bude hláška 2♥ (mancheforcing), která podá informaci o listu zaručujícím hru a dobrém srdcovém 5-listu.

W	N	E	S
1♦	pas	2♥	pas
?			

Západ nemá žádnou odchylku ve figurové síle, má lehkou odchylku v kárech (zahájení vyžaduje pouze 4-list), ve světle dražby dobré doplnění pro srdce a také dodatečné hodnoty v nedražných barvách, tj. pikách a trefech. Dobrý obraz listu bude podán hláškou 2BT, která ukazuje rovnovážný charakter listu, podá informaci o stoperech v černých barvách a dá prostor partnerovi k další výměně informací.

Ted' nadražíme další odchylku – v kárech.

W	N	E	S
1♦	pas	2♥	pas
2BT	pas	?	

List Západu je stále silnější, páté káro je dodatečným zdvihem, srdcový král – figura v barvě partnera, je důležitější než ve vedlejší barvě. Je možno podat o ní ekonomicky informaci dražbou 3♥, což současně ukáže preferenci pro barevnou hru. Partner by neměl pochopit tuto hlášku jako ohlášení fitu, protože s takovýmto fitem bychom ushodnili srdce v minulém kole dražby nebo ted' skočili na 4♥.

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

Východ ve shodě s naším plánem zahlásil svou další odchylku – pikovou. Dražbou těchto tří barev ukázal Východ také další odchylku – obává se o trefovou barvu.

Informace o slabosti trefové a vlastnictví pouze esa v této barvě předurčuje barevnou hru. Ve světle informací z dražby má Západ výjimečně dobře umístěné figury a navíc další hodnotu v podobě pátého kára. Zahajitel o tom může podat informaci hláškou 4♣ – cue-bid (pozdání do slemu) a další dražba může mít např. takovýto průběh:

W	N	E	S
1♦	pas	2♥	pas
2BT	pas	3♦	pas
3♥	pas	3♠	pas
4♣	pas	4♦	pas
4♥	pas	4BT	pas
5♠	pas	7♦	pas
pas	pas		

4♦ – při hře v kárech ukazuje srdcový cue-bid, 4♥ – cue-bid ukazující zádrž prvního nebo druhého stupně, 4BT – Římský Blackwood, 5♠ – dvě esa z pěti s trumfovou dámou.

Literatura

1. *Moderní přirozená dražba* – W.Izdebski, O.Bielewicz

Lekce 12: Zásada informovanosti II

Pokračujme ještě dvěma příklady v našich úvahách z minulé lekce.

Příklad 1

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

W	N	E	S
1♥	pas	2♠	pas
?			

2♠ partnera nejenže zaručují manši, ale nesou i lehké slemové ambice. Když jsme v pozici mancheforcing, může Západ sfitovat piky buď hláškou 3♠, nebo 4♠. Jedna ze zásad říká:

- vyšší dražba je znakem síly

druhá:

- snaha o výměnu informací je znakem síly

V tomto rozdání jedna zásada popírá druhou. Logické je přijmout, že druhá zásada je po mancheforcingu upřednostněna.

Zde tedy skok na 4♠ blokuje předávání informací a naznačuje tak nechuť dražit slem. Naproti tomu 3♠ ukazují ochotu k výměně informací a tím prozrazují slemovou ambici.

Západ tedy musí rozhodnout, jak silný je jeho list. 4♠ dražíme s výjimečně špatným listem. Již jediná nadhodnota nás opravňuje k dražbě 3♠. List Západu je rozhodně v kontextu průběhu dražby zralý k nadhodnocení: výborné umístění drahých figur a čtyři kontroly (eso=2 kontroly, král=1 kontrola).

Proto je správnou odpovědí ekonomické ushodnění – 3♠.

Teď už nebudou problémy s vydražením slemu.

W	N	E	S
1♥	pas	2♠	pas
3♠	pas	?	

Příklad 2

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

Tento list pochází z polské reprezentační kvalifikace. Pokus se teď vydražit ho. Tvým partnerem je mezinárodní velmistr – Jerzy Zaremba.

Jakou odpověď si vybereš?

Přirozené odpovědi jsou:

W	N	E	S
1♦	pas	2♥	pas
?			

3♥ srdcový fit, povzbuzuje k výměně informací a ukazuje tedy nadhodnoty

- 4♥ bere prostor pro výměnu informací a, jak už víme, odmítání výměny informací je znakem slabosti
- 3♦ nejlépe ukazuje hodnoty, které máme, naším plánem je ushodnění srdcí v dalším kole dražby

Existuje ještě jedna inteligentní odpověď:

4♦ – mám dobrá kára a fit ve tvé barvě. Tak by měl této odpovědi rozumět partner, ale porozumí...? Na rozdíl od tebe není génus. V takovýchto situacích je lepší strategií nedražít optimální hlášku, která však může způsobit nedorozumění, ale zvolit horší, ovšem pro partnera srozumitelnou. Svůj geniální nápad předvedeš partnerovi po skončení rozdání, abyste ho mohli v budoucnosti použít.

Má tvá karta vyšší hodnoty?

♠ 7 6

♥ K 9 4

♦ A K Q 9 7 6

♣ 10 4

N

W E

S

Určitě – kárová barva bude zdrojem zdvihů a výborný srdcový fit také zvyšuje sílu tvého listu. Uznej, že list:

♠ K 6

♥ K 9 4

♦ A Q 7 6 4 2

♣ 10 4

by byl mnohem horší a list:

♠ K 6

♥ K 9 4

♦ A 9 7 6 4 2

♣ Q 4

by byl nejslabší se stejným počtem bodů. Jestliže chceš přímo ushodnit barvu, draž 3♥ (výzva k výměně informací). Tato hláška má tu vadu, že partnerovi zatajuje vynikající károvou barvu. 3♥ je dobré dražit např. s tímto listem:

♠ A 6

♥ K 9 4

♦ A Q 10 4 2

♣ 10 8 4

Z našich dosavadních úvah vyplývá, že nejlepším rebidem jsou 3♦ (ještě lepší jsou 4♦ – jak už jsme řekli, ale tato hláška by musela být prodiskutována s partnerem). Tak také dražil náš přední reprezentant Krzysztof Lasocki.

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

Co teď?

Měli jsme v plánu ushodnit srdce. V této situaci jsme nuceni dražit dále. Jak? Nejprve bychom měli zvážit, co znamená hláška 4♥ partnera. Bezpochyby má Východ samonosný minimálně 6-list, např. A,Q,J,10,x,x. Uvaž, že partner mohl dosáhnout srdcového závazku postupnou dražbou 3♥ a pak 4♥. Takovýto skok blokuje výměnu informací a tím informuje o tom, že nemá slemové aspirace. Předně si musíme odpovědět na otázku, zda máme s listem Západu dražit dále?

Abychom splnili slem, partner by musel mít kartu takovéhoho typu:

♠ 7 6
♥ K 9 4
♦ A K Q 9 7 6
♣ 10 4



♠ A 5
♥ A Q J 10 7 5 3
♦ 5
♣ K 8 5

ale dražili bychom jako Východ s tímto listem 4♥? Určitě ne! Je přece třeba jen málo představivosti k tomu, aby bylo možné usoudit, že zahajiteli stačí velmi málo ke slemu. Pamatuj! Esa a králové (tzv. rychlé zdvihy) jsou ve slemu cennější.

Pak je nutno vrátit se od partnerových karet k vlastnímu listu. Pasovat nebo dražit výše? Měl bys zapasovat. Může se také přece stát, že partner bude mít takovýto list:

♠ Q 2
♥ A Q J 10 7 5 3
♦ 5
♣ K Q J

se kterým nepůjde ani 5♥.

Ve skutečnosti Krzysztof Lasocki známý jako velmi ofenzivní hráč dražil 5♥ (informujíc o dobrých srdcích a kárech – a že nemá černý cue-bid) a partner s těmito listy:

♠ 7 6
♥ K 9 4
♦ A K Q 9 7 6
♣ 10 4



♠ Q 3
♥ A Q J 10 7 5 3
♦ 5
♣ A J 3

zapasoval a vše skončilo šťastně – soupeři si vzali dva piky.

:::

Literatura

1. *Moderní přirozená dražba* – W.Izdebski, O.Bielewicz

Lekce 13: Manévr Guillemarda

Je to vlastně jeden ze způsobů bezpečné sehrávky. Tato technika vám zvýší pravděpodobnost úspěchu částečným vytrumfováním, když spoléháte na rozlohu vedlejší barvy 3-3 a máte dost vysokých trumfů. Na první pohled to vypadá, že žádná jiná možnost v této pozici není, ale tento manévr nám mírně povýší šanci, když kratší trumfy provází krátkost v naší kritické barvě. Manévr nás nepřipraví o původní šanci na dělení kritické barvy 3-3. Jestliže u delších trumfů bude i délka v kritické barvě, manévr se nezdaří, ale dotrumfování by nám nepomohlo.

Příklad 1

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

N

W 1 E

S

Hraje se šest piků, Západ vynesl kárového kluka, Východ přikryl dámu esem a vrací tref. Odevzdali jsme zdvih v kárech a situace je nedobrá. Jestliže mají oba obránci po třech srdcích (36%), závazek splníme – v opačném případě může být krušno. Je možno povýšit naši šanci pokusem o snap. Zahrajeme jen dvakrát trumfy a pak třikrát srdce. Když se dělí 3-3, stejně se nic zlého nestane – nikdo nám srdci nesnapne a před stáhnutím posledního srdce stáhneme protivníkům zbylý trumf. V našem případě Západ nemá do třetího kola srdci, ale ani trumf, a tak přebijeme čtvrté srdce na stole.

Závazek 6♠ S Výnos ♦ J

Příklad 2

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

N

W 2 E

S

Hrajeme čtyři piky, Východ vynesl srdcového kluka a Západ přidává sedmičku. Když se srdce dělí 3-3, nemáme problém. V jiném případě se může povést manévr částečného vytrumfování. Nejlepší je propustit v prvním zdvihu! Pak zahrát dvakrát piky a dvakrát shora srdce a zkusit přebít čtvrté, pokud se nebudou dělit 3-3. Kdybychom vzali první zdvih v srdcích, stáhli dva piky a teprve pak odevzdali kára, pak by Západ vrátil trumf a náš plán zničil.

Závazek 4♠ S Výnos ♥ J

Příklad 3

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

N

W 3 E

S

♠ A K Q J 10
♥ K Q
♦ A
♣ A K Q 3 2

Došli jsme do dobrého malého slemu v pikách, Západ vynesl srdcového kluka, Východ vzal esem a vrací kárového krále. Zdá se, že máme dost velikou šanci na splnění. Stačí, aby se trefy dělily 3-2 (68%) a závazek je doma. Lze se pojistit i proti rozloze 4-1 a povýšit tak procentuální možnost splnění? Ano, jestliže u dublu trumfového je i krátkost trefová a jestliže umíme provést manévr Guillemarda. Vezmeme esem, dvakrát trumfneme a stáhneme shora dva trefy – pokud se dělí 3-2, dotrumfujeme a stáhneme zbytek svých zdvihů, tuto šanci jsme si nezmenšili. Pokud jeden ze soupeřů v druhém kole nepřizná (našem případě Západ) a přitom už nemá trumfy, budeme úspěšní.

Závazek 6♠ S Výnos ♥J

Příklad 4

Na tomto příkladě si demonstrujeme, jak je možno zkombinovat manévr Guillemarda s hrou na obrácený stůl.

W

K♥

♥♥

Ve zdvihu

N

♠ Q 10 5

♥ A 8 5 2

♦ A Q 4

♣ J 9 5

S

♠ A K J 9 8

♥ 3

♦ K 8 6 3

♣ 8 3 2

Ukážeme si, jak bude sehrávat závazek čtyři piky po výnosu srdcovým králem hráč slabý, průměrný a expert.

Slabý hráč neuvidí jinou šanci než dělení kár 3-3 (36%), pokud to vyjde, udělá pět pikových, jeden srdcový a čtyři kárové zdvihy.

Průměrný hráč, který něco o bridži četl, vylepší sehrávku zahráním známým jako „manévr Guillemarda“. Trumfne pouze dvakrát, a pak zahraje tři vysoká kára. Pokud zjistí, že jsou kára rozdělena 3-3, dotrumfuje a splní jako hráč slabý. Pokud je rozloha kár 4-2 (48%), hraje na šanci, že hlavní hráč s károvým 4-listem má tři trumfy (nebo čtyři nebo dokonce i pět trumfů).

Závazek 4♠ S Výnos ♥K

Expert – po zdvihu na srdcové eso přebije srdci, zahraje pikové eso a přejde pikou na stůl. Pokud oba obránci přidají (68%), splní bez ohledu na to, jestli jsou kára 3-3 nebo 4-2 hrou na „obrácený stůl“, při horší rozloze kár nejde závazek splnit nikdy. Přebije srdce, vrátí se károvou dámou na stůl, přebije poslední srdce svým posledním trumfem, na kárové eso přejde k dotrumfování a splní při rozloze kár 3-3 s nadzdvihem a přesně při rozloze kár 4-2 bez ohledu na to, jestli hráč s károvým 4-listem měl dva nebo tři trumfy. A pokud při přechodu na stůl jeden obránců trumf nepřizná, bude pokračovat jako průměrný hráč, čili použije manévr Guillemarda.

Literatura

1. *Techniky bridžové sehrávky* – J. Hájek

Lekce 14: Trump coup

Trumfová paráda je efektní vypořádání se s nepříznivou rozlohou trumfů. Přesně řečeno, dlouhé trumfy soupeřů jsou impasovatelné, ale nelze je impasovat přímo trumfovou barvou. Naším cílem bude dosáhnout toho, abychom vynesli vedlejší barvu, kterou už na druhé straně nebudeme mít a tato barva přivedla onen kýžený impas. Pro tento brilantní manévr musíme ale zcela vyeliminovat ostatní karty (tedy spoléhat na příznivou rozlohu) a zkrátit své trumfy na počet stejný s dlouhými trumfy soupeře. Až nastudujete pečlivě dané ukázky, pochopíte, že se lze tuto techniku dobře naučit. Je jen třeba včas diagnostikovat nutnost jejího užití, a pak již jen přesně technicky postupovat.

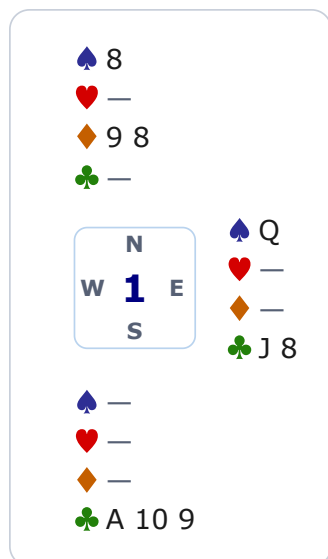
Příklad 1

Tady si ukažme nutnost snížení počtu trumfů na počet u soupeře.

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

Závazek **5♣ S** Výnos **♥K**

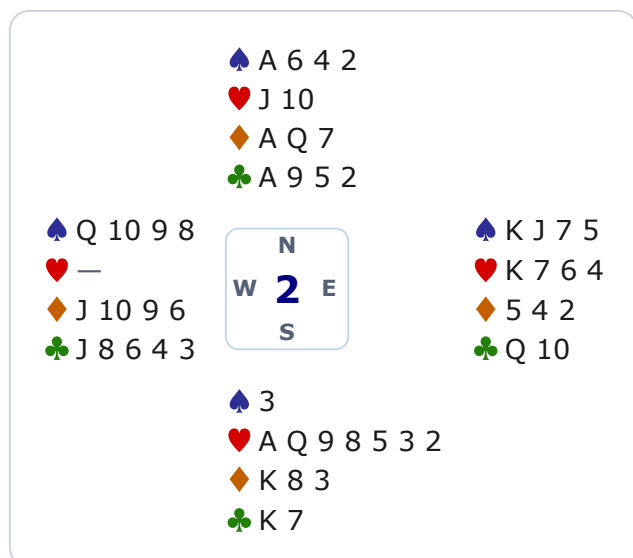
Hrajete závazek pět trefů (3BT nebo pět kár by se hrálo lépe) a obránci vezmou domů krále a eso v srdcích a vynesou je potřetí, čímž se dostanete do ruky na výnos. Vynesete proti dámě trefové a zpět proti svému králi – a ukáže se, že Západ již trumfy nemá. Trefový kluk Východu leží před Vámi, ale jak byste ho mohli vyimpasovat, když již nemáte na stole trumfa, kterým byste ho podjeli. S trochou štěstí se Vám to může podařit, když se počet Vašich trumfů sníží na stejnou výši, jako má Východ. Odehrajte eso pikové a přebijte jeden pik, přejděte na stůl dámou károvou a přebijte další pik. Pak vemte domů kárové eso a vyneste proti králi. Přizná-li Východ kára, máte závazek v kapse, protože v následujícím kole vynesete opět kára, Východ musí dát trumfa a vy mu oba trumfy vychytáte. Všimněte si, co by se stalo, kdyby Vám zbyly tři trumfy v ruce:



Když vynášíte káro ze stolu, Východ by odhodil pik. Museli byste převzít káro trumfem v ruce a vynést pak trumfy od svého trefového esa proti obsazenému klukovi Východu. Tento úder může být účinným jen tehdy, když přebíjením snížíte počet svých trumfů na stejný počet, jako jich má protivník. V uvedeném příkladě jste měli původně šest trumfů a Východ čtyři, proto jste museli přebíjet dvakrát.

Příklad 2

Eventualitu trumfové parády je třeba dopředu zvážit. Zvláště když je špatná trumfová rozloha jedinou možnou hrozbou nesplnění závazku, bylo by opomenutí přípravy trumfové parády hrubou chybou.



Závazek **7♥ S** Výnos **♦ J**

Jih došel k závazku sedmi srdcí, Západ vynesl kluka kárového. Náš vydražitel rozpoznal, že jedinou hrozbou je, je-li vůbec nějaká, že Východ by mohl mít všechny trumfy. Případný trump coup se bude moci uskutečnit jen tenkrát, bude-li moci vydražitel třikrát přebíjet v ruce, aby redukoval svou délku na právě takový počet, kolik trumfových karet má Východ. Ve dvanáctém zdvihu pak musí vynášet ze stolu tak, aby vydražitelova vidle A,Q likvidovala K,x Východu. Proto se musí přejít na stůl čtyřikrát, třikrát pro redukování trumfové délky a počtvrté k zahrání coupu. Všechno právě uvedené se může zdát jen mařením času, protože Východ asi nemá všechny čtyři chybějící trumfy. Ale pro experta hrajícího velký slem neexistuje něco jako maření času, jsou-li myšlenky upřeny na zvládnutí každého možného nebezpečí, ať už vypadá jakkoliv málo pravděpodobně.

Vydražitel tedy vezme káro svým králem, aby si zachoval přechody na stůl a vynesel pik k esu stolu. Pak je vynesel trumfový kluk a impas sedí. Protože Západ nepřizná, vydražitel se právě stává hrdinou situace pro své naplánování, ať už se dále děje cokoli. Pak se vynáší srdcová desítka, která rovněž drží a dále vydražitel přebije pik stolu. Vráť se na stůl károvou dámou a znovu přebije pik. Znovu se vrátí na stůl károvým esem a přebije třetí pik. V desátém zdvihu vydražitel odehraje trefového krále a vynesel

svůj poslední tref k esu stolu. Ve dvanáctém zdvihu pak je vynesena ze stolu tref a Východ drží K,7 je ztracen, protože poslední dvě karty v ruce vydražitele jsou trumfové A,Q.

Příklad 3

Špatné dělení trumfů není nikdy příjemné, ale můžete se zachránit před katastrofou, když se vám je podaří zjistit včas. Někdy budete muset uvažovat trochu nekonvenčně a nehrát podle nejzákladnějších zásad, protože pak byste měli málo vstupů k realizaci parády.

♠ K 7 6

♥ A 7

♦ 10 7 5

♣ A Q 8 4 2

♠ J 9 5 2

♥ 6

♦ A K 8 6 2

♣ 7 6 5

N

W
3
E

S

♠ Q 10

♥ J 8 5 4

♦ Q J 9

♣ K 10 9 3

♠ A 8 4 3

♥ K Q 10 9 3 2

♦ 4 3

♣ J

Závazek **4♥ S** Výnos **♦K**

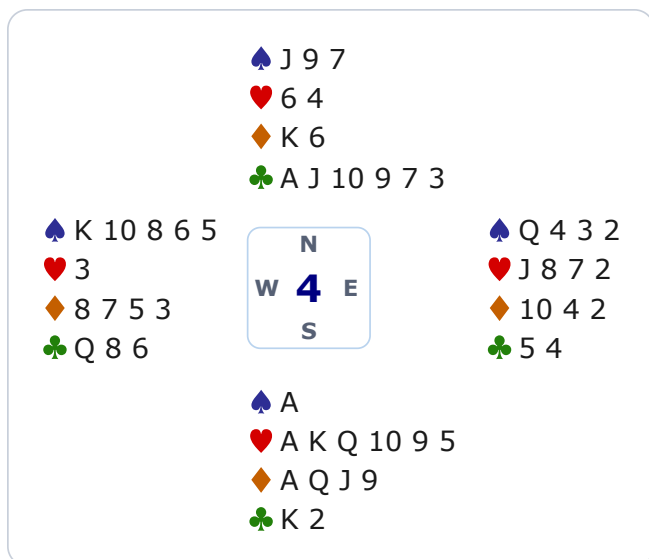
W	N	E	S
	1♣	pas	1♥
pas	1BT	pas	3♥
pas	4♥	pas	pas
pas			

Obrana hrála třikrát kára a hlavní hráč poslední napnul a zahrál trefového kluka ke králi Východu. Ten vrátil tref k dámě na stole a vydražitel si shodil pik. Ke splnění už potřeboval jen normální dělení trumfů. Odehrál si trumfové eso a krále a zjistil nepříjemnou skutečnost. Pak už se mohl na stůl dostat pouze jednou, což neumožňovalo splnit závazek.

Správné je rozehrát srdce obráceně. To znamená, že Jih by měl vzít první trumf v ruce králem a vrátit malý trumf k esu na stole. Pak zjistí špatnou rozlohu v okamžiku, kdy je na stole a může stále zahrát trumfovou parádu. Vydražitel si zahodí pik na trefové eso a snapne tref. Pak zahraje pik ke králi stolu a ze stolu zahraje trefovou osmičku. Východ si shodí pik, protože přebítkem by vše prohrál. Jih si odhodí pikové eso a hraje opět ze stolu. Trumfy Východu jsou v impasu a Jih závazek splní. Je to trochu proti mysli rozehrávat trumfovou barvu tímto způsobem, když si je ve druhém zdvihu vlastně zablokujete. Pokud se ovšem trumfy rozpadnou, může hlavní hráč přejít do ruky pikovým esem, a pak dotrumfovat. Když se trumfy nerozpadnou, získá tak Jih jeden přebitek navíc a stále se pak ještě bude moci dostat na stůl a zabránit ztrátě zdvihu v trumfech.

Příklad 4

Zbytečný impas, který by v jiné situaci byl naprosto kontraproduktivní a nesmyslný, se může stát potřebným vstupem k uskutečnění parády. Lze celkem přesně spočítat, kolik vstupů budu muset mít na potřebné zkrácení trumfů a realizaci vlastní parády. Chybí-li nám nějaký, musíme se uchýlit i k riziku. Zde měl Západ příležitost vše zmařit, ale neučinil tak.



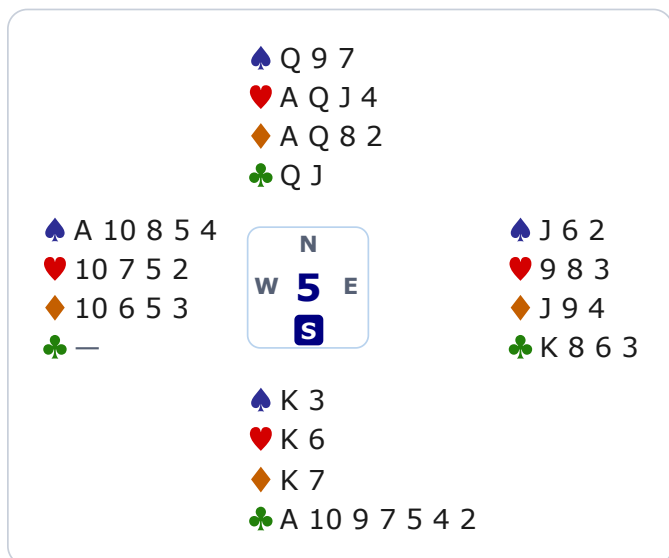
Jih došel k sedmi srdcím. Západ vynesl pikovou šestku a dáma Východu padla na eso Jihu. Odehrálo se eso a král trumfový a zjistilo se, že Východ má obsazeného kluka. Má-li se splnit, je nutno uskutečnit parádu. Vynesla se dvojka trefová a impasovala devítkou stolu! Pak byl přebit pik a vynesení král trefový převzat esem. Nyní byl přebit tref, přičemž Východ odhodil káro. Nato vydražitel zahrál káro ke králi a ze stolu vynesl vysokého kluka trefového - a Východ byl pod nožem. Mohl přebít hned nebo později, když stůl vynáší trefy. Ale ať si zvolí cokoliv, vydražitel přesnapne, a pak dotrumpfuje.

Závazek **7♥ S** Výnos **♠6**

Ovšem, kdyby Západ nasadil dámu vyrážející eso stolu, když vydražitel vynesl dvojku z ruky ve čtvrtém zdvihu, nemohl by vydražitel později převzít svého trefového krále a dostat se tak znovu na stůl. Vydražitel by pak byl nucen později vydat zdvih srdcovému klukovi - a vy byste nikdy nepoznali toto rozdání.

Příklad 5

Zde uvidíte ukázkou rozdání, v němž je třeba zbavit se vysokých karet, abychom se mohli zkrátit na stejný počet trumfů. Je to velmi podivuhodné a poučné rozdání.



Závazek **6♣ S** Výnos **♠A**

W	N	E	S
			1♣
pas	2♥	pas	3♣
pas	3♦	pas	4♣
pas	4BT	pas	5♦
pas	6♣	pas	pas
pas			

Západ vynesl pikové eso, které drželo. Hlavní hráč viděl, že musí chytit trumfového krále. Protože jeden vstup navíc na stůl nemůže škodit, odblokoval se do esa králem. Východ si byl jist svým trumfovým držením a byl rozhodnut neudělat chybu. Hlavní hráč vzal kárové pokračování na stole dámou a vynesl odsud dámu trefovou, kterou Západ i Jih propustili. Hlavní hráč zrekapituloval počet vstupů na stůl a zahrál další impas v trumfech klukem, který Východ samozřejmě opět správně propustil. Poté zahrál kárové eso, na které odhodil z ruky krále a snapl další káro. Tento na pohled nesmyslný manévr, který nás zbavuje vysokých karet, nám umožní zkrátit se tolikrát, kolikrát potřebujeme. Pikovou dámou přešel na stůl a snapl třetí pik. Nyní vynesl srdce k dámě na stole a zahrál poslední káro. Východ zahodil srdci a hlavní hráč snapl. V tříkartové koncovce vydražitel převzal srdcového krále z ruky esem na stole (opět jen zdánlivě nesmyslné mrhání). Na další srdce ze stolu už musel dát Východ trumf, hlavní hráč přesnapoval a v posledním zdvihu jeho trumfové eso sežralo trumfového krále.

Literatura

1. *Techniky bridžové sehrávky* – J. Hájek

Lekce 15: Trump endplay

Blízkou příbuznou trumfově parády je trumfová koncovka (trump endplay). V ní jsou nepřátelské trumfově honéry za vašimi, takže vaše jediná naděje je přinutit tohoto protivníka, aby vám vynesl trumfy on. Je zřejmé, že to udělá jen tehdy, když už nebude mít nic jiného, co by mohl vynést, takže i v tomto případě se musíte dostat na stejný počet trumfů s ním nebo i pod něj. Podívejme se, jak na to:

Příklad 1

Nesmíte zapomínat na základní poučku o snižování trumfů na počet stejný s nebezpečným soupeřem a doufat, že rozloha u tohoto nebezpečného obránce vám bude nakloněna.

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

Západ vynesel desítku károvou proti vašemu závazku šesti piků. Převezmete v ruce a odehrajete pikové eso, přičemž se dozvíte neblahé zprávy. Vynesete proti esu srdcovému a přebijete jedno srdce. Pak přejdete trefem na stůl, přebijete poslední srdce stolu, vezmete domů další dva trefy a další dvě kára, obránce na Západě odhazoval kára v pořadí 10 – tedy nesl prostřední z 3-listu – a 8). Situace v koncovce bude tato (vám i Západu zbývají jen piky - trumfy):

Závazek 6♠ S Výnos ♦9

♠ Q J 5		
♥ —		
♦ —		
♣ —		
N W 1 E S		
♠ K 10 9		
♥ —		
♦ —		
♣ —		

Nyní se skrčíte a pustíte jeden zdvih v trumfech Západu tím, že ponesete devítku nebo desítku, Západ vezme a bude muset vynést od svých Q,5 do vašich K,10. Nic by se nezískalo tím, kdybyste v koncovce měl čtyři trumfy proti třem Západu – pak by měl ještě jednu vedlejší kartu, kterou by mohl vynést. Snížíte-li však počet svých trumfů na jeho výši a má-li on takovou rozlohu, že nemůže dříve snapovat, můžete se z takové pohromy dostat se zdravou kůží. Uhrát slem je vždy příjemné, ale uhrát ho s dvěma trumfovými winéry za vámi je jistě triumfem.

Příklad 2

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 trumfově zdvihy, které nejsou příliš jisté. I zde se to přihodilo obráncům.

♠ K Q 4 3 2

♥ 10 2

♦ J 9 2

♣ Q 10 2

♠ J 10 9 8

♥ K Q 7

♦ A 8 7

♣ K 6 3

♠ A 7 6 5

♥ 4 3

♦ 6 5 4

♣ J 9 7 5

♠ —

♥ A J 9 8 6 5

♦ K Q 10 3

♣ A 8 4

N

W 2 E

S

Závazek **4♥x 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.

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.

Příklad 3

Kontra soupeřů vám často objasní, kde jsou které z chybějících figur a často tak může být vodítkem ke zvolení správné linie sehrávky, v našem případě trumfové koncovky. Kontra v této situaci ukáže vydražiteli, že nepřátelské trumfy sedí opravdu nechutně špatně a jedinou pomocí může být právě jen trumfová koncovka. V tomto rozdání bude ještě třeba navíc k redukování trumfů získat vstup na stůl a bude třeba poněkud riskantně zaimpasovat. Bez dostatečného počtu vstupů na stůl by však koncovka stejně nebyla realizovatelná, a proto do toho vydražitel prostě musí jít. Nesmí být líný a musí si samozřejmě na začátku umět spočítat, kolik vstupů bude potřebovat a chybí-li nějaký, buď se svého plánu vzdát, nebo si ho nějakým způsobem vyrobit. Tady by soupeř, který odhalí, o co hlavnímu hráči jde, mohl vše zhatit položením velké na druhém místě, protože u „vyrábění“ vstupů často existuje protihra na ničení výroby. Není tomu tak ovšem vždycky, ale zdaleka ne vždy správnou hru obránci objeví. Zvláště tato slova platí o počátečních fázích sehrávky, kdy ještě nemusí být jasné, co je konečným plánem hlavního hráče.

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

♠ K Q 9
 ♥ J 8 3
 ♦ 9 7 6 2
 ♣ 10 9 7

N
 W 3 E
 S

♠ 4
 ♥ 9 6 5 2
 ♦ 10 8 4 3
 ♣ Q J 4 2

♠ A J 8 7 6 2
 ♥ A Q 4
 ♦ A
 ♣ A 8 5

Závazek **6♠x S** Výnos **♣10**

W	N	E	S
			2♣
pas	2BT	pas	3♠
pas	4BT	pas	5BT
pas	6♠	pas	pas
X	pas	pas	pas

Hlavní hráč vzal vynesenu trefovou desítku v ruce a uvědomil si, že ono kontra bylo pravděpodobně založeno na trumfových zdvích, a protože se nedalo nic dělat proti dělení 4-0, hlavní hráč se rozhodl směřovat k redukci trumfů, která by mohla chytit trumfové K,Q,x. Odehrál eso kárové a impasoval desítkou srdcovou doufaje, že získá další vstup na stůl. Když se tento manévr podařil, usmál se pro sebe. Kdyby karty Západu držel předvídavější hráč, nepochybně by nasadil kluka, aby zničil další vstup na stůl. Po odhození trefu na kárového krále snapl károvou dámu v ruce. Pak odehrál eso trefové a použil zbývajících krále stolu jako vstupy pro dva další snapy levných barev.

Když tohle všechno úspěšně prošlo, hlavní hráč triumfálně zíral na své tři zbývajících trumfové karty A,J,8. Vynesl pikovou osmičku, Západ dal malou v marné naději, že Východ by mohl mít singl kluka. Chvilková panika hlavního hráče byla utištěna, když desítka stolu udržela zdvih.

Příklad 4

Toto rozdání je příkladem následováníhodné houževnatosti hlavního hráče a jeho vynalézavosti v provedení koncovky. Opět ovšem pomohl soupeř, když nezničil potřebný vstup na stůl položením vysoké karty na druhém místě. Když vím, proti čemu a proč a jak hraji, mohu si dovolit i nerespektovat zásady naučené v prvních bridžových lekcích.

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

♠ K 9 7 2
 ♥ Q 10 8 4
 ♦ 3
 ♣ Q J 9 3

N
 W 4 E
 S

♠ 8 5 3
 ♥ J 9
 ♦ A J 10 9
 ♣ K 6 5 2

♠ Q J 4
 ♥ A 6 5
 ♦ Q 8 7 6 5 4
 ♣ A

Závazek **5♦ S** Výnos **♣Q**

Jih se nacházel v závazku pět kár, který Východ kontroval. Západ vynesl trefovou dámu, a když hlavní hráč prohlédl svých šestadvacet karet, nemohl než pocítit, že jeho úkol je beznadějný. Ztráta dvou nebo tří trumfových zdvihů a jednoho srdcového se zdály nevyhnutelné. Abyste v bridži vyhrávali, nesmíte se nikdy vzdát, dokud to není naprosto nevyhnutelné. Jediná možná šance je koncovka v trumfech. Takže

Jih se začal zkracovat v ruce. Trefové eso vzalo první zdvih a Jih vynesl pikovou čtyřku. Když Západ zahrál nízko, impasoval desítkou stolu, která držela. Jih pak snapl malý tref v ruce, vynesl pikovou dámu, a když Západ nepřikryl, získala zdvih. Vydražitel nyní přešel na stůl pikovým esem a snapl další tref. Srdcový král byl dalším vstupem na stůl k tomu, aby hlavní hráč snapl poslední tref stolu. Odehrálo se srdcové eso a poslední vydražitelovo srdce bylo vyneseno k desátému zdvihu. V průběhu hry hrál Východ tři pikové, dva srdcové a čtyři trefové karty a zbyly mu už jen trumfy, takže musel snapnout. Ať nyní vynesl kterýkoliv trumf, nemohl získat víc než jeden zdvih.

Tak bylo kontrovaných pět kár splněno. Západ zmeškal jedinou možnost poražení tohoto závazku. Měl na pikovou čtyřku ve druhém zdvihu přiložit krále a zbavit tak hlavního hráče jednoho vstupu na stůl. Jih by mohl snapnout jen dva trefy, nemohl by doboxovat Východ v koncovce a neměl by žádnou možnost zabránit porážce.

Příklad 5

V tomto rozdání přistupuje další aspekt, který nám umožňuje uvědoměle a dobře sehrát koncovku a tím je dopočítávání. Vodítkem může být dražba a odhozy jako v tomto příkladě.

♠ 10 7 6 4
♥ K J 4 2
♦ 7 6
♣ A Q 4

♠ —
♥ Q 9 8 7
♦ Q 8 5 3 2
♣ J 10 7 2

♠ K Q 3
♥ 10 3
♦ A K J 10 9
♣ 9 5 3

N
W 5 E
S

♠ A J 9 8 5 2
♥ A 6 5
♦ 4
♣ K 8 6

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 neseděla, mohl by jen hořce naříkat na nepříznivý osud, a přitom by si to vlastně zavinil sám.

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 do zdvihu Západ. Ten mu musí svým výnosem umožnit přebitek a odhoz.

Závazek 4♠ S Výnos ♦K

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

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. Kdyby měl v rozebíraném rozdání Západ pouze dva trefy, pak by zbývala ještě možnost impasu na srdcovou dámu (obráceně to však nejde), tedy správné pořadí (časování) je zde prioritní.

Literatura

1. *Techniky bridžové sehrávky* – J. Hájek

Lekce 16: Bridge Master 2C 21-30

Témata úloh:

- C21 – v prvním zdvihu se musím odblokovat odhozením kárového esa
- C22 – bezpečná sehračka, vezmu, řejdu károu na stůl a hraji pik k desítce
- C23 – bezpečná sehračka trumfů je malá k esu a expa k dámě
- C24 – v prvním kole pustím (Bath coup), pak nepokryji káro a vezmu v ruce a mohu propustit srdce
- C25 – úhybná hra proti nebezpečnému obránci, vezmu hned první zdvih a impasuji trefy k Západu, i když impas nevyjde, jsem bezpečný proti pikám
- C26 – manévr Guillemarda, buď se rozdělí kára nebo si přidám šanci na snap, vezmu káro na stole, trumfnu jen dvakrát (eso si na stole nechám a hraji podruhé kára a potřetí kára, kdyby se rozpadly odtrumfuji, když ne doufám, že ten s krátkostí trumfovou má i krátkost károvou)
- C27 – nenechat se zkrátit v trumfech a odhodit místo toho ztrátovou kartu, ve druhém zdvihu tedy nesnapnu a zahodím káro
- C28 – tentokrát hrozí ztráta zdvihu jinak, musím se ve třetím kole zkrátit snapem a začnu hrát trumfy, Západ vezme až potřetí (stále ještě jeden má) a vynese nejvyšší tref, na který shodíme ztrátové káro teprve teď, obránce už nemá, jak by nám ublížil
- C29 – využití všech možností, pokusím se přerušit napojení propuštěním, před impasem v trefách zkusím, jestli nespadne singl kárový král a pak teprve trefy
- C30 – mám čtyři ztrátové zdvihy (jedno srdce, jeden pik a dva trefy) a soupeři začali dobře v trefech, jediná šance je, zrušit napojení v trefech, pustím tedy první tref, vezmu až druhý, hraji trumf a doufám, že vlastník srdcového esa má i pikové eso a naopak nevlastní tref

Lekce 17: Předsunutý cue-bid

V tomto roce jsme se naučili slemovou konvenci cue-bid, dnes si ji rozšířme o jednu speciální variantu. Po zahájení jedna v drahé máme takovouto příležitost. Tato sekvence nám umožňuje hned několik věcí nejednou. Ukazujeme fit v první dražené barvě zahajitele (drahé) a ukazujeme stupeň zádrží v levných barvách – a to v obou najednou. Podívejme se, jak to v praxi funguje.

Předsunutý cue-bid

Příliš velký skok odpovídajícího po zahájení jedna v drahé a odpovědi dvě v levné informuje o velmi dobré podpoře v barvě zahájení a další licitace zádrží se řídí podle následujících čtyřech příkladů:

N	S
---	---

1♥	2♣
----	----

2♥	4♣
----	----

Nejdříve 2♣ a posléze 4♣ informují o zádržích v trefech a není zádrž v kárech.

N	S
---	---

1♥	2♣
----	----

2BT	4♣
-----	----

N	S
---	---

1♥	2♦
----	----

2♥	4♦
----	----

Nejdříve 2♦ a posléze 4♦ informují o zádržích v kárech a není zádrž v trefech.

N	S
---	---

1♥	2♦
----	----

2BT	4♦
-----	----

N	S
---	---

1♥	2♣
----	----

2♥	4♦
----	----

Zalicitování cue-bidů ve vzestupném pořadí (nejprve trefy a pak kára) informuje o tom, že v obou barvách je zádrž stejného kola (prvního nebo druhého).

N	S
---	---

1♥	2♣
----	----

2BT	4♦
-----	----

N	S
---	---

1♥	2♦
----	----

2♥	4♣
----	----

Zalicitování cue-bidů v sestupném pořadí (nejprve kára a pak trefy) informuje o tom, že v jedné barvě je zádrž prvního a ve druhé druhého kola.

N	S
---	---

1♥	2♦
----	----

2BT	4♣
-----	----

Jestliže budeme dodržovat výše uvedené zásady, můžeme partnerovi podat informace o stupni jednotlivých zádrží.

N	S
1 ♠	2 ♣
2BT	4 ♦

Toto je známá sekvence cue-bidů pořadím vzestupným. Odpovídající informuje o tom, že má zádrže v trefech i kárech buď prvního nebo druhého kola a zároveň silně podporuje piky.

Sekvence těchto typů umožňují na základě výše uvedených zásad a na základě es a králů ve vlastním listu rozpoznat stupně cue-bidů lícitovaných partnerem.

Literatura

1. *Cue-bidy* – ?

Lekce 18: Zásahy do zahájení 1BT

Prozatím jsme nedali žádné doporučení jak zasahovat do dražby, když soupeři zahájili 1BT. Znamená to tedy, že vaše zásahy v této situaci byly zatím absolutně přirozené. Dnes jsme již na takové úrovni, že tuto skutečnost už přímo musíme změnit. Naše zásahy po tomto zahájení budou vždy konvenční. Konvencí pro tento případ je poměrně veliké množství, my vám doporučujeme tři z nich s tím, že bude záležet na typu soutěže a typu zahájení 1BT (kromě tzv. silného 1BT v rozmezí 15-17 příp. 16-18 je používán také tzv. slabý 1BT, kdy soupeři zahajují touto hláškou s 13-15b.).

Proberme si tedy postupně všechny situace. Nejdříve představíme konvence pro soutěže družstev. Zásahy v družstevní soutěži musí být solidní, alespoň s 12 body, čím divočejší rozloha, tím mohou být slabší. Když v soutěži družstev (kterou jsou také skupinovky) zahájí soupeři silným 1BT, budeme používat konvenci BROZEL. Ta nám prikazuje dražit takto:

- kontra** zásah na jedné dlouhé barvě, partner po této hlášce povinně draží automatické 2♣, pokud jsou mou dlouhou barvou trefy, zapasuji, pokud ne, dražím svou dlouhou barvu
- 2♣** mám obě drahé alespoň 5-4, lepší nebo delší jsou srdce
- 2♦** mám obě drahé alespoň 5-4, lepší nebo delší jsou piky
- 2♥** mám minimálně 5-list srdcový a minimálně 4-list levný, pokud bude partner chtít hrát v srdcích, draží srdce, pokud v levné barvě, draží dotaz 2BT, po němž mu zasahující ukáže svou druhou barvu
- 2♠** mám minimálně 5-list pikový a minimálně 4-list levný, pokud bude partner chtít hrát v pikách, draží piky, pokud v levné barvě, draží dotaz 2BT, po němž mu zasahující ukáže svou druhou barvu
- 2BT** minimálně 5-5 v levných barvách

Pokud v této soutěži zahajují soupeři slabým 1BT, musíme mít v systému možnost potrestat drzost soupeřů kontrem, a proto používáme konvenci ASPRO:

- kontra** silné, mám na zahájení silný 1BT nebo 16+ bodů, partner může toto kontra propasovat a změnit ho na trestné (je to vlastně nabídkové kontra), nebo dražit svou délku (min. 5-list)
- 2♣** 10-15 b., srdce a druhá libovolná barva alespoň 5-4 (obvykle bývá srdce 5-list), pokud chce hrát partner raději v oné druhé barvě, draží odpověď 2♦, která je konvenční a vyzývá k ukázání druhé barvy
- 2♦** 10-15b., piky a levná barva alespoň 5-4 (obvykle bývají piky 5-list), dotaz na druhou barvu je 2BT
- 2♥** 10-15b., minimálně 5-list srdcový (ale to jen s rezervou, obvykle je to spíše 6-list) bez vedlejší dlouhé barvy
- 2♠** 10-15b., minimálně 5-list pikový (ale to jen s rezervou, obvykle je to spíše 6-list) bez vedlejší dlouhé barvy
- 2BT** 10-15b., minimálně 5-5 v levných barvách

Výše uvedené konvence tedy používáme v družstevních soutěžích. V topově hodnocených párových turnajích budeme po zahájení slabým 1BT používat stejně jako v předchozím případě konvenci ASPRO. Po silném 1BT zasahujeme konvencí DONT. Síla zásahu zde není dána.

- kontra** zásah na jedné dlouhé barvě, partner po této hlášce povinně draží automatické 2♣, pokud jsou mou dlouhou barvou trefy, zapasuji, pokud ne, dražím svou dlouhou barvu
- 2♣** alespoň 4-4 trefy + libovolná vyšší barva
- 2♦** alespoň 4-4 kára + vyšší barva
- 2♥** alespoň 4-4 srdce + piky
- 2♠** pouze piky, slabší než kdybychom dražili kontra následované 2♠

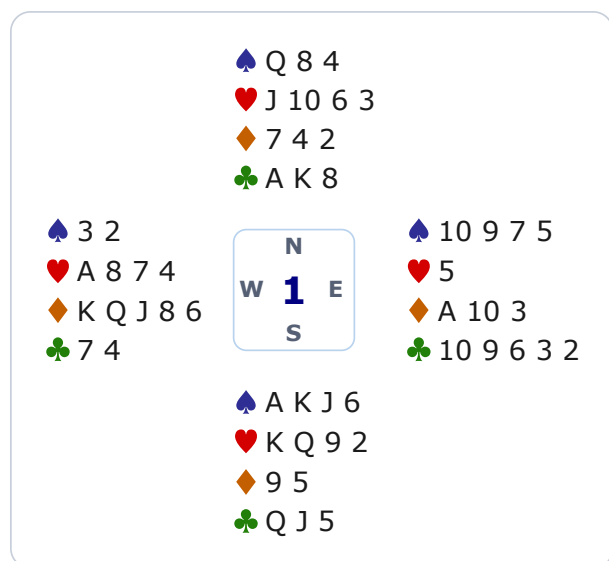
Možná se vám zatočila hlava z tolika nových konvencí v této situaci, ale vězte, že se u bridžových stolků budete setkávat s mnoha jinými dalšími, např. Capeletti, Landy, Astro, apod. Pokud máte chuť, prostudujte si je a když si budete myslet, že jsou pro vás lepší nebo srozumitelnější, můžete je používat místo těch našich. Samozřejmě je důležité, aby partner používal stejné.. My doufáme, že ty, které jsme vám zvolili, budou dobře fungovat.

Lekce 19: Pumpink

Tato technika je určená obráncům a využívá specifického držení trumfů. Jestliže se ve vaší ruce octne velký počet trumfů, bývá nejlepší donutit vydražitele snapovat z ruky, tím ho zkrátit a vypracovat si své dlouhé, ale malé trumfy. V takových případech neškodí nějaká trumfová zádrž, ale i bez ní jde někdy tento plán realizovat. Další podmínkou je vynášet z dlouhé barvy, aby vydražitel musel snapovat, nejlépe z ruky, respektive ze strany, která má více trumfů. Je to vlastně specifický případ povyšování trumfů – promování – o němž budeme hovořit ve 31. lekci.

Příklad 1

Donutit vydražitele, aby přebíjel z ruky, je obvykle nejlepší šancí k poražení závazku, když máte čtyři trumfy. Posuďte tento příklad:



Závazek 4♥ S

Závazek jsou čtyři srdce. Vydražitel má deset zdvihů, když vytrumfuje – tři srdcové, čtyři pikové, tři trefové – budete-li však bránit chytře, můžete mu zabránit, aby vás vytrumfoval. Vyneste krále kárového a pak dámu (partner signalizuje 3-10) a budete pokračovat třetím kárem, aby vydražitel musel snapovat. Pak bude vydražitel v trumfech kratší než vy. Stůl však bude mít stále dost trumfů k vašemu vytrumfování, takže jste svůj záměr dosud nedokončili. Vydražitel vynes srdcového krále, musíte eso zadržet, vydražitel vynes dámu a skrčíte se opět. Budou-li vyneseny trumfy potřetí, můžete vzít svým esem, protože pak již vydražitel nebude trumfy mít. Zahrajete pak kára počtvrté, čímž donutíte stůl, aby snapoval, váš poslední malý trumf se stane vysokým a uhrajete nakonec své páté káro. Všimněte si, že jste museli zadržet eso až do třetího kola trumfů. Kdybyste ho vzali domů dříve a pokračovali v kárech, přebíjel by je vydražitel z ruky, stůl by pak měl stále dost trumfů, abyste jimi mohli být vytrumfováni.

Tento prostředek, kterým se donutí vydražitel ke snapování – vypumpování vydražitele, jak se tomu říká – může být ale přehnaný. Nezapomínejte, že udělá vždycky zdvih, když ho pumpujete. Máte-li čtyři nebo pět trumfů se silou v prostředních kartách jako např. Q,J,9,5,4 nebo K,Q,J,9, nejspíš vydražiteli pomůžete, když ho necháte přebíjet. Když on má tolik ztrátových karet v trumfech, na něž by při trumfování stejně neudělal zdvihy, bude pro něj asi nejlepším způsobem sehrávky, aby v každém případě snapoval z ruky. Musíte chtít pumpovat vydražitele hlavně tehdy, když budete mít velký počet malých trumfů, které nebudou muset hlídat vaše honéry, např. 9,7,6,5,4 nebo A,K,3,2. Pak si budete moci vypracovat zdvihy na trumfy, které byste jinak nemohli udělat. Máte-li však v listu to, co k této hře

potřebujete, musíte začít bránit pumpováním vydražitele hned při otvírajícím výnosu tím, že vynesete od své nejdelší barvy bez ohledu na to, co v ní máte.

Příklad 2

Např. při výnosu proti čtyřem pikům s tímto listem:

♠ 10 7 5 3
♥ 2
♦ A Q 10 7 6 3
♣ 10 2

vynesete kárové eso a pokračujete dalším kárem. Neudělejte chybu tím, že byste vynesli od krátké barvy. Když máte čtyři malé trumfy, vaší nejlepší šancí na zdvih navíc je vypumpovat vydražitele. Celé rozdání by mohlo vypadat takto:

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

Všimněte si, že výnos singlu nebo od dublu by nic dobrého neudělal. Vydražitel může vytrumfovat, pustit Vám eso trefové a uhrát deset zdvihů. Vynesení kár však bude daleko účinnější. Vydražitel bude přebíjet druhé káro a zkrátí se v trumfech tak, že jich pak bude muset mít stejně jako vy. Bude-li trumfovat, spadne dvakrát, protože když se pak Váš partner dostane do výnosu na své trefové eso, všechna vaše kára budou vysoká. Vydražitel udělá nejlépe, když přestane trumfovat po dvou kolech trumfů, když zjistí jejich špatnou rozlohu. Vynese krále trefového, vy signalizujete dvojku a partner musí své eso zadržet. Vydražitel pak musí padnout, protože když vytrumfuje, nebude mít dost zdvihů, a když zahraje další tref, partner vám umožní snapovat. Nepřehlédněte váš rozlohový signál (nízká-vysoká) v barvě, kterou vynáší vydražitel, jímž ukazuje dubl.

Vidíte mimochodem, jak mohl vydražitel toto rozdání vyhrát? Měl na druhé káro místo přebíjení odhodit jedno srdce a zachovat si tak svou délku v trumfech. Vynést pak proti němu kára potřetí by nebylo nic dobrého, protože by je mohl přebíjet na stole. To je hlavním protiopatřením vydražitelovým proti pumpování obránci – odhození karty, která by asi znamenala ztrátu zdvihu místo přebíjení.

Příklad 3

I tady jsou vstupní podmínky stejné – dlouhé trumfy + dlouhá barva jako stvořená ke zkracování. Tentokrát bude třeba zkrátit ruku i stůl, ale šikovný obránce dokáže divy.

♠ 8 7
 ♥ Q 8 4 2
 ♦ A K 10 6
 ♣ J 9 5

♠ A 9 6 5 3
 ♥ A K 5 3
 ♦ J 5
 ♣ 7 2

♠ Q J 10 4
 ♥ 6
 ♦ 9 7 4 2
 ♣ Q 8 6 3

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

N
 W 3 E
 S

Závazek **4♥ S** Výnos **♠ A**

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

Západ usoudil, že jeho trumfové držení volá po útočné, nátlakové hře. Vynesl eso pikové. Východ očekával, že výnos je asi od A,K a signalizoval schválení výnosu dámou. Západ pokračoval v pikovém útoku a Východ vůbec nebyl potěšen, když vzal zdvih vydražitel králem. Byl zahrán malý trumf k dámě a další trumf, na který Východ nepřiznal a Západ vzal králem. Západ zase pokračoval v pikovém nátlaku a vydražitel snapl v ruce. Přitom si uvědomil, že začíná ztrácet kontrolu. Zdálo se mu slabé hrát na jeden pád tím, že by obrátil pozornost k levným barvám, vynesl proto poslední trumf v matné naději, že Západ již nebude mít piky. Západ vzal esem a vyrazil poslední trumf stolu tím, že vynesl počtvrté pik. Závazek byl poražen se dvěma pády, protože po uplatnění posledního trumfu uhrál Západ ještě pik. „Myslel jsem si, že mi výnos pomohl, ale zdá se, že to byl jediný způsob, jak závazek porazit,“ povzdychl si vydražitel.

Příklad 4

V posledním příkladě musí navíc přijít na pomoc partner a spíš než o pumpování jde o techniku povyšování, tedy promování středního trumfu, kterou budeme probírat později. Ale mechanismus je, jak můžete vidět, stejný. Jen partner bude muset pomoci velkým, nikoliv malým trumfem.

♠ 8
 ♥ A K Q 4
 ♦ Q 6
 ♣ A Q J 9 7 2

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

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

♠ K Q J 7 6 4 3
 ♥ 7 5
 ♦ 9 4
 ♣ 5 3

N
 W 4 E
 S

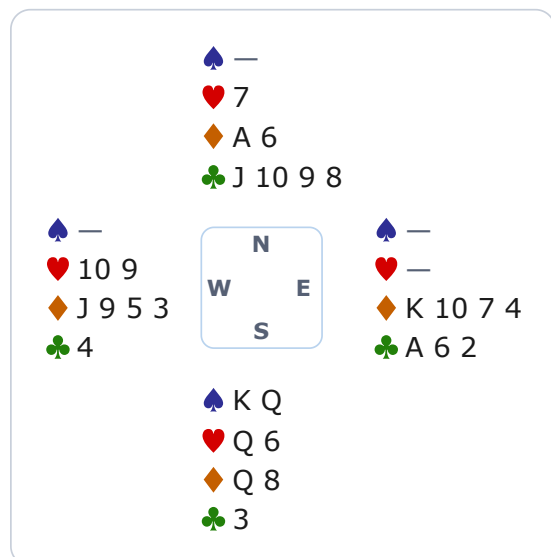
Závazek **4♠ S** Výnos **♦ K**

W	N	E	S
			3♠
pas	4♠	pas	pas
pas			

Západ vynesl dvě nejvyšší kára. Přestože partner signalizoval odmítavě, Západ pokračoval dalším kárem. Hlavní hráč snapl třetí káro v ruce a vynesl trumfového kluka. Západ naskočil esem a vynesl čtvrté káro. Východ nadzdvihl trumfovou desítkou (uppercut), která vysekla díru do trumfového držení hlavního hráče. Trumfová devítka Západu se pak stala porážejícím zdvihem.

Lekce 20: Merrimac coup

Tento příspěvek k vybroušení vaší techniky je opět určen obráncům. Je pojmenovaný po americké lodi potopené roku 1898 v přístavu Santiago se záměrem zablokovat španělské loďstvo. Je to zahrání s obětováním nekryté vysoké figury s úmyslem vyrazit důležitý přechod v listu soupeře. Podívejme se na ukázkou:



Jih sehrává závazek čtyři piky a Východ je u výnosu. Hlavní hráč může odevzdat ještě jeden zdvih, ale ne dva, takže co má Východ vynést?

Pokud Východ v tomto okamžiku nezahraje kárového krále s tím, že obětuje kárový zdvih, hlavní hráč uspěje. Podaří se mu totiž vypracovat trefy a zároveň udržet vstup na ně. Kárový král ovšem připraví hlavního hráče o životně důležitý vstup. Když kárového krále pokryje hlavní hráč esem, získá tak laciný zdvih, ale později musí odevzdat jeden srdcový a jeden trefový zdvih. Příležitosti pro tento druh pozoruhodné obrany se nevyskytují každý den, ale když přijde ten pravý okamžik, odměna bývá z nejsladších. Koncovka, kterou jsme ukázali, vznikla z rozdání v párovém turnaji okresního formátu.

Příklad 1

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

	N	
W	1	E
	S	

♠ A K Q 6 2
♥ K Q 6 2
♦ Q 8
♣ Q 3

Kárový výnos by nedal hlavnímu hráči žádnou šanci, ale jelikož Východ nijak nezasáhl do dražby, vynesl Západ celkem normálně srdcového kluka. Východ vzal esem a vrátil srdce. Kdyby Jih věděl, že mu nehrozí srdcový přebitek, rozehrál by trefy před vytrumfováním. Riziko přebitku se mu ale zdálo příliš veliké, takže nejprve vytrumfoval, a pak vynesl trefovou dámu ke králi Východu. Nu a to je situace, kterou jsme si již ukázali.

Většina zaznamenaných případů manévru Merrimac se vyskytuje při beztrumfových závazcích, kdy je na stole dlouhá barva a není příliš obtížné zjistit, že pokud tato barva nebude neutralizována, hlavní hráč bude úspěšný. Následující rozdání je toho příkladem.

Závazek **4♠ S** Výnos **♥J**

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

Příklad 2

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

	N	
W	2	E
	S	

♠ Q J 6 2
♥ A K 7
♦ 9 5 4
♣ K J 9

Závazek **3BT S** Výnos **♣3**

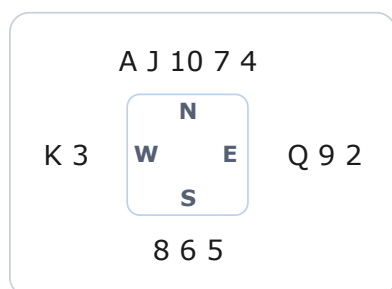
W	N	E	S
			1BT
pas	3BT	pas	pas
pas			

Vynesená piková pětka by velmi rychle umrtvila stůl, Východ by vzal králem a vrátil pik a sbohem kárová barvo. Byla ovšem vynesena trefová trojka a nyní hra nabírá jiný kurs. Východ vezme trefovým esem, a pokud bezstarostně (nebo spíše raněn slepotou) vrátí partnerovu barvu, závazek bude splněn, když Jih nastoupí trefovým králem a vyrazí kárové eso. Hlavní hráč má po vrácení trefu také možnost splést se tím, že zahraje kluka a teď je pozornost upřena zase na Západ. Ten musí vynést pik, aby napravil chybu Východu a nedal Jihu příležitost.

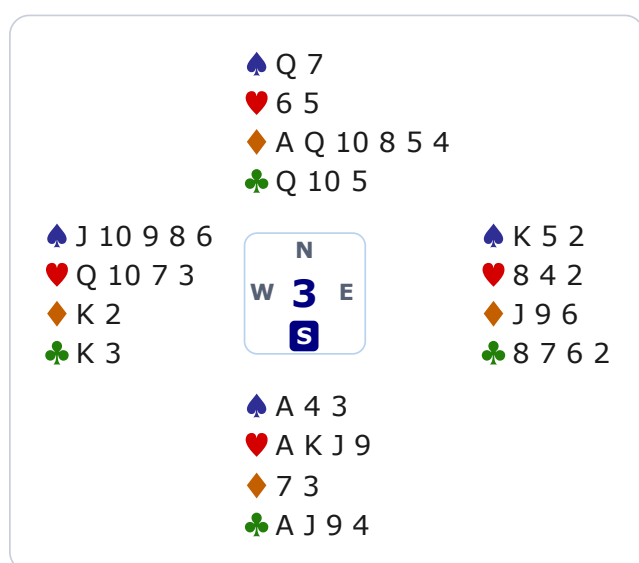
Ovšem Východ by měl zajistit poražení závazku obětováním krále ve druhém zdvihu. Ve skutečnosti si nemůže být absolutně jistý, že tímto zahráním závazek porazí, ale ví, že kárová barva přinese hlavnímu hráči nejvíce dva zdvihy, což je velmi výhodný výměnný kurs! Jestliže Východ opravdu najde tuto správnou obranu, hlavní hráč udělá tři pikové, dva srdcové, dva kárové a jeden trefový zdvih. To dává právě osm zdvihů a výsledek -50.

Příklad 3

Obvyklá variace tohoto obranného manévru přichází v úvahu též přímo v dlouhé barvě stolu. Druhá ruka obětuje honéra, aby vyhnala eso stolu a zabránila vydražiteli, aby se skrčil:



Vydražitel vynesle pětku. Dáte-li malou, stůl bude impasovat desítkou a barva bude vypracována. I kdyby partner zadržel svou dámu, vydražitel se může skrčit v druhém kole a uchránit si tak eso stolu jako životně důležitý vstup. Máte položit svého krále! Když by pak vydražitel zadržel eso stolu, Vaše strana získá v této barvě dva zdvihy. A vezme-li vydražitel své eso domů předčasně, partner podrží svou dámu a zneškodní celou tuto barvu. Zajistě že by takováto obrana byla pošetilá, kdyby stůl měl jistý vstup v některé vedlejší barvě. Tato obrana je správná jen tehdy, když se vydražitel musí při hře krčit, čímž se pokouší využít esa v dlouhé barvě stolu jako životně důležitého vstupu k vypracovaným délkovým kartám.



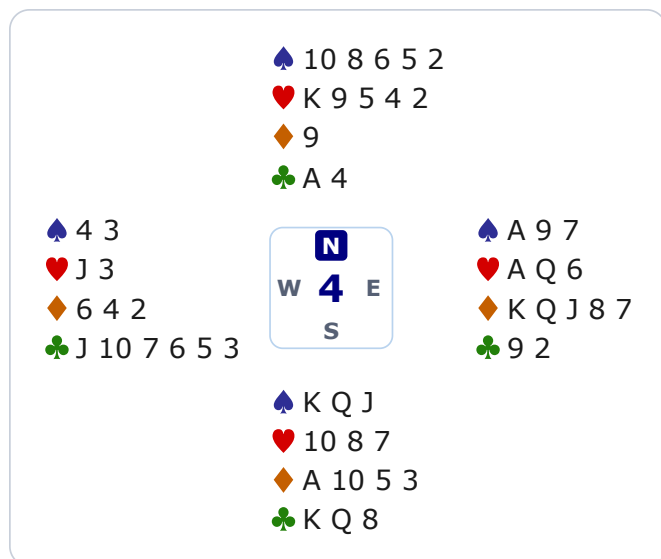
Závazek **3BT S** Výnos ♠ J

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

Západ vynesl pikového kluka, vydražitel pokryl dámou a Východ králem. Jih první dva piky propustil, vzal třetí a zaimpasoval károvou desítkou. Východ vzal klukem a vrátil tref. Jih vzal esem a zahrál další káro. Když se objevil kárový král, odehrál si vydražitel svých devět zdvihů – pět kárových, dva srdcové a dvě černá esa. K chybě došlo ve hře obránců, když zahrál Jih poprvé z ruky káro. Západ musí nasadit králem. Vydražitel si nemůže dovolit propustit mu tento zdvih, protože by Západ odehrál zbytek piků a závazek by porazil. Ovšem když vezme první kárový zdvih stůl, nemůže už barvu vypracovat. Západ vůbec nic nestojí, když vskočí králem, neboť ten je stejně odsouzen k zániku, protože na stole je A,Q. Tímto manévrem ale zabráni vydražiteli v propuštění prvního kárového zdvihu. Pravidlo „na druhém místě malou“ je dobré, ale všechna bridžová pravidla mají své výjimky.

Příklad 4

V tomto příkladě budete muset přemýšlet také o komunikacích soupeře.



Závazek **3BT S** Výnos **♦ 6**

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

Západ vynesl károvou šestku ke klukovi a esu. Jih vrátil pikového krále, na kterého přidal Západ trojku a Východ devítku. Pak přichází piková dáma a Západ přidává čtyřku. Jak si má Východ naplánovat obranu?

Partnerův náznak vám říká, že pikového kluka má hlavní hráč. Podle dražby má vydražitel určitě druhou károvou zádrž a Vy si nemůžete dovolit ji vyrazit. Dva kárové zdvihy spolu se čtyřmi pikovými a třemi trefovými (Jih má na svůj zásah K,Q v trefech) mu dávají devět zdvihů. Rovněž by nebylo dobré hrát pasivně – vzít pikovým esem a vrátit pik ke klukovi hlavního hráče. Přišel by pak tref k esu, dva další piky a dva další trefy a Východu by zbyly pouze vysoké karty v červených barvách, pak by se dostal do nuceného výnosu v jedné barvě a musel by vydražiteli dát zdvih ve druhé.

Jediný způsob, jak znepříjemnit vydražiteli život, je narušit jeho komunikace v okamžiku, kdy jsou piky ještě zablokované. Východ vezme pikovým esem, odehraje si, když chce, jedno vysoké káro, a pak vrátí tref. Tato obrana musí být úspěšná i tehdy, má-li hlavní hráč čtyři trefové zdvihy. Ať již vezme v ruce či na stole, nebude si moci odehrát své vysoké karty v černých barvách a ze závazku spadne.

Příklad 5

Daleko obtížnější pro obránce je uplatnit Merrimac coup, když dlouhá barva není na stole. V tom případě nám pomáhá dražba. Podívejme se na následující případ:

♠ A K 8 6 4

♥ Q 9

♦ K Q 7 5

♣ 3 2

♠ Q 10 5 3

♥ J 8 7

♦ J 10 9 8

♣ A 6

N

W 5 E

S

♠ J 9

♥ K 6 5 4 3 2

♦ A 3 2

♣ 10 7

♠ 7 2

♥ A 10

♦ 6 4

♣ K Q J 9 8 5 4

Západ vynesl kárového kluka. Pokud Východ naslouchal dražbě pozorně, mohl si být jist, že Jih má srdcové eso spolu s dobrou trefovou dražbou, která však jistě není bez mezery. Jestli u srdcového esa je také kluk, pravděpodobně neexistuje dobrá obrana. Takže ke druhému zdvihu byl vyneslen srdcový král a to byl konec slibného závazku.

Závazek **3BT S** Výnos **♦ J**

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

3♦* Wywiad

Literatura

1. *Techniky bridžové sehrávky* – J. Hájek

Lekce 21: Deschapelles coup

Je podobný jako Merrimac, a i když nejsou považováni za dvojčata, jistě musí být alespoň poloviční bratři. Deschapelles coup (pojmenovaný po expertním hráči whistu Guillaume Deschapellovi) je také obětní zahrání nepodpořené figury, ale tentokrát je jeho účelem vytvoření přechodu do partnerova listu. Je to vzácnější ptáček než Merrimac, ale nicméně stejné exotické barvitosti. Tato technika je tedy příspěvkem do galerie bridžové techniky pro obránce, i když stejného principu může využít při své hře i útočník.

Příklad 1

Hráč zahrávající Deschapelles coup se jako v tomto případě vzdává své osamělé vysoké figury (nejčastěji krále) za jediným účelem, vypracovat partnerovi vstup k jeho vypracovaným zdvihům. Podívejte, jak to funguje.

♠ A 5

♥ K

♦ K 9 6

♣ A Q 10 9 8 6 3

♠ Q 8 3

♥ J 10 9 8 5 2

♦ 5 3

♣ 7 2

♠ J 10 9 7

♥ 7 6 4 3

♦ A Q J 10

♣ J

N

W 1 E

S

♠ K 6 4 2

♥ A Q

♦ 8 7 4 2

♣ K 5 4

Byl vynesen srdcový kluk a Východ získal první dva srdcové zdvihy. Problém však byl v tom, jak partnera dostat do zdvihu, aby se tento mohl zaradovat ze svých srdcových zdvihů. Východ si pohrával s myšlenkou vynést malý pik, ale pak zahrál káro. Jedině bezmezný optimista by dal Západu kárové eso. Tento výnos dal hlavnímu hráči jednoduše deset zdvihů.

Jak můžete vidět, kdyby Východ věděl něco o Deschapellově manévru, stačilo zahrát pikového krále a bez ohledu na to, zda hlavní hráč jednou piky propustí nebo ihned vezme esem, je závazek v troubě, protože nyní už existuje přechod na vysoké srdce Západu, jakmile se Východ dostane do zdvihu na trefového krále. Samozřejmě vám partner trochu pomůže a markou oznámí úspěch vašeho pikového výnosu.

Závazek **3BT S** Výnos **♥J**

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

Příklad 2

Často je třeba dopočítat body svého partnera, a když zjistíte, že jich moc nemá, musíte udělat všechno pro to, aby mohl využít toho, čím může disponovat. Právě v takových chvílích se Deschapelles coup může stát dobrým řešením.

♠ 8 6 4
 ♥ A 6
 ♦ A K J 10 6
 ♣ J 5 3

♠ K Q J 10 7 5
 ♥ K 7 2
 ♦ 7 3 2
 ♣ 2

N
 W 2 E
 S

♠ 9 3
 ♥ Q 8 4 3
 ♦ Q 8 4
 ♣ Q 10 9 6

♠ A 2
 ♥ J 10 9 5
 ♦ 9 5
 ♣ A K 8 7 4

Západ vynesl pikového krále, který podržel zdvih. Jih vzal až druhý pik a propustil károvou devítku k dámě Východu. Ten nyní vynesl srdcovou trojku a ačkoliv to byla správná barva, karta to byla špatná. Hlavní hráč snadno přišel k devíti zdvihům. Kdyby ke čtvrtému zdvihu zahrál Východ srdcovou dámu, hlavní hráč by se musel spokojit s pouze osmi zdvihi.

Závazek **3BT S** Výnos ♠ **K**

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

Příklad 3

Je třeba si jen spočítat, kolik kdo má bodů a jaké reálné body u partnera potřebujete. Když to víte, prostě předpokládejte, že je to tak.

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

♠ A
 ♥ K 8 5 3 2
 ♦ Q 8 4
 ♣ 9 6 5 3

N
 W 3 E
 S

♠ K Q 10 9 8 7 4
 ♥ Q 7 4
 ♦ 3
 ♣ 8 4

♠ J 6 3 2
 ♥ A 6
 ♦ A K 6
 ♣ A 10 7 2

Závazek **3BT S** Výnos ♠ **A**

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

Západ vynesl pikové eso a Východ povzbudivě namarkoval čtyřkou. Závazek půjde porazit, jen když bude moci Východ odehrát své vysoké piky. Protože má hlavní hráč alespoň 16 bodů, zbývá Východu nejspíš sedm. Západ vsadil vše na jednu kartu. Má-li Východ klíčovou kartu, srdcovou dámu, půjde závazek porazit. Západ věděl, že v opačném případě dává hlavnímu hráči nadzdvih, ale s vědomím, že zoufalá situace vyžaduje zoufalá opatření, vynesl srdcového krále. Vydražitel vzal esem a odehrál krále a eso kárové. Dáma nevypadla a hlavní hráč odevzdal zdvih Západu. Ten vpustil Východ do výnosu srdcovou dámou a k poražení závazku mu stačilo obehřát dva vysoké piky.

Příklad 4

Tento příklad je jemnější a na první pohled méně zřetelný, ale funguje naprosto stejně. Nejlepším vodítkem je v tomto případě způsob sehrávky hlavního hráče.

♠ 5 3

♥ A 10 5

♦ A K Q J 6 4

♣ Q 6

N
 W **4** E
 S

♠ K 9 6

♥ K 8 7 4

♦ 9 5 3

♣ 8 4 3

♠ A 10 7

♥ Q 6 2

♦ 10 8 2

♣ A 9 7 2

♠ Q J 8 4 2

♥ J 9 3

♦ 7

♣ K J 10 5

♠ K 9 6

♥ K 8 7 4

♦ 9 5 3

♣ 8 4 3

Západ vynesl trefovou dvojku, kterou vzala dáma na stole. Východ dal trojku a Jih pětku. Vydražitel se trochu zamyslel, a pak si odehrál tři nejvyšší kára, z ruky si odhodil dva piky. Pak zahrál šestku trefovou ke čtyřce, králi a esu. Jak dál?

Závazek **3BT S** Výnos ♣2

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

Západ vidí, že vydražitel má osm zdvihů a shání devátý. Aby měla obrana vůbec nějakou šanci, musí mít Západ srdcového krále. A zdá se, že má pravděpodobně i krále pikového. To by dokazovalo odehrání tří kár na stole. Vydražitel se bál, že když zahraje tref před vyeliminováním kár, vezme Západ, odehraje si A,K v pikách a připíchne ho na stůl kárem a počká si na své dva srdcové zdvihy. Obrana má tedy zajištěny čtyři zdvihy. A co pátý? Zdá se, že vydražitel má rozlohu 5314 a porážející zdvih se bude moci vypracovat v srdcích. Není dobré, když zahraje Západ malou srdci, protože hlavní hráč má asi kluka. Když ale zahraje srdcovou dámu, bude mít vydražitel problémy, protože si nebude moci odehrát zbytek kár, aniž by nemusel zahodit potřebné karty v ruce. Nemůže si ve skutečnosti dovolit odehrát ani jedno káro. Co si může dovolit shodit na čtvrté káro? Samozřejmě nikoliv pik. Když si shodí tref a zahraje pak srdcovou pětku, Východ může přidat malou a udělá nakonec dva srdcové zdvihy. Když si shodí tref a zahraje pak srdcovou desítku, Východ může vzít a porazit závazek buď vrácením srdce nebo trefu. A když si zahodí srdci, může Východ vzít vrácenou srdci a zahrát tref, čímž přinutí hlavního hráče, aby si piky rozehrál z ruky. Na všechny pokusy vydražitele nalezne obrana odpověď.

Příklad 5

Tady je příklad pro využití Deschapelles coupu v barevné hře. Vodítkem je markování a opět dopočítávání.

♠ 10 9 5 2
♥ K Q 7 4 2
♦ J 9 5
♣ A

♠ K Q
♥ J 5
♦ Q 10 6 2
♣ Q J 7 4 3

	N	
W	5	E
	S	

♠ A 8 7 4
♥ 6
♦ K 8 4 3
♣ 10 9 8 2

♠ J 6 3
♥ A 10 9 8 3
♦ A 7
♣ K 6 5

Na Západem vyneseního pikového krále hraje partner čtyřku (povzbuzující marka) a vydražitel přidává trojku. Západ pokračuje pikovou dámou, na kterou hraje Sever osmičku a Východ šestku. Co dál?

Závazek **4♥ S** Výnos **♠ K**

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

Obránci musí doufat, že má vydražitel ještě jeden ztrátový pik, ale Východ bude muset mít také jednu vysokou figuru v jedné červené barvě, aby měla obrana šanci na úspěch. V nepříliš pravděpodobném případě, že má partner srdcové eso, vám nic nehrozí, protože vždycky dostanete pikový snap, a tím čtvrtý zdvih pro obranu. Je ale pravděpodobnější, že má partner vysoké káro. V tomto případě si nemůžete dovolit hrát pasivně. Po pasivním výnosu trumfu nebo trefu při stávající rozloze hlavní hráč dotrumfuje, zahraje pikového kluka a na desítku stolu si pak shodí ztrátové káro z ruky. Výnos malým kárem nebude pravděpodobně o nic lepší. Devítka vyrazí partnerova krále a vydražitel vezme esem. Po dotrumfování vrátí další káro a na kluka na stole si pak shodí ztrátový pik. Západ musí vypracovat kárový zdvih partnerovi a ne sobě, a proto je správné zahrát ve třetím zdvihu károvou dámu. Pak bude vydražitel bezmocný, pokud má třetího pikového kluka a dubl kárové eso. Ať již sebere nebo propustí, nebude moci obraně zabránit v inkasování čtyř zdvihů. Pokud si rozdání zanalyzujete, zjistíte, že zahrání károvou dámou nemůže nikdy nic zadat.

Literatura

1. *Techniky bridžové sehrávky* – J. Hájek

Lekce 22: Bridge Master 3A 1-10

Témata úloh:

- A1 – ke splnění potřebuji dva snapy v kárech, budu ale umně manévrovat, abych se vyhnul nepříjemné rozloze, vezmu srdcovým esem, odblokují trefy, přejdu károvým králem na trefového winéra zahodím srdci a pustím káro (abych se vyhnul pádu při kárech 5-1), vezmu vrácený trmf v ruce, napnu káro, přejdu snapem trefovým, napnu podruhé, přejdu snapem trefovým, odtrumfuji a stáhnou kárové eso
- A2 – bezpečná sehračka proti treffům 5-0 na kterékoliv straně je rozehrání trefů ze stolu malou a propuštění, pokud Východ nepřebije
- A3 – své kýžené zdvihy získám v trefech, musím se ale ochránit před slohou 4-1, nejdříve vytrumfuji a pak propustím jeden tref, pik vezmu v ruce, abych si udržel vstup na stole, hraji dvakrát tref zvysoka, tref prosnapnu a pikem se dostanu k ostatním trefům
- A4 – pro udržení trumfových kontrol při rozloze trumfů 4-4 je třeba stáhnout ve druhém kole pikové eso a pak hrát levné barvy
- A5 – správné rozehrání trumfů je poprvé malou (chrání proti singl figuře, která je dvakrát pravděpodobnější než singl desítka), pak napnu opět káro, vynesu vysokou figuru, napnu káro, srdce a musím doufat, že sedí pikový impas (to od začátku) a mít na stůl dva vstupy
- A6 – vezmu výnos, vytrumfuji, vyeliminuji srdce a zahraji eso trefové, tref
- A7 – mohu využít eliminační techniku, když budou trumfy 2-2, vezmu tref a hned prosnapnu, zahraji dvakrát trumf tak, že zůstanu na stole, hraji vysoký tref, na něj zahodím káro a tref prosnapnu, po rozehrání kár mi teď soupeř musí buď rozehrát srdce nebo dát přebitek a odhoz
- A8 – pojištěním se proti čtyřem kárům u Západu je propuštění prvního kola kár, vezmu vrácený tref v ruce a teď teprve expasuji káro
- A9 – eliminuji nejdříve srdce, pak zahraji trumfy shora, když nevypadne dáma, odehrávám trefy (kdyby snapl, musí mi zadat) a pustím ho trumfem
- A10 – ke splnění nesmím odevzdat dva zdvihy v trumfech, správná sehračka proti trumfům 4-1 je malá ke králi a piková osmička (pokud nepřebije, propustím)

Lekce 23: Zásada forcingu I

V počátečních dobách bridže neexistovalo žádné forsovací pravidlo. Dražba byla otevřena na stupni, který odpovídal požadavku počtu uhrání zdvihů. Odpovídající odhadl sílu své karty a odpověděl podle zásady: Licituj, co chceš hrát. Tato zdravá zásada přímo k cíli se dnes používá pohříchu zřídka.

Příklad 1

Co budeš dražit s tímto listem:

♠ K Q 10 6
♥ 8 7 2
♦ A J 10
♣ K J 10

Mnoho z nás ohlásí 1♠, ale tato karta volá po beztrumfové hře. Akceptujíc zásadu přímosti, je správná odpověď 3BT.

Když jsem kdysi vedl skupinu mladých adeptů bridže, zeptal jsem se, co zalicitují s listem: ♠K,7,2 ♥A,Q,3 ♦Q ♣A,Q,J,10,6,4 po sekvenci:

W	N	E	S
1♥	pas	?	

W	N	E	S
1♣	pas	1BT	pas
?			

A všichni – kromě jednoho – volili skok na 3♣, aby ukázali sílu listu a barvy. Onen Výjimečný volil 3BT s komentářem: To určitě splním. A měl pravdu. Oba listy:

♠ K 7 2
♥ A Q 3
♦ Q
♣ A Q J 10 6 4

N
W 1 E
S

♠ J 5 4
♥ K 4
♦ J 10 7 5 4
♣ K 9 3

Příklad 2

Co zadražíš s listem:

♠ A Q 10 7 6 3
♥ A J 10
♦ 7
♣ A K 9

Prostý bilanc ti říká – 6♠. Podívej se na oba listy:

W	N	E	S
1♠	pas	4♠	pas
?			

♠ A Q 10 7 6 3
♥ A J 10
♦ 7
♣ A K 9

N
W 2 E
S

♠ K 9 8 2
♥ Q 2
♦ A J 6 5 3
♣ 8 7

Vynikající závazek.

Samozřejmě skeptici vám teď předvedou několik listů Východu, při kterých tento závazek splnit nepůjde. Ovšem když se to stane, pak po tak málo informující dražbě mají obránci obvykle více šancí zadat závazek výnosem.

Zásadu přímosti doporučuji především začínajícím bridžistům. Příliš komplikované licitační sledy mohou vést k nedorozumění. Mnohokrát se už stalo i dobrým párům, že hráli závazek v barvě cue-bidu.

Samozřejmě že zásadu přímosti není radno nadužívat. Představme si, že partner zahájil 1♠ a ty máš:
 ♠7 ♥Q,10,7 ♦K,8,2 ♣A,K,Q,J,8,4. Můžeš si myslet, že uhraješ 3BT. Nemáš ale důvod, abys tento závazek vydražil najednou. Bude-li mít partner:

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

nemusíš splnit 3BT, zatímco 6♣ je tam ložených. Kdyby ale po 1♠ partnera soupeř zablokoval 3♦ nebo 3♥, pak 3BT bude nejčastější odpověď.

Aby se zpřesnila dražba, bylo nutno zavést zásadu forcingu. Umožňuje déle předávat informace bez obavy, že partner zapasuje. Dražba se pak stane záležitostí páru a ne sledem hlášek jednotlivých hráčů.

Zásady forsování se mnohokrát měnily. Zpočátku byla zavedena jednoduchá zásada: nová barva je forcing. Tato zásada má jednu obrovskou výhodu – je jednoduchá. Z úplně jiného těsta je zásada ze Systémů slabých zahájení tzv. Passystémů: forsuje odpověď relay, ostatní neforsují.

Dnes je možno říci, že každý systém má svá vlastní pravidla forcingu. V systému Lepší levná jsou tato pravidla téměř zcela klasická, ale některá z nich mohou budít rozpaky, ty si probereme zvlášť.

Tři základní zásady: bilancování, informování a forcingu jsou základem dražby. Musíš je brát v potaz vždy a zvláště v případech, kdy máš potíže s výběrem správné odpovědi: např.:

Co zadražíš s listem:

♠ 8
♥ A J 10 8 7 5
♦ 5 4
♣ Q 10 7 6

Kdybys se zeptal začátečníka, pravděpodobně by ti řekl: „Chtěl bych ukázat srdce. Je to moje jasně nejlepší barva – jak po stránce rozlohy, tak po stránce počtu honérů. Zadražím 2♥, protože se mi zdá, že to bude nejlepší závazek i při průměrném listu partnera, např.:

W	N	E	S
1♠	pas	?	

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

závazek splním. Je chybou dražit to, co mohu splnit?”

Logika je to železná. Kdyby partner mohl pasovat 2♥, pak by to byla přiměřená úvaha vycházející ze zásady: Licituj, co chceš hrát.

Tato dražba splňuje také zásadu informovanosti: Dražba barvy sugeruje délku a figurovou sílu v této barvě. Dražba BT sugeruje rovnovážnou rozlohu a rozmístění honérů.

Víme ale, že zásada forcingu přikazuje zahajiteli pokračovat po 2♥ v dražbě i s minimem a tady dochází ke kolizi se zásadou bilancování, např.:

W	N	E	S
1♠	pas	2♥	pas
2♠*	pas	3♥*	
2♠*	slabost		
3♥*	slabost		

Je tedy správné s listem. ♠8 ♥A,J,10,8,7,5 ♦5,4 ♣Q,10,7,6 dražit 1BT? Je přece hrůza s tak rozlohovým listem nutit partnera hrát bez trumfů!

Přiznejme, že jsme mezi kladivem a kovadlinou:

- budeme-li dražit 1BT porušíme zásadu informovanosti
- budeme-li dražit 2♥ dodržíme zásadu informovanosti, ale porušíme zásadu bilancování

Co máme v takovýchto situacích dělat? Vybrat nejmenší zlo!

Příklad 3

♠ 8
♥ A J 10 9 6 3
♦ 10 9 2
♣ K 10 9

a)

W	N	E	S
1♠	pas	?	

♠ 8
♥ A J 7 6 4 3
♦ 10 7 2
♣ K 8 6

b)

W	N	E	S
1♠	pas	?	

♠ 8
♥ A 10 8 7 5
♦ 7 2
♣ K 10 7 6 2

c)

W	N	E	S
1♠	pas	?	

S listem a) je správné dražit 2♥, s b) 1BT a s c) také 1BT.

Všimni si, že všechny naše problémy by vyřešilo, kdyby partner zahájil levnou barvou. Se všemi těmito listy bychom dražili 1♥ a dodrželi bychom všechny licitační zásady. Ano, zahájení 1♠ je blokující – ztěžuje dražbu soupeřům, ale někdy také vlastnímu partnerovi.

Problém výběru menšího zla ilustruje další příklad:

Co zadražíš s tímto listem:

♠ 9 8 3
 ♥ A 7
 ♦ Q J 10 9 7 5 3
 ♣ 2

Mezinárodní fórum expertů obodovalo odpovědi takto:

W	N	E	S
1 ♠	pas	?	

2 ♦ 100 bodů (20 hlasů)

2 ♠ 70 bodů (12 hlasů)

4 ♠ 30 bodů (3 hlasy)

1BT 10 bodů (1 hlas)

Některé komentáře:

Roth (USA): 2 ♦, Mým cílem je zopakovat kára v dalším kole dražby. V této barvě je moje síla, v této barvě bych chtěl hrát.

Zia (USA): 2 ♦, 1 000 000%! Takovou barvu musím ukázat!

Kokisch (Kanada): 2 ♠, takhle ukážu fit a sílu 6-10 bodů – a to je to, co mám.

V sekvencích:

W	N	E	S
1 ♣ / ♦	pas	1BT	

je odpověď 1BT zcela přirozená, ukazující rovnovážnou rozlohu a 6-10 bodů. Navíc víme, že Východ nemá drahý 4-list. Takže máme dobrý obraz listu odpovídajícího. Naproti tomu po zahájení 1 ♥ / 1 ♠ obsahuje odpověď 1BT různé listy co do rozlohy bez fitu v barvě otevření se silou 6-10 bodů. Zahajitel nemá jistotu, že když po sekvenci:

W	N	E	S
1 ♠	pas	1BT	

s listem ♠A,J,7,3,2 ♥K,J,3 ♦5,2 ♣A,9,3 zapasoval, že udělal správně. Proto také mnoho teoretiků došlo k úvaze, že odpověď 1BT po zahájení 1 ♥ / 1 ♠ musí být forcing (podívej se na Nasze gadžety).

V systému Lepší levná v klasické verzi odpověď 1BT neforsuje.

Diskusní řešení

Pochybné bilancování

Podívejme se na takovouto sekvenci:

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

Západ má minimální zahájení, Východ minimální odpověď. Udělejme si bilanci v srdcové hře:

List Západu – 14 bodů (12PC + 2PK za dva dubly)

List Východu – 12 bodů (11PC + 1PK za dubl)

dohromady 26 bodů, ke hře je potřeba 27 bodů.

Máme velmi blízko k bilanci manše. Máme ji v tomto rozdělení dražit?

Protože odevzdáme tři esa, musí sedět srdcový impas (50%) a trumfy se dělit 3-2 (68%), společná pravděpodobnost je

34% a nesmí se stát nic zlého v černých barvách. Muselo by se toho tedy příliš mnoho povést.

Dáme Východu jedno eso, podle pravděpodobnosti by ho měl mít:

Ted' je to trochu lepší. Když soupeři vynesou do nedražených kár, povede se nám shodit ztrátový tref. Stejně když Západ zahájí na těchto pochybných hodnotách nebo bude Východ stejně odpovídat, opět bude bilance hry 4♥ nedostatečná.

Po mnoha teoretických úvahách zvítězilo praktické hledisko a bylo rozhodnuto, že v této sekvenci je správné hru dražit. Takovéto rozhodnutí je výhodné pro dražbu slemů.

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



a)

W	N	E	S
1♠	pas	2♣/♦	pas
2♥	pas	4♥	

b)

W	N	E	S
1♠	pas	2♣/♦	pas
2♥	pas	3♥	

Sekvence a) ukazuje minimální list. Sekvence b) nutí k další výměně informací, ukazuje nadhodnoty – zve do slemu. Toto pravidlo se stalo obecným, i my jsme ho vpravili do systému Lepší levná. Tato úvaha se samozřejmě netýká levné barvy:

W	N	E	S
1♠	pas	2♣	pas
2♦	pas	3♦	

protože kárová hra potřebuje jedenáct zdvihů. Není to také bilanc pro 3BT (figur nepřibýlo) a protivníci dostali informaci, kam vynášet. Proto jsou 3♦ neforsující.

Když už jsme na této půdě, pouvažujme nad sekvencí s reversem, např.:

W	N	E	S
1♦	pas	1♠	pas
2♥	pas	3♥	

Pro barevnou hru má Západ nejméně 18 bodů (PC + PK). A kolik má Východ? – Z dražby vyplývá, že alespoň 6 a další dva body za 2PK (krátkosti, rozloha 5-4), což dává dohromady osm bodů. Dohromady mají EW 26 bodů a tedy přesně tolik, kolik v první sekvenci po zahájení 1♠. Rozdíl je v tom, že zónu odpovědi two-over-one používáme zřídka a zónu one-over-one mnohem častěji (zvláště s drahými barvami), protože se bojíme o nevydražení hry. Tento problém vyřešila konvence Lebensohl 2BT – podívej se na kapitolu Nasze gadžety, ale ztrácíme tím přirozenou odpověď 2BT.

Abychom v takovéto reversní sekvenci zachovali systematickosti, vycházíme z toho, že je již zabilancována srdcová hra. Proto v této konkrétní sekvenci 3♥ ukazují nadhodnoty, minimální kartu vyjádříme hláškou 4♥.

Forsuje nebo neforsuje?

Tento dotaz se týká sekvence tohoto typu:

a) která v obecných světově přijatých zásadách se má za forsující.

W	N	E	S
1 ♠	pas	2 ♣	pas
2 ♦	pas	3 ♠	

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

Bráno klasicky má být tato sekvence podle zásady bilancování pouze invitem. V tomto konkrétním rozdání po srdcovém výnosu a pokud nesedí trumfový impas nesplníme ani 3 ♠. Ale kdyby vypadaly listy takto:

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

byla by piková hra velmi nadějným závazkem.

S listem Východu můžeme po 2 ♦ dražit místo 3 ♠ jen 2 ♠.

b) Má to ale tu vadu, že partner nebude vědět o třech pikách, protože 2 ♠ budou jen negativním výběrem barvy, který může být dražen – u barevného listu – s dublem. Možná by tedy bylo správné bez fitu dražit vždy 2BT. Ale takové pravidlo má velmi daleko k zásadě elastičnosti.

W	N	E	S
1 ♠	pas	2 ♣	pas
2 ♦	pas	2 ♠	

Abychom bez zbytečných diskusí mohli hrát s kýmkoliv na světě (např. na internetu), doporučujeme sekvenci a) jako forsující, což se nám bude hodit ve slemové dražbě. S invitujícím listem dražme stejně jako v sekvenci b) a spoléhejme na to, že když bude mít partner drobné nadhodnoty třeba v podobě fitu v naší boční barvě (zde v trefech), udělá krok vpřed.

Příklad 4

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

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

Příklad 5

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

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

Příklad 6

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

W	N	E	S
1♥	pas	2♣	pas
2♦	pas	2♥	pas
?			

Zde máme velmi dobré hodnoty, ovšem nejsme si jisti, zda má partner 3-list srdcový. Ale protože Východ nezadražil 2BT, je jeho list při dublu kár předurčen pro barevnou hru – figury jinde než v pikách. Můžeme tedy risknout 4♥.

Příklad 7

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

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

Stačí hodnoty pikové na 2BT? Ano, přece typický list zahajujícího je 3-5-4-1 (takto s malou šancí na pikovou figuru). Když bude mít partner pikový singl, nikdy nenechá 2BT, ale zahlásí 3♣ nebo 3♦ nebo 3♥.

Z výše uvedených příkladů vyplývá, že při dublu kár, častěji přijde od Východu rebid 2BT než 2♥. Proto když uslyšíme 2♥, bude to spíše 3-list než dubl. Ale určitý podíl nejistoty zde bude. Protože tak to v bridži je (a nejen v něm): „Nic není zadarmo. Něco za něco.“

Literatura

1. *Moderní přirozená dražba* – W.Izdebski, O.Bielewicz

Lekce 24: Zásada forcingu II

Opakování barvy zahájení po odpovědi two-over-one – forsuje nebo neforsuje?

W	N	E	S
1 ♠	pas	2 ♣ / ♦ / ♥	pas
2 ♠			

Bývalo to různě. V počátcích bridže to bylo neforsující. Ale protože pas byl velmi řídký případ bylo obecně ve většině systému přijato, že je to forsující odpověď. Můžeme to říct ještě jinak: Odpověď two-over-one nás nutí k ještě alespoň jedné akci (2BT, opakování barvy odpovědi, opakování barvy zahájení – což už neforsuje), tedy ke 2 ♠ dojdeme bez pasu.

Přijmeme, že 2 ♠ (opakování barvy zahájení) jsou znakem slabosti, ale sporadicky, s nevýhodným listem pro dražbu tak můžeme dražit i s nadhodnotami, např. po dražbě 1 ♠-2 ♦-?

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

Západ má slabou barvu na skok 3 ♠, 2BT vypadají také jako špatná hláška, zůstává tedy jen opakování piků – 2 ♠. Nedražme tak např. s takovouto kartou:

mnohem lepší je nadlimitní ushodnění kár, přestože partner neslíbil 5-list.

Pravidlo, že opakování barvy odpovědi po sekvenci two-over-one forsuje, poskytuje výhodu při výběru hry a především ve slemové dražbě, je také důležité pro další úmluvy v páru.

a) Můžeme se dohodnout, že ushodnění barvy odpovědi je vždy nadlimitní – forsuje, např.:

W	N	E	S
1 ♠	pas	2 ♣ / ♦ / ♥	pas
?			

S fitem a nadhodnotou ushodníme barvu odpovědi. S minimem zahájení nejprve opakujeme barvu zahájení – 2 ♠.

b) S rozlohou 6-4 v drahých barvách můžeme dražit:

a)

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

nebo

b)

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

Když přijmeme, že obě tyto sekvence ukazují rozlohu 6-4 (v Polsku tuto možnost ještě nikdo nepopsal, ale v Americe se to tak hraje), pak sekvence b), ve které je rebidem opakování drahé barvy, ukazuje slabost a tedy a) zase nadlimitní hodnotu.

Příklad 1

Zahajujeme s listem: ♠A,Q,9,6,5,4 ♥A,J,10,4 ♦J,7 ♣6, otevřeme dražbu hláškou 1♠ a po odpovědi partnera 2♣/2♦ dražíme nejprve piky a teprve potom srdce.

Ale s listem: ♠A,Q,9,6,5,4 ♥A,Q,10,4 ♦K,7 ♣6, zadražíme nejdříve 2♥ – novou barvu.

Tyto sekvence budou užitečné jen úzké expertní vrstvě. Podívejme se na rozdání z Individuálního mistrovství světa 1998. Všichni účastníci povinně dražili systém Lepší levná.

Zde Krzysztof Martens pasoval 2♠ a jak je vidět, byl to optimální závazek. Rozdání bylo uvedeno v Le Bridgeur a úvaha Martense budila pochybnosti, protože v současném bridži odpověď two-over-one nutí ještě k jedné akci. Po rebidu 2♠ neforsují hlášky 2BT, 3♦ a 3♠. Martens měl tedy podle obecných trendů něco dražit. Měl na výběr mezi 2BT a 3♠. Jak je vidět z diagramu z 2BT spadne. Jih vezme pět srdcí a zahraje kárového krále. Když se hlavní hráč spolehne na pikový impas, spadne třikrát. Vzhledem k dobrému dublu pikovému a navíc chybějícím srdcovým stopérům vypadá lépe než 2BT 3♠, které je možno splnit.

párák

W Levy, N Kowalski, E Martens, S Mittelman

W	N	E	S
1♠	pas	2♦	pas
2♠	pas	?	

Preference drahých barev

Nikdo nepochybuje, že po zahájení 1♠ s listem: ♠8 ♥A,J,6,5 ♦J,9,8 ♣K,Q,10,7,6 musíme dražit 2♣. Ale rozdíly nastanou po zahájení 1♦. Máme s tímto listem dražit opět 2♣, nebo můžeme 1♥?

Zásada bilancování nám dovoluje dražit 2♣ a měli bychom tak v klasické přirozené dražbě postupovat. Dnes ale převládá názor, že reversní sekvence odpovídajícího, např.:

W	N	E	S
1♦	pas	2♣	pas
2♦	pas	2♥/♠	

forsuje do hry a slibuje tedy nejméně 13 bodů.

Které z těchto řešení je lepší? Teoreticky je správnější první řešení (Angličané ho používají dodnes), protože ukazuje okamžitě pozitivní sílu (minimálně na výzvu) a lépe popisuje list. Příklad:

a)

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

b)

Dražba a) podle klasických pravidel umožňuje přesněji popsat list Východu a nalézt optimální závazek 3♣.

W	N	E	S
1♦	pas	1♠	pas
2♦	pas	?	

Dražba b): Po odpovědi 1♠ neměl Západ na výběr a musel opakovat kára. Co má teď Východ dělat? Pas s 11 body a dobrou délkou by byl chybou. Zůstávají jen 2BT – neestetické, chybí srdcový stoper a trefy zmizely z rozdání. Ti, kteří draží Wspólny Język 2000 jsou ještě v tragičtější situaci, protože 2BT jsou v tomto systému konvenční – forsují do hry. Zůstávají jim tedy 3♦, které ukončí dražbu.

Protože chceme, abys neměl problémy při dražbě s libovolným světovým bridžistou (např. přes internet), ustanovujeme v systému Lepší levná, že po odpovědi two-over-one revers forsuje do hry. Tedy sekvence:

W	N	E	S
1♦	pas	2♣	pas
2♦	pas	2♥/♠	

je mancheforcing.

Stejně tak sekvence:

W	N	E	S
1♦	pas	2♣	pas
2♥/♠			

Ve výsledku to bude lépe fungovat ve slemové zóně.

Ted', když jsme si popovídali o sekvencích budících pochyby, můžeme definovat všechny zásady forcingu, které obsahuje systém Lepší levná.

Pravidla forcingu

5.2.1 První odpověď

A. Odpověď novou barvou na prvním stupni (one-over-one) forsuje na jedno kolo, např.:

W	N	E	S
1♦	pas	1♥/♠	

B. Odpověď novou barvou na druhém stupni (two-over-one) si vynucuje ještě jednu hlášku, např.:

W	N	E	S
1♠	pas	2♣/♦/♥	

Po libovolném rebidu zahajitele musí Východ ještě jednou dražit (nesmí pasovat).

C. Odpověď v nové barvě skokem forsuje do hry, např.:

W	N	E	S
1♦	pas	2♥/♠ nebo 3♣	

D. Dražba ushodněné barvy neforsuje, je dražbou z bilance, např.:

a)

W	N	E	S
1♦	pas	3♦	

b)

W	N	E	S
1♣	pas	2♣	

c)

W	N	E	S
1♦	pas	1♥	pas
3♥			

d)

E. Dražba BT neforsuje, je dražbou z bilance, např.:

W	N	E	S
1♣	pas	1♠	pas
2♣	pas	3♣	

a)

W	N	E	S
1♦	pas	2BT	

b)

W	N	E	S
1♥	pas	2BT	

c)

W	N	E	S
1♦	pas	1♥	pas
2BT			

d)

W	N	E	S
1♠	pas	2♣	pas
2♦	pas	2BT	

Druhá hláška zahajitele (rebid)

A. Po odpovědi barvou na prvním stupni (one-over-one) neforsují: BT, stará barva nebo nová barva dražená ekonomicky, např.:

a)

W	N	E	S
1♦	pas	1♥	pas
2♣/♦			

b)

W	N	E	S
1♥	pas	1♠	pas
1BT			

B. Nová barva zahlášená neekonomicky (reversem) forsuje na jedno kolo, např.:

a)

W	N	E	S
1♣	pas	1♠	pas
2♦/♥			

b)

W	N	E	S
1♦	pas	1♠	pas
2♥			

C. Nová barva skokem forsuje do hry, např.:

a)

W	N	E	S
1♣	pas	1♥	pas
2♠			

b)

W	N	E	S
1♦	pas	1♠	pas
3♣			

D. Po odpovědi two-over-one forsuje nová barva zahlášená ekonomicky na jedno kolo, např.:

W	N	E	S
1♠	pas	2♣	pas
2♦/♥			

E. Ushodnění barvy odpovědi je nadlimitní, forsuje, např.:

a)

W	N	E	S
1♠	pas	2♣	pas
3♣			

b)

W	N	E	S
1♠	pas	2♥	pas
3♥			

S minimálním listem bez fitu v barvě partnera opakujeme svou barvu – zde 3♠.

F. Nová barva reversem, 2BT a také nová i stará barva skokem forsuje do hry, např.:

a)

W	N	E	S
1♥	pas	2♣	pas
2♠			

b)

W	N	E	S
1♥	pas	2♣	pas
2BT			

c)

W	N	E	S
1♥	pas	2♣	pas
3♦			

d)

W	N	E	S
1♥	pas	2♣	pas
3♥			

Druhá hláška odpovídajícího (rebid odpovídajícího)

A. Revers odpovídajícího forsuje do hry, např.:

W	N	E	S
1♦	pas	1♥	pas
1BT	pas	2♠	

B. Nová barva skokem forsuje do hry, slibuje 5-5, např.:

W	N	E	S
1♦	pas	1♥	pas
1BT	pas	3♣*	

C. Stará barva skokem po odpovědi one-over-one je licitací z bilance, např.:

3♣* 5-5

a)

W	N	E	S
1♦	pas	1♥	pas
1BT	pas	3♥	

b)

W	N	E	S
1♣	pas	1♠	pas
2♣	pas	3♠	

D. Po odpovědi two-over-one forsuje každý skok v další dražbě (i starou barvou) do hry, např.:

a)

W	N	E	S
1 ♦	pas	2 ♣	pas
3 ♦			

b)

W	N	E	S
1 ♥	pas	2 ♣	pas
2 ♦	pas	3 ♥	

Výše uvedené zásady forcingu jsou většinou tak jasné, že bychom je mohli v popisu vynechat, ale pro pořádek jsme je uvedli všechny.

Literatura

1. *Moderní přirozená dražba* – W.Izdebski, O.Bielewicz

Lekce 25: Zásah Polským 1BT, konvence Čtvrtá barva

Konvence Zásah Polským 1BT

V této lekci si probereme jednu dražební zvláštnost, ne zcela standardní postup, který jsme převzali ze systému Polský tref, ale domníváme se, že je tento sled natolik výhodný, že byste jej měli zařadit do svého systému. Je to zásah 1BT, který ukazuje oproti klasickým zásadám 12-15b., 5+list levný a právě 4-list drahý. Ukažme si, jak to bude fungovat po zahájení 1 v drahé. Zásah 1BT pak bude znamenat druhý drahý 4-list a některý z levných 5-listů. V důsledku by to pak znamenalo, že zásah levnou barvou přímo by vylučoval drahý 4-list ve druhé barvě a musíme ho tedy alertovat. Podívejme se na možné sekvence:

W	N	E	S
	1♥	1BT*	

1BT* 4-list pikový + 5+list levný

W	N	E	S
	1♥	2♣/♦*	

2♣,♦* 5+list levný bez pikového 4-listu

W	N	E	S
	1♠	1BT*	

1BT* 4-list srdcový + 5+list levný

W	N	E	S
	1♠	2♣/♦*	

2♣,♦* 5+list levný bez srdcového 4-listu

W	N	E	S
	1♥/♠	1BT	pas

2♣*

2♣* zapasuj máš-li trefy, s káry řekni 2♦

W	N	E	S
	1♣	1BT*	

1BT* 5+list kárový, 4-list drahý

W	N	E	S
	1♣	1♦*	

1♦* 5+list kárový bez drahého 4-listu

W	N	E	S
	1♦	1BT*	

1BT* 5+list trefový, 4-list drahý

Smyslem této konvence je nalezení fitu a lepší popis listu. Po zahájení soupeřů to obvykle bude lepší, protože zásah s klasickým 1BT bude velmi málo frekventovaný.

Pokud nechceme hrát v ukázané barvě drahého 4-listu, je následující hláška dotazem na levnou barvu. Tato konvence nám tedy umožňuje výběr barvy i zapasování 1BT.

Po zahájení 1 v levné barvě znamená dražba 1BT 5+list ve druhé levné barvě a vedlejší libovolný drahý 4-list (ne už 5-list, ten bychom dražili přímo). Dražba levné barvy vylučuje drahý 4-list.

Pokračování pak je:

W	N	E	S
	1♦	2♣*	

2♣* 5+list trefový bez drahého 4-listu

2♣ – dotaz na drahý 4-list

2♦ – do pasu

W	N	E	S
	1♣	1BT	pas

2♣/♦*

2♦ – dotaz na drahý 4-list

2♣ – do pasu

W	N	E	S
	1♦	1BT	pas

2♣/♦*

Konvence Čtvrtá barva

Dražba čtvrté barvy je operační hláškou. Používáme ji vždy, když máme problémy s výběrem optimálního závazku. Při používání platí několik zásad:

A) Po první odpovědi na prvním stupni je dražba čtvrté barvy oznámená na druhém stupni příkazem na jedno kolo např.:

N	S
1♦	1♥
1♠	2♣

Zahajitel odpovídá ekonomicky, srdcový 3-list (2♥), 5422 se zádrží trefovou (2BT), kárový 5-list (2♦), 5422 bez zádrže trefové (2♠), 4441 singl srdcový (3♣).

B) Po první odpovědi na druhém stupni je dražba čtvrté barvy příkazem do hry:

N	S
1♥	2♣
2♦	2♠

Zahajitel odpovídá ekonomicky, piková zádrž (2BT), trefový 3-list (3♣), rozloha 5-5 (3♦), srdcový 6-list (3♥). S maximem a dobrým držením piků draží 3BT.

Lekce 26: Dilema coup

Už někdy na počátku bridžové výuky jste se učili, že máte-li téměř vysoké karty ve sledu, je nejučinnějším postupem hrát vysoké karty, čímž vypracováváte své karty zbývajících. Jsou ale situace, kdy tato jednoduchá technika nestačí, protože by nám nepřinesla zdvihů dostatek. Alternativním způsobem zahrání, kalkuluji s určitou rozlohou klíčové vysoké figury, je právě dilema coup. Je to zahrání, které dostane soupeře do dilematu, zda si okamžitě odehrát vysokou kartu a nechat vám tím okamžitě vypracovat zdvih navíc nebo propustit a umožnit tak shoz. Podívejte, jak na to.

Příklad 1

Dilema coup použijeme nejčastěji v situaci, kdy nám chybí eso, a v případě jeho nepoložení, budu moci shodit druhou kartu z dublu na vysokou kartu jiné vedlejší barvy. Musí to být ale tak dobrá barva, že pokud soupeř eso položí, zajistí mi zbytek vysokých karet shoz jisté ztrátové karty. V tom je dilema obránce – dát či nedat eso. Ať ale udělá cokoliv, je to špatně. Častým problémem tohoto zahrání je uhádnout vlastníka kýženého esa. Někdy je možno hrát úspěšně dilema coup jen na jednu stranu a jsem tedy hádání ušetřen.

♠ 8 7 4 3

♥ Q 7

♦ A K Q

♣ K Q 6 4

♠ 9 6 2

♥ K 8 5

♦ 8 5 4 2

♣ A 8 3

♠ 5

♥ J 6 4 3

♦ J 10 7 6

♣ 10 9 5 2

♠ A K Q J 10

♥ A 10 9 2

♦ 9 3

♣ J 7

W

N

E

S

1

Západ vynáší pikovou šestku a Východ přidává pětku. Stáhnete trumfy ve třech kolech a Východ odhazuje károvou sedmičku a šestku. Jak pokračovat? Ačkoliv se zdá, že jsou dva ztrátové zdvihy, vaše rozloha trefů dává zajímavé možnosti. Jestliže by se vám podařilo, aby soupeři nevzali první zdvih esem, mohli byste odhodit zbývajících tref na třetí káro a doufat, že neodevzdáte více než jedno srdce (např. expasem na dámu nebo lépe Culbertsonovským impasem). To je klasická situace dilema coupu. Jestliže obránce zahraje trefové eso „na nic“, budete schopen odhodit vaše ztrátové srdce na dva trefy stolu a třetí káro. Otázka zní: Kde je eso trefové?

Závazek 6♠ S Výnos 6♠

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

Z licitace ani sehrávky nemáte žádné vodítko, ale jedinou skutečnou šanci na úspěch máte, je-li držitelem trefového esa Západ. Jestliže zahrajete káro jako vstup na stůl a odtud malý tref, Východ může vždy porazit závazek, vezme-li ihned esem a pokračuje dalším kárem. Tím vám zablokuje trefovou barvu a znemožní odhoz všech ztrátových srdcových karet. Proto byste měl ve čtvrtém zdvihu nést sedmičku z ruky. Jestliže trefová dáma stolu drží, odhodte svého trefového kluka na třetí káro a vyneste srdcovou dámu. Když Východ pokryje králem, je po starostech. Když vezme králem Západ, nejlepší, co může udělat, je zahrát káro do dvojšikeny. Snapnete na stole a z ruky odhodíte srdci. Nyní

impasujete kluka (provedli jste tedy Culbertsonovský impas, který znáte z první kapitoly této knihy, kombinovaný s dilemma coupem).

Příklad 2

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.

♠ A J 8 ♥ K 10 5 3 ♦ K Q J 10 4 2 ♣ —	♠ K 5 4 2 ♥ J 9 ♦ A 5 3 ♣ A J 10 7	N W 2 E S	♠ 10 9 7 3 ♥ Q 7 4 2 ♦ 9 8 7 6 ♣ 3
	♠ 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 pro splnění závazku. Ať už odhodí z ruky cokoliv, musí odevzdat po jednom zdvihu v každé z drahých barev. 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.

Příklad 3

Dilema coup se sice v beztrumfové hře nevyužívá příliš často, protože v beztrumfech obvykle nejde hrozit shozem barvy, která by pak mohla být snapována. Ale jsou rozdání, kde se může hodit dilemma coup i v beztrumfech. Tento případ je variací na úhybnou hru proti nebezpečnému soupeři.

♠ 8 5

♥ K Q 3

♦ Q J 9 3

♣ A J 7 4

♠ K Q 9 7 3

♥ 10 6 4

♦ 8 2

♣ 9 8 5

N

W 3 E

S

♠ 6 4 2

♥ J 9 7 5

♦ A 10 7 6

♣ K 6

♠ A J 10

♥ A 8 2

♦ K 5 4

♣ Q 10 3 2

Závazek **3BT S** Výnos ♠K

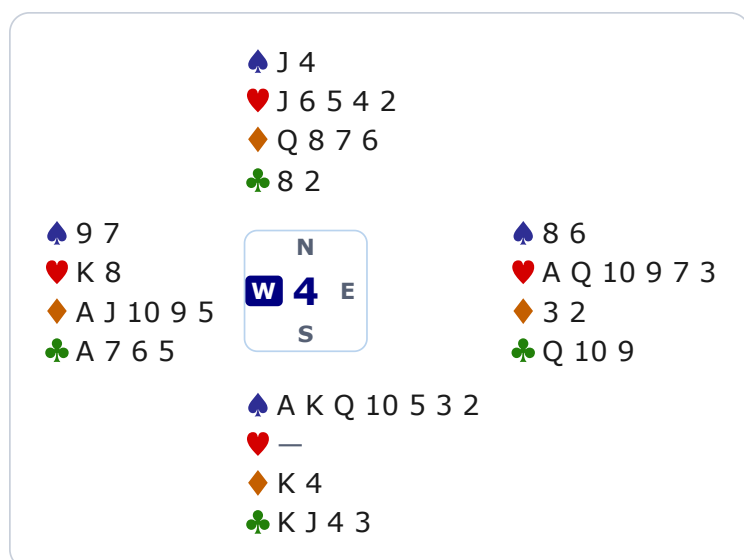
W	N	E	S
			1♣
pas	1♦	pas	1BT
pas	3BT	pas	pas
pas			

Zajímavý případ nastane, když Západ vezme kárového krále esem a vrátí pik. Teď si můžete být jisti, že trefový král je u Východu (s K,Q,x,x,x v pikách, esem károvým a trefovým králem by Západ určitě zasáhl). Proto byste měli vrátit pik a na odehrávané piky si shodit ze stolu i z ruky trefy. Budete moci vzít vrácený tref esem, odehrát si károvou dámu a srdcového krále a zahrát malou srdci k esu. Východ už bude moci mít jen dvě karty a vy uděláte pravděpodobně zdvih na károvou devítku nebo trefovou dámu.

Příklad 4

Někdy může být dilema coup jen možností, jak získat vstup na stůl.

Západ vynesl pikového krále a Východ přidal dvojku. Jak si naplánujete sehrávku? Je dobré, že máte dvě zádrže v pikách, ale stále Vám hrozí nebezpečí, má-li Západ 5-list, jak se zdá pravděpodobné. Bylo by samozřejmě špatné vzít hned první pik a okamžitě zahrát trefový impas. Není rovněž bezpečné vzít první zdvih a zahrát z ruky káro. Východ třeba vezme a vrátí pik, který Západ propustí. Pak nesplníte, když nevypadne kárová desítka a nesedí trefový impas. Co takhle zkusit Bathské zahrání a v prvním zdvihu položit pikovou desítku? Západ bezpochyby rozehraje trefy a Vy můžete vskočit esem a rozehrát kára. Vezmete pikovým esem až ve třetím kole a splníte, budou-li piky 5-3 a trefový král bude u Východu. Potíž je v tom, že si nemůžete být jisti, že piky nejsou 4-4. Existuje ovšem jeden způsob sehrávky, který je téměř zcela bezpečný. Vezměte první zdvih, přejděte na srdcovou dámu na stůl a odtud zahrajte malé káro. Když vskočí Východ esem, máte devět zdvihů, zatímco když uděláte na kárového krále zdvih, můžete rozehrát trefy.



Závazek **4♠ S** Výnos **♥K**

W	N	E	S
1♦	pas	1♥	4♠
pas	pas	pas	

Západ vynáší srdcového krále a vy první zdvih snapnete. Co zahrát ve druhém zdvihu? Máte sedm zdvihů v trumfech a možnost vypracování osmého v kárech. Západ má asi trefové eso a má-li Východ dámu, dá Vám impas devátý zdvih a ještě můžete doufat ve splnění, když snapnete tref na stole. Potíž je v tom, že když použijete ke vstupu na stůl pikového kluka a zahrajete trefový impas, může Západ vrátit trumf, měl-li alespoň dva. Tím vám zabrání ve snapnutí trefu. Tatáž pozice nastane, jestliže ve druhém zdvihu zahrajete kárového krále. Západ vezme esem, vynese trumf a opět máte devět zdvihů. Správná cesta, dávající šanci na splnění, je vynést ve druhém zdvihu malé káro. Když přidá Západ malou, dáma bude vstupem na stůl potřebným k rozehrání trefového impasu a obránci vám pak nemohou zabránit ve snapnutí třetího kola trefů. Pokud Západ vskočí károvým esem a rozehraje trumfy, můžete doufat v druhý kárový zdvih místo snapu. Vezmete v ruce, odblokujete se károvým králem, zahrajete vysoký pik a k pikovému klukovi a hrajete károvou dámu, na kterou odhazujete z ruky tref. Impas na trefovou dámu Vám zajistí desátý zdvih.

Příklad 5

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. Dilema coup může být také součástí plánu na maximální využití všech možností jako v tomto případě.

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

Západ vynáší 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.

Závazek **3BT S** Výnos ♥5

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

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.

Literatura

1. *Techniky bridžové sehrávky* – J. Hájek

Lekce 27: Ďábelský manévr

Ďábelský manévr je podobný karetnímu triku, při němž záhadně zmizí trumfový zdvih. Vy máte Q,6 a váš partner J,5,2 a je to trumfová barva. Pokud něco vyloženě nezblbnete, nejste si jisti, že jako obránce získáte jeden trumfový zdvih, když trumfy nerozehrajete? Ano, vypadá to tak, ale existují způsoby, jak nechat „zmizet“ jisté zdvihy, když je příznivé rozložení karet. Podívejme se, co se stalo v následujícím rozdání:

Příklad 1

Příklad ďábelského zahrání s mírnou dopomocí soupeřů, když Východ neodhodil nejideálněji.

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

Byla vynesena kárová dáma, kterou Východ převzal, aby Východ mohl vynést svůj singl tref. Západ odehrál i druhý tref, na který si Východ odhodil káro a pokračoval klukem a desítkou károvou, kterou hlavní hráč přebil trumfem. S dosavadní ztrátou již čtyř zdvihů nejsou vyhlídky hlavního hráče příliš dobré. Nicméně vynesl pik k esu a přebil tref v ruce, přičemž Východ odhodil své poslední káro místo lepšího piku. Po odehrání pikového krále s dámou nastala situace:

Závazek **3♥ S** Výnos **♦Q**

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

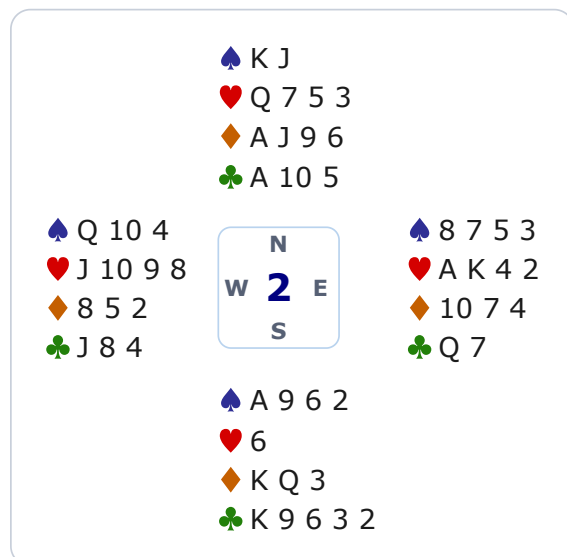
	♠ — ♥ K 9 3 ♦ — ♣ 9	
♠ — ♥ Q 6 ♦ — ♣ Q J	N W 1 E S	♠ J ♥ J 5 2 ♦ — ♣ —
	♠ 8 ♥ A 10 8 ♦ — ♣ —	

Když byla vynesena piková osmička, Západ sice mohl zkusit přebít trumfovou dámou, ale to by vedlo k jednoduchému impasu na kluka Východu. Ve skutečnosti Západ odhodil tref, hlavní hráč přebil na stole srdcovou trojkou a vynesl poslední tref. Východ byl nyní pod tlakem – přebít vysokým nebo nízkým trumfem. Moc už na tom nezáleželo, protože hlavní hráč už dosáhl svého. Východ ve skutečnosti přebil nízkým trumfem, Jih nadbil a dotrumfoval. Tři srdce byla splněna.

Jih v tomto případě potřeboval malou spolupráci Východu při jeho odhozech, ale často to není nezbytně nutné, jak uvidíme v příštím rozdání. Z hlediska hlavního hráče zůstává mechanismus úspěchu konstantní. Netrumfujte! Odehrajte své zdvihy ve vedlejších barvách a zkrátte se v trumfech z dlouhé strany. V koncovce nesmíte mít víc než tři trumfy a často je lepší mít dva.

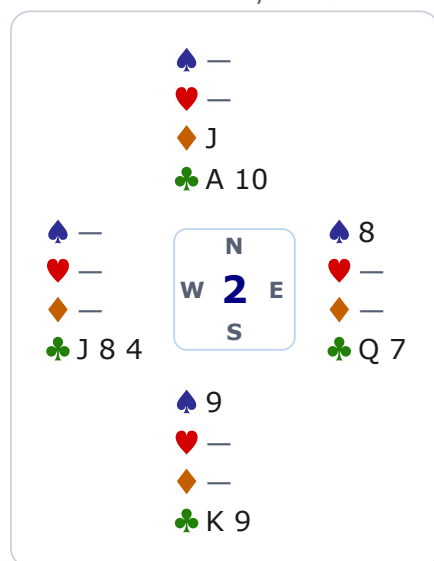
Příklad 2

I beznadějná situace se může vylepšit, když je dobré rozložení u soupeřů.



Proti šesti trefům vynesl Západ srdcového kluka a pokračoval v barvě, když kluk podržel zdvih. Vyhlídky hlavního hráče byly bledé, ale znatelně se zlepšily, když oba obránci přiznali barvu při odehrávání krále a esa pikového, načež následoval pikový přebitek, tři kola kár a ještě jeden srdcový přebitek. Tím jsme se dostali k následující pozici, kdy byl na výnosu Jih:

Závazek **6♣ S** Výnos **♥ J**



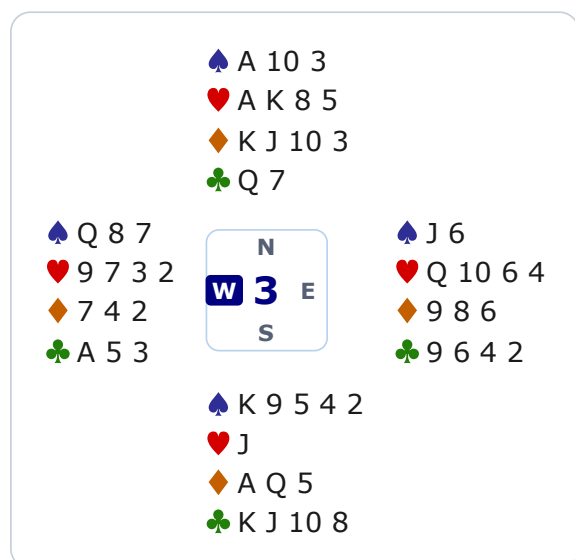
Vynesená devítka piková postavila Západ do bezvýhodné situace. Zkusil přebít trefovým klukem, ale hlavní hráč jednoduše nadbil na stole, a pak na zpáteční cestě vychytil dámu u Východu.

Viděli jsme, po čem se máme poohlédnout, když se snažíme rozpoznat ďábelský manévr. Trumfová barva má osm karet a chybí v ní dáma a kluk a tyto honéry nesmí být v jedné ruce. Za předpokladu, že nezamýšlíte hrát na neobsazenou dámu s klukem nebo na singl honéra v jedné ruce a na vyimpasování druhého, musíte se pustit do ďábelského manévru. Potřebujete samozřejmě, aby byly pro tento účel karty příznivě rozloženy, ale když se do toho dáte, tak nastává ten pravý okamžik pro tento předpoklad.

Příklad 3

Tato ukázka je přímo klasická. Soupeři si vzali jediný zdvih, který si vzít mohou, máte-li závazek splnit a navíc mají pět trumfů s Q,J. Hypotetické možnosti na nedání zdvihu nejsou veliké. Může vypadnout singl figura a druhou je pak možno vyimpasovat – mizivá pravděpodobnost. Může nastat nejpravděpodobnější rozdělení trumfů 3-2 s dublem Q,J – o cosi větší šance, ale také nic moc. Můžeme

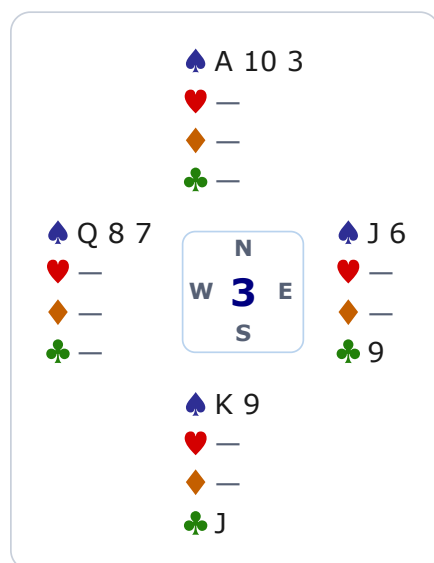
použít ďábelský manévř. Bude nám sice muset nahrát rozdělení rozloh u soupeřů, ale šance je to největší, takže chutě do toho.



Západ vynesl eso a pokračoval malým trefem s nadějí, že by mohl získat ještě trumfový zdvih. Srdcové eso a srdcový přebitek následovaly další dva srdcové přebitky, včetně srdcového krále, když na stůl byly použity kárové přechody. Pak bylo odehráno kárové eso a trefový král s odhozem posledního kára na stole. Dostali jsme se do následující pozice, kdy na výnosu je Jih, který zatím odevzdal pouze jeden zdvih:

Závazek **6♠ S** Výnos **♣A**

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



Když byl zahrán trefový kluk, Západ viděl, že přebití malým trumfem nepřinese žádný užitek, takže dal dámě. Stůl vzal esem a následoval impas, který zajistil napínavý závazek.

Příklad 4

Nezoufejte při nepříznivé situaci a hledejte cesty. V případě ďábelské manévřu je důležité – znovu opakuji – netrumfovat.

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

Závazek **4♠ S** Výnos **♥K**

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

Západ získal první tři zdvihy na krále, dámu a eso srdcové a přešel k trefové trojce. Problémem hlavního hráče bylo chytit oba chybějící trumfové honéry. Byla tu možnost, že Q,J bude v jedné ruce holé. Hlavní hráč však opustil myšlenku hrát A,K ve prospěch nadějnějšího plánu. Vzal trefovým králem a na trefové eso zahodil srdce. Snapl tref trojkou, odehrál eso a krále kárové a malé káro ze stolu snapl šestkou. Poslední tref snapoval na stole sedmičkou. Rozuzlení se blížilo. Hlavní hráč vynesl károvou dámu a Východ byl přinucen zahrát trumf. Dal pikovou pětku, kterou vydražitel přesnapoval devítkou. Na poslední dva zdvihy zbývalo vydražiteli eso a král v trumfech. Lepší od Východu bylo přiložit ve třetím zdvihu od konce kluka, ale hlavní hráč pak stejně vyimpasuje dámu trumfovou u Západu.

Příklad 5

Někdy vás ke správnému způsobu sehrávky může přimět i kibic, a proto kibicové nemají právo do rozdání kecat.

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

Závazek **6♥ S** Výnos **♠Q**

W	N	E	S
	pas	pas	1♥
pas	3♥	pas	6♥
pas	pas	pas	

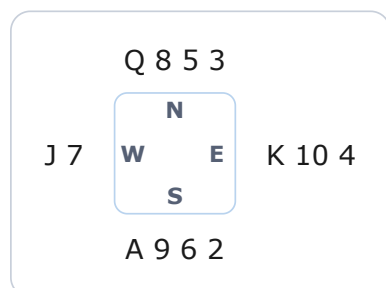
Západ vynesl pikovou dámu a pokračoval v barvě a donutil Jih, aby snapl. Zatímco hlavní hráč zíral na stůl, kibic se vnulil: „Jeden pád.“ „Trumfová dáma s klukem nevypadnou?“ brumlal Jih a nedíval se přitom na kibice. „Přece jsem vám to řekl,“ naléhal kibic. „Musím to dohrát,“ oznámil Jih a rychle odehrál tři horní trefy. Potom vynesl káro k esu a snapl další pik. „Ztrácíte čas,“ varoval kibic, ale Jih pokračoval károvým králem, snapl káro na stole a snapl poslední pik stolu v ruce. V té době měli Jih a Východ dva trumfy a káro. Stůl měl dva trumfy a tref a Západ měl své původní tři trumfy. Když nyní Jih nesl své poslední káro, Západ byl chycen. Jestliže snapne malou, stůl přesnapne desítkou. Západ se pokusil utéci tím, že snapl trumfovou dámou. Hlavní hráč přesnapoval na stole králem a potom nesl srdcovou desítku ze stolu a impasoval kluka Východu.

Literatura

1. *Techniky bridžové sehrávky* – J. Hájek

Lekce 28: Intrafinesy

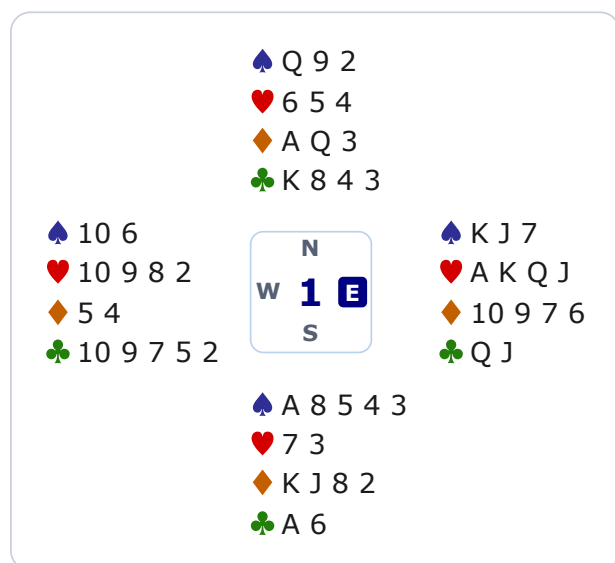
Tato technika nás opět přivádí k snad nejčastějšímu pojmu bridžové sehrávky – k finesování. V tomto případě ovšem k poněkud jemnější formě. Této technice by se mohlo říkat také např. vnitřní impas. Je to forma hlubokého impasu, která navíc využívá i možnosti rozlohy. Snažíme se v ní nejčastěji polapit kromě jedné figury také ještě jednu střední kartu. Úspěch závisí, ostatně jako u všech fines, na daném rozložení. Finesa je běžně pokládána za méněcenné zahrání, ale někdy vyžaduje pořádnou dávku představivosti. Následující diagram ukazuje běžný typ intrafinesy.



Dražba vám dala docela dobrou informaci o rozložení této barvy. Abyste se udrželi při jen jediném ztrátovém zdvihu, zahrajte malou ke stolu a impasujte osmičkou. Východ uhraje desítku, ale příště se dostaňte do listu Severu a vyneste dámu, která spolkne kluka Západu. To je tedy intrafinesa. V praktické hře se může intrafinesa vypořádat takto:

Příklad 1

V tomto příkladě, stejně jako i v ostatních, využijete informace z dražby, která prozrazuje všechny body u Východu. Snažte se tedy chytit druhého kluka nebo desítku trumfovou u Západu intarfinesou.



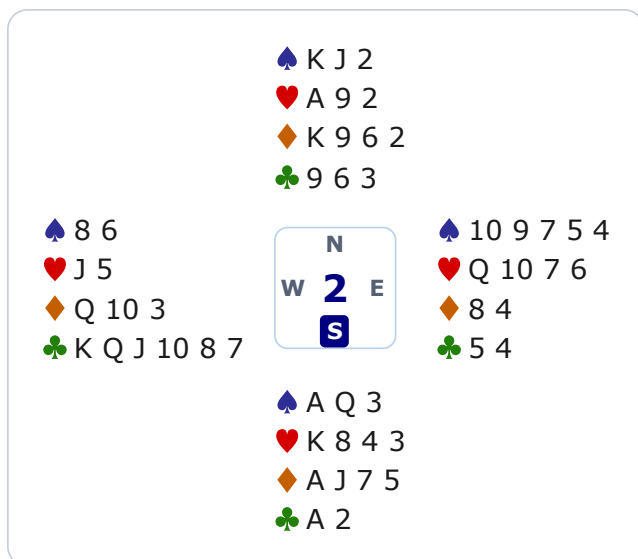
Západ vynáší srdcovou desítku a Jih snapuje třetí kolo. Věda, že Východ má krále pikového, vynese Jih nízkou k devítce pikové, kterou vezme kluk Východu. Jih vezme vrácení v trefech a hraje druhé a třetí kolo této barvy, aby zjistil rozlohu. Když Východ nemá, přisoudí mu Jih tři trumfy. Proto po odsnapnutí třetího trefu přejde kárem a vynese dámu pikovou.

Závazek 4♠ S Výnos ♥10

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

Příklad 2

Jako zkušený intrafinesovač jste v následujícím rozdání v závazku čtyři srdce po trefovém zásahu Západu. Intrafinesa zde není konečným cílem, ale pouze součástí celého plánu. Opět využijete informace z dražby o síle a délce u Západu, navíc musíte taky dost pečlivě dopočítávat, abyste mohli využít koncovky. Tedy opět je intrafinesa součástí celého plánu.

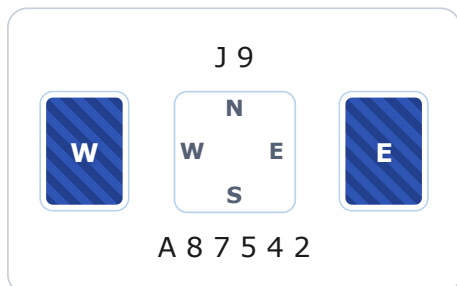


Závazek **4♥ S** Výnos **♣K**

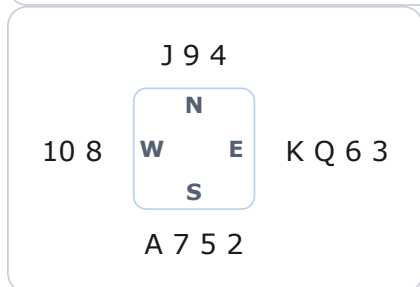
W	N	E	S
			1 BT
2♣	3♣	pas	3♥
pas	4♥	pas	pas
pas			

Propustíte první tref a Západ v barvě pokračuje. Protože dělení 3-3 je nepravděpodobné, vynesete malé srdce ke stolu, a když Západ přidá pětku, impasujte devítkou! Východ bere desítkou a přejde do piků, což potvrzuje, že trefy jsou 6-2. Odehrajete trumfově eso, a když to vytáhne za Západu kluka, vyberte zbývající zdvihy impasováním osmičkou. Na čtvrtý trumf neodhodíte ze stolu tref, ale káro. Úspěšná intrafinesa vám dala devět zdvihů, ale teď musíte pro splnění hry vypracovat káro. Protože jste široce otevřený v trefech, vynesete nízké káro, zamýšleje impasovat devítkou do ruky Východu. Západ však nasadil desítku. Vezmete králem stolu a odehrajete zbývající piky. Když Západ při třetím piku nepřizná, máte úplný dopočet. Západ začal se šesti trefy, dvěma srdci a dvěma piky – a proto se třemi káry. Nepotřebujete žádné další finesy. Při třetím piku je Západ stlačen na jen dvě kára a trefového kluka. Proto vynesete ztrátový tref stolu, který vpustí Západ do nuceného výnosu k vaší kárové vidli. Toto zakončení bylo velice uspokojivé, ale nikdy byste se k němu nedostali bez pomoci intrafinesy v trumfově barvě.

Existuje mnoho variací na toto téma. Většina hráčů ví, co si počít s touto kombinací:



Jedinou šancí, jak omezit ztráty na jeden zdvih, je vynést malou a impasovat devítkou, pokud Západ nenasadí honéra. Jestliže devítku vezme král nebo dáma, hrajte potom ze stolu klukem, který zničí desítku, jestliže měl Západ původně 10,x. Chybí-li dvě střední karty, můžete docílit překvapujících výsledků, jsou-li příznivě umístěny:



Vyneste nízkou z ruky a pokryjete osmičku Západu devítkou, kterou vezme král nebo dáma. V příštím kole vyneste kluka, který zničí desítku a ještě Vám zůstane vidle 7,5 za 6,3 Východu. Všimněte si, že v mnohých takových situacích je dobrým obranným zahráním na druhém místě zahrát poprvé vyšší kartu. Existuje odlišný typ intrafinesy, který je v bridžové literatuře málo uváděn. Uvažte následující rozdělení:

Příklad 3

V této partii musíte umět zužitkovat informace z dražby, které Vám s dostatečnou přesností lokalizuje chybějící figury. Navíc si zde musíte poradit s přechody, což je na této partii to nejobtížnější. Schopnost odblokovat se a navíc předvídavost, s níž ono odblokování začnete včas je nejdůležitějším faktorem v této sehrávce.

♠ 8 4
 ♥ 9 3
 ♦ 9 7 6 4 3
 ♣ A 10 9 7

♠ Q 9 7 3
 ♥ Q 10 8 6 4 2
 ♦ 5 2
 ♣ 4

N
 W 3 E
 S

♠ J 5
 ♥ A J 5
 ♦ K J 10 8
 ♣ Q 6 5 3

♠ A K 10 6 2
 ♥ K 7
 ♦ A Q
 ♣ K J 8 2

Západ vynesl srdcovou šestku, Východ vzal esem a vrátil srdce. Předpokládá, že kárový impas bude sedět, potřebuje Jih uhrát čtyři zdvihy v trefech. Vzhledem k situaci přechodů musí vynést kluka, ne jinou kartu. Kluka převezme esem a vynesese devítku, pod níž odblokuje osmičkou. Tak může získat čtyři zdvihy a ještě být na stole pro kárový impas.

Závazek **3BT S** Výnos ♥6

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

Příklad 4

Další příklad na stejné téma jako předchozí partie je zvlášť obtížný. Opět musíte zužitkovat informace z dražby a opět se musíte dostatečně včas a nadmíru inteligentně odblokovat při zvážení možných rozloh v tomto případě v trefech.

♠ Q
 ♥ A 10 9 4 3
 ♦ 9 8 7
 ♣ K J 6 2

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

N
 W 4 E
 S

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

♠ K 8
 ♥ 6
 ♦ A Q J 5 3 2
 ♣ A 9 8 3

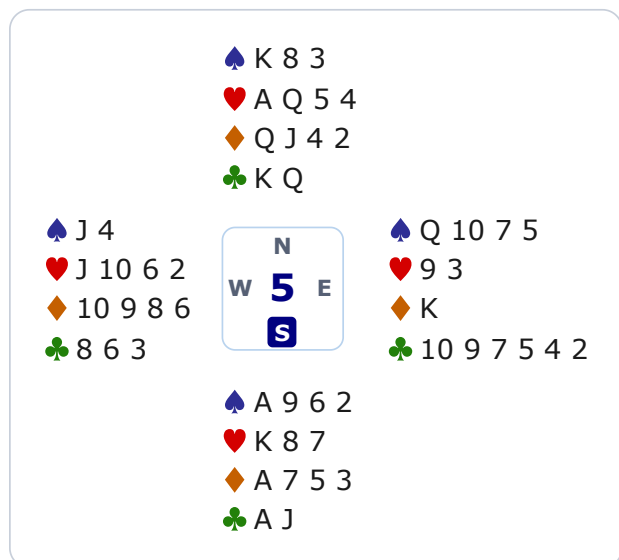
Závazek **5♦x S** Výnos ♠A

W	N	E	S
			1♦
1♠	2♥	pas	3♦
4♠	5♦	X	pas
pas	pas		

Západ začal pikovým esem a dalším pikem. Jak může Jih splnit svůj kontrovaný závazek pět kár? Všechno závisí na malých trefech. Jih vezme druhý pik v ruce při odhození srdce ze stolu a všimne si echa Východu. Kdyby Západ měl dva trefy nebo singl 10 nebo Q, byl by závazek vyložený, protože hlavní hráč může dobrat trumfy beze ztráty a udělá tři trefové zdvihy. Kritická situace nastane, má-li Západ singl trefovou sedmičku. Jako přípravu na tuto možnost vynesese ve třetím zdvihu Jih trefovou osmičku. Vida sedmičku Západu, zahraje ze stolu nízko. Východ vezme desítkou a exituje srdcem k esu stolu. Hlavní hráč nyní hraje kára tak dlouho, až Východ pokryje. Jih vezme a vynesese trefovou devítku ke králi stolu. Nyní s klukem a šestkou v ruce může vybrat dámu a pětku Východu a být stále v příhodné pozici k opakování kárového impasu.

Příklad 5

Závěrečný příklad ukazuje, jak nám může intrafinesa pomoci uhrát na první pohled neuhratelný závazek. Musíme mít samozřejmě ono nezbytné štěstí při hře na určitou rozlohu, která skutečně nastane. V tomto příkladě to vypadalo po výnosu opravdu tragicky, ale singl kárový král spolu s úspěšnou finesou a skvízováním zapracovalo bezchybně. Opět je zde intrafinesa pouze součástí v mechanismu dobrého plánu vydražitele.



Západ vynesl károvou desítku a vyložený stůl ukázal krutou duplicitu v trefech. Nebylo důvodu dávat ze stolu honéra, a tak dal hlavní hráč malé káro a spokojeně si od fouknul, když se objevil král Východu. Následujícím krokem byl pik k osmičce. Východ vzal desítkou a vrátil tref na stůl. Pikový král chytil kluka Západu a hlavní hráč pokračoval pikem k devítce. Když byla odehrána černá esa, musel Západ upustit od ochrany jedné z červených barev, což dalo hlavnímu hráči dvanáctý zdvih.

Závazek **6BT S** Výnos **♦10**

W	N	E	S
			1BT
pas	2♣	pas	2♠
pas	6BT	pas	pas
pas			

Literatura

1. *Techniky bridžové sehrávky* – J. Hájek

Lekce 29: Bridge Master 3A 11-20

Témata úloh:

- A11 – pokud budou kára 3-2, neexistuje problém, kára je správně rozehrát malou k dámě, pokud drží, přejdem srdcí a opět káro ke klukovi, vidíme, že se kára nedělí, přejdeme opět srdcí a impasujeme tref, protože i když impas nevyjde, Západ nemůže ublížit, protože káro nemá a my už máme vypracováno dost zdvihů
- A12 – výnos ♦10 indikuje kluka u Východu, je tedy správné položit figuru, Západ si zdvih vezme a nemůže vrátit káro, toto tempo postačí ke splnění
- A13 – přehrání snapu do bezpečnější barvy, propustíme káro a vezmeme druhé, hrajeme další káro, ale nenapneme ho (určitě by Východ přesnapl), nýbrž zahodíme ztrátový pik, vezmeme tref, částečně vytrumfujeme (dvakrát) a napneme pik
- A14 – přes trefy závazek uhrát nepůjde, musím doufat, že sedí srdcová dáma, potřebuji ji ale impasovat dvakrát, když bude u Východu čtvrtá, vstupy zařídím vynesem kluka propuštěním, obráncům by nepomohlo propustit, protože pak by hlavní hráč mohl hrát srdce shora
- A15 – protože budu muset kára impasovat dvakrát, musím první pik napnout figurou (Q nebo J)
- A16 – trefy jsou zablokovány, musíme dvakrát propustit piky a na eso pikové zahodit tref, čímž se pracovní barva odblokuje
- A17 – je třeba vyrobit si pro jistotu druhý vstup, vezmeme pik a odehrajeme K a Q kárové, kluka převezmeme esem a vyneseme malé srdce k impasu, vezmeme vrácený pik, kárem na stůl a neseme srdcového kluka do impasu a pak malé srdce
- A18 – hrozí vypracování piků, i když máme dvě zádrže, ochrání nás zadržení piků v prvním kole
- A19 – pojištění proti rozloze 4-0 v kárech je rozehrávání kár ze stolu ke klukovi a musíme tedy ve druhém zdvihu přejít srdcovým esem a rozehrát malé káro
- A20 – ztrátový tref můžu zahodit na káro, vezmu první pik a hraji károvou dámu, po odehrání piků vezmu trumf v ruce, trumfnu podruhé, odehrají eso kárové a přejdu posledním trumfem na stůl, na káro odhazují tref

Lekce 30: Konvence Lebensohl, cue-bidy krátkosti

Lebensohl 2BT

Tuto konvenci dražíme po partnerově zahájení 1BT. Tato hláška znamená buď slabost na levné barvě nebo sílu na minimálně výzvu do hry v drahé barvě nedražené soupeřem. Partner po 2BT draží automat 3♣ a my vyjasníme. Např.

W	N	E	S
	1BT	2♠	2BT
pas	3♣	pas	?

pas slabost na trefech

3♦ slabost na kárech

3♥ 4-list srdcový, 8-9b.

3♠ srdcový 4-list, 10+b, bez pikové zádrže

3BT srdcový 4-list, 10+b. a pikové zádrže

Tato konvence nám umožňuje lépe a přesněji manévrovat. Pokud tedy draží partner místo 2BT kontra, je to trestné, když draží druhý drahý list, je to 5-list a levná barva přímo je také silné.

Cue-bidy krátkosti

Vloni jsme se naučili cue-bidovat a letos jsme přidali také předsunuté cue-bidy. Ještě si k této technice přidáme další variantu a tou budou cue-bidy krátkosti. Leckdy můžeme být na vážkách, zda ohlášený cue-bid je krátkost nebo tophonér a někdy to může být pro naše úvahy dost podstatné. Proto byl vymyšlen cue-bid krátkosti procující na tomto principu. Pokud je silně ushodněna barva pod úrovní 3BT, pak dražba 3BT znamená nemám cue-bidy krátkosti a dražba barvy nad 3BT s vynecháním této hlášky znamená cue-bid krátkosti. Např.

1♣ – 2♠ – 3♠

3BT cue-bid bez krátkostí

4♣ cue-bid s trefovou krátkostí (singl nebo šikena)

Hláška 2♠ byla mancheforcing a 3♠ je pak silné ushodnění, proto by 3BT byl cue-bid bez krátkosti a vynechání této hlášky by ohlásilo cue-bid krátkosti.

N	S
1♦	2♥
3♥	3♠
3BT	4♣

2♥ 12+, 5+list, mancheforcing

3♥ silné ushodnění

3♠ cue-bid nevíme zda krátkosti nebo figurový, protože je pod hranicí 3BT

3BT cue-bid bez krátkosti

4♣ cue-bid trefový (obě možnosti)

Lekce 31: Seznámení s licitačním systémem Precision

Vloni jsme si přiblížili licitační systém Polský tref a letos bychom si měli ukázat hlavní rysy jiného oblíbeného a rozšířeného dražebního systému a tím je Precision.

Tento systém vyvinuli Italové v době někdy na přelomu šedesátých a sedmdesátých let a byl vyjádřením jejich agresivního přístupu k dražbě. Zahajují už s 11 body, hrají tzv. slabý BT, silné listy draží nejslabší možnou hláškou. Hláška 1♣ je konvenční a znamená 16+b. s libovolnou rozlohou. Umožňuje na nízkém stupni dražit rozlohové listy. Hlášku 1♦ se pak draží i s dublem (v některých verzích dokonce i singlem) károvým, hlášky 1♥, 1♠ znamenají 11-15 bodů s drahým minimálně pětílistem. Zahájení 1BT se draží s 13-15b. a vyváženou rozlohou, tento přístup je zvláště nepříjemný v turnajovém bridž, protože je dost blokující. Většina vyspělejších párů má rozlišený zásahy na silný a slabý BT. Zahájení 2♣ už jsme poznali ze systému Polský tref, protože tam je toto zahájení přejato právě od Italů. Pro připomenutí znamená 11-15b s 6+listem trefovým, pokud má zahajitel jen 5-list, musí k němu mít ještě drahý 4-list. Hláška 2♦ popisuje trojbarevnou rozlohu a znamená tedy 11-15b., sloha 4-4-4-1 nebo 5-4-4-0. Zahájení 2♥ a 2♠ jsou slabé dvojtričky a 2BT jsou silné. Stejně jako všechny systémy jsou možné různé varianty a větve, průběhu několika desítek let existence systému se vyvinula široká škála konvencí apod.

Lekce 32: Promování

Tato technika je určena spíše obráncům. Občas se naskytne možnost dobrou spoluprací a přesnou hrou povýšit (vypromovat) trumfa střední hodnoty, na kterého za normálních okolností nemáte nárok udělat zdvih, na trumfa vysokého, který obohatí vaši sbírku zdvihů. Jak se to dělá, vysledujte na následujících ukázkách. Také se budeme zabývat touto technikou i z pohledu útočníka.

Příklad 1

Při této činnosti bývá obvykle důležitá spolupráce partnerů. Jeden z nich musí snapnout vysoko, aby umožnil jakoby „vypracovat“ trumf partnera. Vodítkem může být dopočítání (Východ v této partii po zásahu partnera mohl vědět, že hlavní hráč už srdce nemá).

♠ Q J 4
♥ 10 7 4 3
♦ K 8 7 2
♣ A K

♠ 9 6 3
♥ A K Q J 2
♦ Q 9
♣ J 7 5

♠ 10 8 5 2
♥ 9 6
♦ J 6
♣ 10 8 6 3 2

♠ A K 7
♥ 8 5
♦ A 10 5 4 3
♣ Q 9 4

N
W 1 E
S

Západ nesl postupně srdcového krále, eso a dámu. Východ nasignalizoval dubl a na třetí srdce odhodil tref, čímž bylo po partii, protože trumfy se dobře dělily. Ve třetím zdvihu měl Východ snapnout vysokým trumfem, tím by přinutil Jih přebít a vypracoval by jeden ze dvou trumfů Západu. I Západ mohl přispět ke zdaru sehrávky tím, že by po nasignalizovaném dublu vynesl malou srdci, což by Východ snapl docela určitě.

Závazek **5♦ S** Výnos **♥K**

W	N	E	S
			1♦
1♥	3♦	pas	4♦
pas	5♦	pas	pas
pas			

Příklad 2

A teď něco pro vydražitele. Někdy může hlavní hráč zabránit možnosti vypromování trumfu tím, že vymění přesnapnutí za odhoz.

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

Závazek **4♥ S** Výnos **♠ K**

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 trumfnul, zjistil, že proti němu stále ještě zůstává trumfová desítka. Odhodil sice jedno káro na trefového krále, ale stejně musel zahrát kárový impas a odevzdal ještě kárový a trumfový zdvih.

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.

Příklad 3

Viděli jsme už, jak se vyplatí hlavnímu hráči odhodit zdvih, než by jej přesnapoval. Ukažme si, jak mu ulevíme v námaze nad hledáním nejlepšího řešení, když ho postavíme do neřešitelné a nevyhratelné situace tak, že mu dřív, než stačí odhodit, ztrátovou kartu stáhnete.

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

Závazek **4♥ S** Výnos **♠ Q**

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

Západ vynesl dámu od dublu pikového z velmi slabého listu. Jeho výnos ze zoufalství může porazit závazek i přesto, že vydražitel má rovněž tentýž dubl. Když mu vydražitel tento zdvih pustí, bude pokračovat druhým pikem, Východ udělá tento zdvih na desítku a vynesou své eso. Kdyby je vydražitel přebil vysokým trumfem, Západův srdcový kluk udělá zdvih později, přebije-li jej jen desítkou, udělá jeho kluk zdvih hned. Správně však vydražitel nemá udělat ani to, ani ono, musí místo toho odhodit svůj ztrátový tref. To je vždy nejlepším protiopatřením, když má obavu z přesnapování – odhoz ztrátové karty místo přebíjení. Avšak i Východ může s jistotou porazit tento závazek, jestliže dříve, než vynesou potřetí piky, vezme domů své trefové eso. Protože vydražitel bude místo snapování odhazovat ztrátovou kartu, obránci musí vzít domů všechny své vysoké karty dříve, než se pokusí o přesnapování.

Příklad 4

Je ještě jiná obranná metoda, která se pozici přesnapování podobá a kterou se dá vypracovat téměř z ničeho jeden zdvih navíc. Je to vynešení barvy, kterou bude snapovat váš partner před vydražitelem nebo před stolem, když donutí protivníky, aby museli promarnit jednoho vysokého honéra v trumfech. Nazývá se to „zvedák“ (uppercut).

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

Proti závazku třech srdcí vynesete králem pikovým. Partner převezme svým esem (je to téměř vždy správné, když máte eso jen v dublu) a obrátí svůj malý pik, vezmete domů svého kluka a dámu. Máte čtyři zdvihy na winéry, ale žádnou reálnou nadějí na získání pátého zdvihu, ledaže byste mohli povýšit jeden svůj trumf. Proto vezměte domů své trefové eso a zahrajte své piky počtvrté. Partner bude přebíjet svou srdcovou devítkou, čímž vyžene vydražitele krále a najednou budete mít v trumfech jeden jistý zdvih.

Závazek **3♥ S** Výnos **♠ K**

Všimněte si dvou momentů této hry: 1) Musíte vzít domů winéry ve vedlejších barvách dříve, než se o tento způsob hry pokusíte, protože jinak by mohl vydražitel odhodit jednu svou ztrátovou kartu buď ze stolu, nebo z ruky. 2) Tento pokus je jen zoufalým zaútočením v situaci, která je jinak beznadějná. Nikdy se o to nepokoušejte, existuje-li nějaká přímočará naděje na poražení závazku vysokými kartami. Jestliže však musíte k poražení závazku vypracovat jeden zdvih navíc v trumfech, dává vám k tomu tato technika hry zvláštní příležitost.

Příklad 5

Pokud jsme za dlouhými trumfy vydražitele, může mít naše promování poněkud odlišnou podobu, než jsme doposud ukazovali. V této podobě je právě dobré nezbavovat se svých vysokých trumfů. V tomto příkladě odmítnutí snapu dámou před 9,2 stolu nebylo víc než jen dobrá technika.

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

Jih hraje čtyři piky poté, co Východ zasáhl srdcí. Západ vynáší desítku srdcovou a Východ odehrává tři nejvyšší srdcové karty. Jestliže při třetím kole Západ naskočí svou pikovou dámou, hlavní hráč ze stolu odhodí a nebude mít potíže s vytrumfováním Východu. Místo toho by se měl Západ chopit příležitosti a odhodit káro. Po snapnutí tohoto zdvihu na stole bude muset vydat dva trumfové zdvihy a tím i svůj závazek.

Závazek **4♠ S** Výnos **♥ 10**

Literatura

1. *Techniky bridžové sehrávky* – J. Hájek

Lekce 33: Nůžky

Jsou situace, kdy vám jasně hrozí snap a jedinou možností, jak mu zabránit je nepustit potenciálního rozehrávače snapu vůbec do zdvihu. Přestřihnout napojení obránců jako nůžkami. Pokud máme možnost tento manévr provést, rozhodně se o něj pokusme. Je to vlastně jakási varianta úhybné hry proti nebezpečnému obránci. Tady máte několik návodů.

Příklad 1

Podstatou nůžkového zahrání je odevzdání ztrátové karty (nejčastěji singl v jejich dlouhé barvě), který bychom stejně museli odevzdat a který způsobí, že se pro snap nebezpečný soupeř již nebude moci dostat do ruky.

♠ 10 9 8
♥ A 10 5
♦ K J 10 6 4
♣ Q 2

♠ K 7 6 5
♥ Q J 4 3 2
♦ 2
♣ A 8 4

♠ 4
♥ K 9
♦ A Q 8
♣ K J 10 9 6 5 3

N
W 1 E
S

♠ A Q J 3 2
♥ 8 7 6
♦ 9 7 5 3
♣ 7

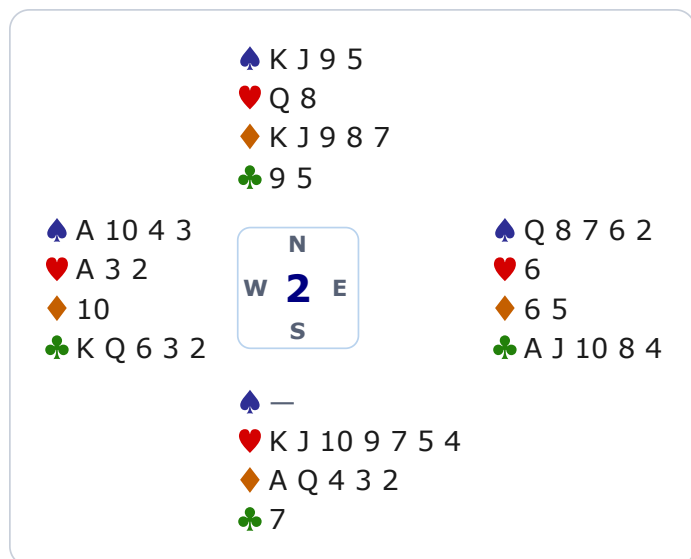
Výnos kárové dvojky nutil k zamyšlení. Ve vzduchu bylo něco nekalého. Západ dražil srdce a Východ je nepodpořil. Kárový výnos bude zcela jistě singl. Jestli má Západ eso, závazek je odsouzen k porážce, Západ pak vezme první trumf a zahraje káro do snapu, potom bude muset hlavní hráč odevzdat ještě pik. Kontra Západu však naznačuje, že trefové eso je tam. V tom případě se bude snažit pikem dostat do výnosu Východ. Když se to podaří, vrácené káro opět poráží závazek. Hlavní hráč tedy vzal výnos esem a poté zahrál tři kola srdcí. Na třetí srdce zahodil z ruky ztrátový pik a umožnil Západu získat zdvih. Ten vrátil pik, který hlavní hráč snapl. Nyní mohl bez obtíží vyrazit trumfové eso Západu, dotrumfovat a dohrát kára.

Závazek 5♣x S Výnos ♦ 2

W	N	E	S
			1♣
1♥	2♦	2♥	3♣
pas	4♣	pas	5♣
X	pas	pas	pas

Příklad 2

Někdy může k přerušení spojení posloužit i značně děravá barva.



Závazek **5♥ S** Výnos **♦10**

Po soutěžní dražbě sehrává Jih závazek pět srdcí. Západ vynáší károvou desítku, což je asi singl a Západ počítá s přebitkem. Jak má Jih pokračovat v sehrávce? Z hlediska hlavního hráče je nebezpečí zřejmé. Jelikož druhé káro mu bude asi přebito, spočívá jeho naděje v tom, že vynášející se singl kárem má také trumfové eso. Když však nyní trumfne, Západ může vzít ihned esem a pokusí se pustit některým esem v černé barvě Východ do zdvihu, aby tento mohl vynést káro do přebitku. Jak může hlavní hráč zbavit obránce trefového přechodu? Jedině tak, má-li pikové eso Západ. A nyní se řešení nabízí samo. První káro vezme hlavní hráč na stole a odtud vynese pikového krále. Když Východ nepokrývá esem, odhazuje na něj ztrátový tref, a tak přetrhává komunikaci mezi listy obránců. Tímto brilantním zahráním zaměnil Jih ztrátový tref za ztrátový pik a spojení mezi listy obránců tak bylo přerušeno.

Příklad 3

Když jsme pojali podezření, žádná komplikace nás nesmí odradit od způsobu, který nás může zachránit.

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

Závazek **4♥ S** Výnos **♦ 3**

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

Západ vynesl károvou trojku, Východ vzal králem a vrátil singl tref očekávaje, že vezme první trumfový zdvih, pustí partnera do zdvihu na káro a porazí závazek snapem trefu. Jih viděl tento úklad a musel ho zlikvidovat tím, že přeruší komunikace mezi obránci. To znamená, že musí zamezit, aby se Západ dostal do zdvihu a vynesl tref na snap. Udělat se to dá tím, že odhodíme zbývající káro ze stolu nebo z listu Jihu na některou ze zbývajících barev. Ze zřejmého důvodu to nemohou být ani trefy, ani trumfy. Jih se musí pokusit použít piky. Poté, co vzal trefový zdvih ve druhém kole, musí hlavní hráč stáhnout pikové eso a krále a nést pikovou devítku. Jestliže Západ přidá malou, hlavní hráč odhodí káro stolu. Východ si vezme nečekaný pikový zdvih, ale je mu na oplátku uloupen kárový. Navíc je okraden o trefový snap, neboť Západ se nikdy nedostane do zdvihu. Jih teď může v klidu vytrumfovat a hrát trefy. Hlavní hráč může uskutečnit toto zahrání dokonce i má-li pikovou dámu nebo kluka. Když Jih stáhne vysoké piky a nese pikovou devítku, tak to vypadá, že zamýšlí snapnout na stole. Jestliže má Západ pikového honéra a nepřidá ho, může Jih dosáhnout nemožného a zároveň núžkového zahrání.

Příklad 4

Kontra vám obvykle prozrazuje, kde jsou vysoké karty a způsob sehrání často odhalí singl. Víc informací už nepotřebujete, aby se poplašný zvon rozezněl.

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

Závazek **4♠ x S** Výnos **♣ K**

W	N	E	S
1♣	1♥	2♣	4♠
X	pas	pas	pas

Západ vynesl trefového krále a Východ namarkoval pětkou. Západ se ale chytře rozhodl v trefech nepokračovat a zahrál v dalším zdvihu svůj singl káro. Když začne vydražitel trumfovat, Západ vezme esem a trefovou desítkou pustí do zdvihu partnera. Ten mu pak vrátí do snapu káro a závazek je poražen. Tato pěkná obrana potěší mnohé zúčastněné kromě dvou. Jih totiž může závazek splnit i tak. Musí ale přerušit komunikaci mezi listy Západu a Východu. Pokud se Východ nedostane do zdvihu, nebude moci dát svému partnerovi přebitek. Po sebrání druhého zdvihu na stole károvým králem nesmí Jih trumfovat. Místo toho má zahrát ze stolu srdcového krále. V ruce nesnapne, ale zahodí si tref a Západ musí vzít. Tímto manévrem necháte udělat Západ zdvih na srdcové eso, ale zabráníte Východu ve zdvihu na eso trefové. Tato výměna je pro vás daleko lepší, protože pak se již Východ nedostane do zdvihu a nedá Západu kárový přebitek. Po provedení

tohoto zahrání může vydražitel klidně dotrumfovat a bezpečně odehrát kára.

Příklad 5

Někdy je třeba být poněkud aktivnější a přejícnější a vnutit obráncům zdvih, o který nestojí za jediným účelem – zbavit se nepohodlné a nebezpečné ztrátové karty.

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

Závazek 4♠ S Výnos ♦K

Proti závazku čtyři piky 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. 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.

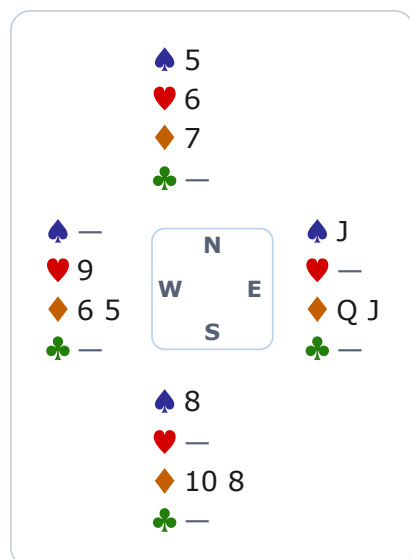
U druhého stolu Západ zahájení Jihu 4 piky kontroval a také vynesl kárového krále. Po marce Východu, která mu naznačila počet kár, změnil útok na srdcový. Jih ovšem přerušil komunikaci mezi listy obránců tím, že sám zahrál károvou dámu a odhodil z ruky srdce. Výsledek byl tentýž.

Literatura

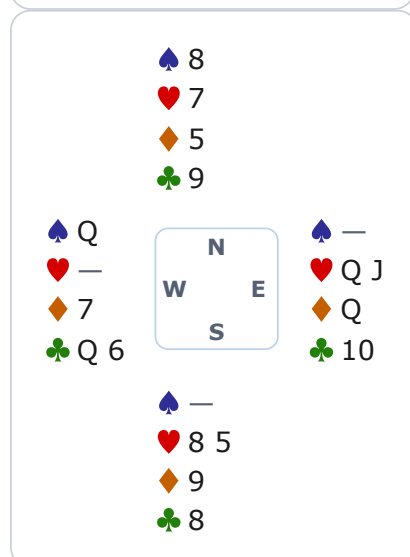
1. *Techniky bridžové sehrávky* – J. Hájek

Lekce 34: Coup en pasant

Pojmenování je odvozeno ze šachů – je to zahrání, které umožňuje získat zdvih nižším trumfem, než má soupeř. Manévř se uplatní tehdy, když je vedlejší barva vynesena skrz soupeře, který má vyšší trumf: Je to vlastně forma vyprovokování zdvihu hlavním hráčem.



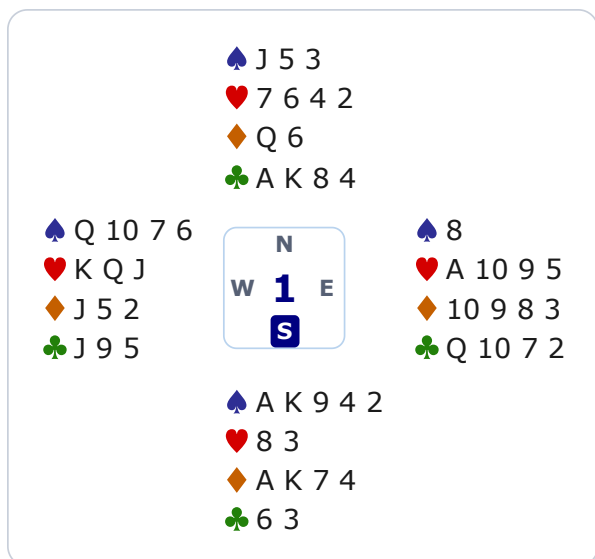
Piky jsou trumfy a Sever je na výnosu. Po vynesení srdcové šestky musí Jih získat zdvih na trumfovou osmičku en passant bez ohledu na to, co Východ přidá. Další příklad:



Srdce jsou trumfy a Sever je na výnosu. Hlavní hráč hraje ze stolu pikovou osmičku a musí získat manévrem en passant jeden trumfový zdvih. Byl-li by na výnosu kdokoliv jiný, hlavní hráč neudělá ani jeden zdvih. Podívejme se na několik rozdání ze skutečné hry.

Příklad 1

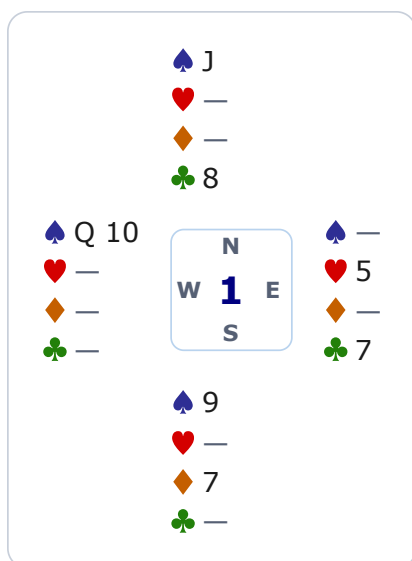
První je z komerční partie, která málem skončila incidentem.



Západ vynesl srdcového krále a při pokračování v této barvě přebil hlavní hráč trumfem třetí srdce. Když pak dvakrát trumfnul zvysoka, objevila se špatná trumfová rozloha, ale vyhlídky se zlepšily, když po trefovém esu a králi dal trefový přebitek hlavnímu hráči šestý zdvih. Ten pak odehrál tři kola kár. V tomto okamžiku si Západ nárokoval zbytek zdvihů. Takto vypadala pozice, když byl Jih na výnosu:

Závazek **4♠ S** Výnos **♥K**

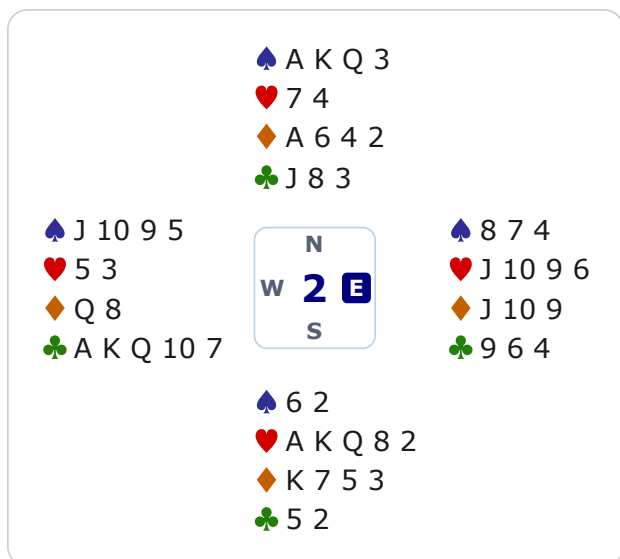
W	N	E	S
			1♠
pas	2♣	pas	2♦
pas	2♠	pas	3♠
pas	4♠	pas	pas
pas			



„Zbytek musí být můj,” prohlásil Západ. „Získám oba trumfové zdvihy.” Je zřejmé, že bridžová vyspělost hráče na Západě ještě nedospěla k manévru en passant. „Myslím, že bychom měli pokračovat,” opáčil Jih a s úsměvem položil na stůl károvou sedmičku.

Příklad 2

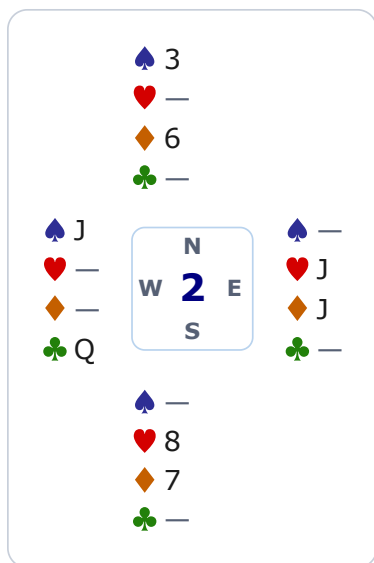
Další ukázka je z multisoutěže družstev a většina výsledků pro linku Sever-Jih byla záporná.



Tři bez trumfů a pět kár nemají šanci hned od začátku, ale co čtyři srdce – nejsou k odevzdání čtyři zdvihy – dva trefové, jeden kárový a jeden srdcový? Obrana začala dobře odehráním dvou trefových zdvihů s pokračováním pikovým klukem. Hlavní hráč vzal pikový zdvih na stole a třikrát trumfnul shora. Pak odehrál další dva pikové zdvihy a přebil tref trumfem v ruce. Po odehrání krále a esa kárového zůstal při výnosu na stole v této pozici:

Závazek **4♥ S** Výnos **♣ K**

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



Když nyní vynesl hlavní hráč pikovou trojku, Východ mu nemohl zabránit v získání desátého zdvihu trumfovou osmičkou en passant.

Příklad 3

Manévr en passant vám může vytvořit přidavné možnosti ve zdánlivě zcela prohraných situacích. Trochu štěstíčka při rozloze zbývajících karet obránců však samozřejmě potřebujete. Tady to byl fakt, že trefová desítka spolu s jednou z chybějících figur musely být u Západu.

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

♠ A Q 10 3
♥ A 3
♦ A J 7 5
♣ 7 5 3

	N	
W	3	E
	S	

Hlavní hráč vzal srdcový výnos na stole a zahrál trumf k esu, přičemž zjistil, že se dělí 5-0. Pak vynesl tref k devítce a k dámě a Východ vrátil dámu srdcovou. Úspěšný impas trefovým klukem, následovaný trefovým esem a třemi koly kár, vedlo k následující situaci:

Závazek **6♠ S**

W	N	E	S
			1♠
1BT	X	pas	pas
2BT	X	pas	pas
3♥	4♥	pas	6♠
pas	pas	pas	

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

♠ Q 10 3
♥ —
♦ J
♣ —

	N	
W	3	E
	S	

Když byla vynesena trefová osmička, na Východě snapl sedmičkou a hlavní hráč přesnapl desítkou. Teď bylo jednoduché snapnout káro králem a dobrat trumfového kluka Východu. Ani snap jakýmkoliv jiným trumfem Východu by nevedl k vítězství obránců.

Příklad 4

Manévr en passant je často možností získat na své dlouhé, ale slabé trumfy potřebné zdvihy. Samozřejmě netrumfujte!

♠ A K 7
 ♥ A 10 8 3
 ♦ 7 4 2
 ♣ A 6 2

♠ Q J 8
 ♥ K 9 6 5 2
 ♦ 6
 ♣ K Q J 5

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

♠ 9 5 2
 ♥ 4
 ♦ A 10 8 5 3
 ♣ 9 7 4 3

N
 W 4 E
 S

Západ vynesl károvou šestku. Kontruje-li spoluhráč závazek na nízké úrovni, trumfový výnos je zpravidla dobrým řešením. Vydražitelův plán spočíval ve snaze získat čtyři trumfové zdvihy navzdory chybějícím trumfovým honérům. Jih vzal kárového kluka esem, vynesl srdci k esu a srdce zpět snapl. Pikové eso a král poslouží jako další dva vstupy ke snapování srdcí. Po čtvrtém srdci ze stolu vyvstal Východu problém. Jestliže snapne vysoko, vypromuje desítku hlavnímu hráči. V opačném případě získá Jih potřebné zdvihy dalším úspěšným snapem. Východ nakonec snapl dámou a zahrál krále a devítku károvou, ale hlavní hráč již svůj závazek splnil.

Závazek 2♦xS Výnos ♦6

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

Příklad 5

Manévr en passant může být extrašanci při špatném dělení trumfů, myslíte-li dostatečně dopředu na zadní vrátka.

♠ 8 3
 ♥ A 7 4 2
 ♦ A J 8 6 4
 ♣ J 7

♠ J 7 5 2
 ♥ K Q 10 8
 ♦ Q 9
 ♣ Q 8 5

♠ 6
 ♥ 9 6 5 3
 ♦ K 10 7
 ♣ K 10 9 6 2

N
 W 5 E
 S

♠ A K Q 10 9 4
 ♥ J
 ♦ 5 3 2
 ♣ A 4 3

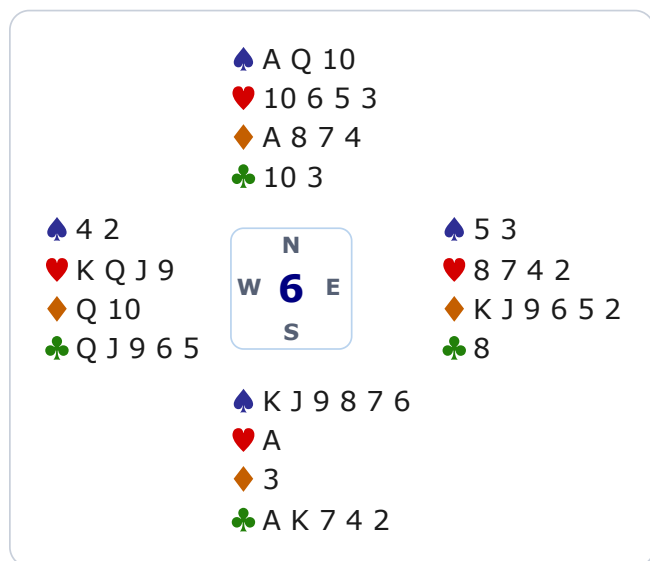
Pokud se budou trumfy dobře dělit, jsou tu ještě problémy s levnými barvami – celkem čtyři potenciální ztrátové zdvihy. Hlavní hráč vzal vyneseno srdcového krále esem a snapl srdce v ruce. Nyní vynesl tref, zdvih získal Východ a ve snaze zabránit hlavnímu hráči snapovat na stole, vrátil svůj singl trumf. Hlavní hráč vzal esem, odehrál trefové eso a snapl tref. Dalším srdcovým snapem se vrátil do ruky. Pikový král odhalil nepříjemnou trumfovou rozlohu. Jih tedy zahrál káro. Západ správně nasadil dámou, ale hlavní hráč vzal v klidu esem a snapl čtvrté srdce pikovou desítkou. Piková dáma znamenala jistý desátý zdvih.

Závazek 4♠S Výnos ♥K

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

Příklad 6

Tento příklad zahrání mimochodem je jeden z nejobecnějších druhů bezpečné sehrávky, kdy si vypracováváte možnost snapování a zároveň se zabezpečujete proti nepříjemné rozloze trumfů. Záleží potom na tom, z které strany vynesete. Je to jemný, ale užitečný manévr.



Jih sehrává malý slem v pikách, proti kterému Západ vynáší srdcového krále. Jak má hlavní hráč závazek sehrávat? Jih to vzal jednoduše. Vzal srdcovým esem a viděl, že si musí vypracovat trefy. Odehrál trefové eso a krále a bác ho, Východ mu druhý tref přebil trumfem a do dalšího zdvihu trumfnul. Jihu tak zůstaly na stole jen dva trumfy, kterými ovšem nestačí pokrýt tři ztrátové trefy z ruky – jednou ne! Bezpečné bylo v tomto případě odehrát pouze jeden tref shora, a pak zahrát malý tref. Obrana sice tento zdvih vezme a trumfne, ale hlavní hráč s K,x,x v trefech a dvěma trumfy na stole pohodlně dva malé trefy na stole přebije a závazek splní.

Závazek 6♠ S Výnos ♥K

Co se však stane, myslíte si, když Západ vynesel trumf do prvního zdvihu. Nyní by nebylo dobré odehrát eso a pak malý tref, protože Západ by tref vzal a zahrál by druhý trumf a Jih by opět nesplnil. Nicméně tak, jak karty leží, Jih se tomuto trumfovému výnosu může bránit jinak. Odehraje trefové eso, přejde károvým esem na stůl a odtud vynesel malý tref. Přebije-li Východ trumfem, nezbude mu už trumf na trumfnutí, a když tento zdvih propustí, Jih vezme králem a dva ztrátové trefy si opět přebije na stole. Všimněte si dobře tohoto výnosu malým trefem ze stolu, který když Východ přebije trumfem, přebije pouze ztrátový zdvih.

Literatura

1. *Techniky bridžové sehrávky* – J.Hájek

Lekce 35: Bridge Master 3A 21-30

Témata úloh:

- A21 – mohu hrát na rozpadnutí kár 3-3 i na 4-2 docela prostou hrou, pokud jsou kára 5-1 se singlem u Východu, mohu se zabezpečit takto – třetí zdvih vezmu pikem v ruce, odehrají jedno káro, přejdu na stůl a hraji káro, pak už je cesta ke splnění otevřená
- A22 – propuštění piku v prvním kole je úhybnou hrou proti nebezpečnému výnosu Východu, na druhý piku položím 10 a krále přebiji esem, pak rozehrávám trefy, když byly piky 4-3, odevzdám jen po dvou kartách v černých barvách, když byly 5-2, je přerušeno napojení a obránci by uspěli jen, kdyby měl eso i krále v trefech Západ
- A23 – pozice je zralá pro crosstrumping, musím si spočítat zdvihy, srdcové a trefové eso, osm trumfů a potřebuji jen dvě kára, vezmu tedy eso srdcové, obtáhnu dvě kára, vezmu trefové eso a spustím cross
- A24 – nebezpečný je Západ, který může podnést piky, proto do prvního zdvihu položíme ze stole kluka a propustíme, vezmeme druhý tref, vytrumfujeme a impasujeme káro k Východu, tak neztratíme více než jeden pik, jedno káro a jeden tref
- A25 – soupeři začali dobře proti crosstrumpingu trumfnutím, teď se musí dělit trefy 4-3, seberu domů tři trefy a červená esa a spustím cross
- A26 – nebezpečný je Východ, protože může podnést srdce, podle dražby bude mít pikové eso Východ, propustím tedy pikového kluka, soupeři přecházejí trefovým esem k Východu a ten nese srdce, neimpasují, ale beru esem, přecházím trumfem na stůl, nesu pikovou figuru k trumfovému impasu a mám tak vypracovány včas dvě karty (pik a káro) k odhozu špatných srdcí
- A27 – vyeliminuji srdce jejich odehráním, trefy jejich dvojím odehráním a snapem ve třetím kole, vynesu pik a impasují krále, i když impas nevyjde, Východ musí zadat buď kárem nebo dát srdcovým či trefovým výnosem odhoz
- A28 – podle dopočtu bodů má kárového krále i obě pikové figury Západ. Odevzdat mohu jen jeden pik a jsou jen dvě smysluplné metody – hrát na druhého krále u Západu rozehráním esa a propuštěním piku, nebo pomocí intrafinesy, která nám zajistí úspěch při třech pikách u Západu a 10 nebo klukem u Východu. Přejdu na stůl a hraji pik k devítce v ruce, tu vezme kluk, trefové pokračování vezmu v ruce, hraji dámu pikovou, a naše eso sežere krále i desítku.
- A29 – vezmu pik a vynesu káro, když položí Západ malou, neimpasují, ale propustím, čímž se jistím proti sloze 5-0, stejně tak bych musel propustit i kluka
- A30 – všechny moje problémy vyřeší výnos kárové dámy ve druhém kole, když mi ji soupeři pustí, dostanu kárový snap, když ji vezmou a vrátí trumf, mám vstup na stůl k trefovému esu

System Lepší levná pro stupeň Gymnazista

Zahájení:

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

- 2♠ !** 5+-5+ piky+levný, 6-10b.
2BT ! 5+-5+ levné barvy, 6-10b.
3,4♣,♦,♥,♠,5♣,♦ 0-10b., 6+list od 4 hráčích zdvihů podle stavu manší

Zásady další dražby:

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

Další dražba po zahájení 1BT:

- 2♣ !** Stayman, tj. 8+ s alespoň jedním drahým 4-listem
2♦,♥ ! 5+list, 0+b., transfer
2♠ ! dotaz na levné barvy (používám v případě, že chci hrát 3 v levné nebo jsem dlouhý v obou levných a chci hrát sem)
2BT 8-9b. bez drahého 4-listu
3♣,♦,♥,♠ 12+b., GF, pokus o slem, 6+list
4♣ 17+, vyvážená, Gerber, dotaz na počet es
4♦, 4♥ transfer, chci hrát manši v drahé barvě, nechci hrát slem
4BT 16b., vyvážená

1BT – 2♣ !

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

1BT – 2♠ !

- 2BT !** stejně dlouhé trefy a kára nebo kára delší
3♣ ! trefy delší než kára
pas, 3♣, 3♦ jsou stopodpovědi, vše ostatní je pokus o slem a cue-bidování

1BT – 3? cue-bidy

1BT – 4♣

- 4♦** 0 nebo 3 esa
4♥ 1 nebo 4 esa
4♠ 2 esa bez krále atd.

1BT – 4BT

pas 15b.

6BT 17 b.

Každá jiná odpověď znamená 16 b. a odpověď na čtyřesého Blackwooda s informací o počtu es

Další dražba po zahájení 2BT:

- 3♣ !** Stayman, tj. 6+ s alespoň jedním drahým 4-listem
3♦, ♥ ! 5+list, 0+b., transfer
3BT 6-11b.

Další dražba po zahájení 2♣:

- 2♦ !** 0-3b.
2♥, ♠, 3♣, ♦ 5+list, 4+b.
2BT 4-8b. bez 5-listu
3BT 9-11b. bez 5-listu
4BT 12+b. bez 5-listu

Další dražba po zahájení 2♦:

- 2♥ !** slabost
2♠ ! s piky pasuj, se srdci draž manši v srdcích
2BT ! silný dotaz
3♣, ♦, ♥, ♠ forcing s vlastní barvou

2♦ ! – 2♥ !

- pas** 6-list srdcový 6-10b.
2♠ 6-list pikový 6-10 b.
2BT 20-21b., vyvážená rozloha

2♦ ! – 2BT !

- 3♣ !** 9-10b.
3♦ ! 6-8b., 6-list srdcový
3♥ ! 6-8b., 6-list pikový
3BT 20-21b., vyvážená rozloha

2♦ ! – 2BT ! – 3♣ ! – 3♦ ! (automat)

- 3♥ !** 6-list pikový
3♠ ! 6-list srdcový

2♦ ! – 3? !

- 4 v barvě odpovědi** 6-8b., alespoň dubl v tvé barvě
3BT 9-10b., maximálně singl v barvě odpovědi
ostatní barevné hlášky 9-10b., alespoň dubl v tvé barvě

Další dražba po zahájení 2♥:

- 2♠ !** s piky pasuj, jinak draž levnou barvu
2BT ! silný dotaz

2♥ ! – 2BT !

3♣ 5-list trefový

3♦ 5-list kárový

3♥ ! 5-list pikový, 6-8b.

3♠ 5-list pikový, 9-10b.

Další dražba po zahájení 2♠:

3♣ ! s trefy pasuj, jinak draž kára

2BT ! silný dotaz

2♠ ! – 2BT !

3♣ 5-list trefový

3♦ 5-list kárový

Další dražba po zahájení 2BT:

3♣,♦ do pasu

4♣,♦ výzva do hry

Další dražba po zahájení 3♣,♦,♥,♠:

zvýšení barvy do pasu

3BT do pasu

nová barva forcing s vlastní barvou a podporou v barvě partnera

4BT Blackwood

5 v nové barvě dotaz na zádrž v této barvě

5BT dotaz na kvalitu trumfů

5 v barvě zahájení dotaz na kvalitu trumfů

3♥ – 5♥

pas 0-1 topfigura v trumfech

6♥ 2 topfigury v trumfech

7♥ 3 topfigury v trumfech

3♥ – 5BT

5♥ dáma trumfová

6♥ eso nebo král trumfový

7♥ dvě topfigury v trumfech

Konvence:

POH (Pokus o hru)

1♥ – 2♥

2BT ! dotaz na pikové doplnění

1♠ – 2♠

3♦ ! dotaz na kárové doplnění

pokud mám žádanou hodnotu, dorazím na hru

1♥ – 2♥

2♠ ! dotaz na singla

1♠ – 2♠

2BT ! dotaz na singla

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

1♣ – 1♥ – 2♥

3♦ ! dotaz na doplnění

1♦ – 1♠ – 2♠

2BT ! dotaz na singla

Splinter (Pokus o slem)

Dvojitý skok v nové barvě v prvním možném okamžiku. Ushodňuji tím partnerovu barvu (obvykle s devítifitem) a ukazuji svou krátkost (šikena nebo sing). Oznamuji tím, že chci hrát hru a pokud partner nemá body v barvě Sprintera, pak zájem o slem. Partner buď draží manši (mám špatné body – ve tvé krátkosti) nebo slem nebo cue-bidy.

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

1♥ – 2♣ ! (10-11b., 3+list srdcový)

2♦ ! 8-11b.

2♥ 12-14b.

všechno ostatní je 15-21 bodů a tedy gameforcing

Gambling

Zahájení 3BT znamená uzavřený levný 7-list bez vedlejších es, partner draží buď pas nebo 4♣, když nemá napojení nebo esa.

Wywiad

Potřebujeme-li si ověřit zádrže do 3BT můžeme použít hlášku nové barvy. Tuto konvenci používáme při dražbě na třetím stupni. 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 dražbu barvy, kterou zasáhli soupeři, znamená to vždy Wywiad negativní, tj. oznámení partnerovi, nemám zádrž, máš-li ji ty, draž 3BT.

1♦ – 2♣ – 3♦

3♥ pozitivní Wywiad, mám srdcovou zádrž, ale nemám pikovou

1♠ – 2♥ – 3♣

3♦ negativní Wywiad (čtvrtá barva), nemám kárové držení

Konvence Čtvrtá barva

Dražba čtvrté barvy je operační hláškou. Používáme ji vždy, když máme problémy s výběrem optimálního závazku. Při používání platí několik zásad:

A) Po první odpovědi na prvním stupni je dražba čtvrté barvy oznámená na druhém stupni příkazem na jedno kolo např.:

N	S
1♦	1♥
1♠	2♣

Zahajitel odpovídá ekonomicky, srdcový 3-list (2♥), 5422 se zádrží trefovou (2BT), kárový 5-list (2♦), 5422 bez zádrže trefové (2♠), 4441 singl srdcový (3♣).

B) Po první odpovědi na druhém stupni je dražba čtvrté barvy příkazem do hry:

N	S
1♥	2♣
2♦	2♠

Zahajitel odpovídá ekonomicky, piková zádrž (2BT), trefový 3-list (3♣), rozloha 5-5 (3♦), srdcový 6-list (3♥). S maximem a dobrým držením piků draží 3BT.

Slemová dražba

Zkrácený Blackwood a Hoyt:

Hláška 4BT znamená dotaz na počet es, odpovědi:

- 5♣** 0 nebo 3 esa
- 5♦** 1 nebo 4 esa
- 5♥** 2 esa bez krále
- 5♠** 2 esa s jedním králem
- 5BT** 2 esa s dvěma králi

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

Alum (tzv. pětiesový Blackwood – za eso je považován i trumfový král)

- 5♣** 0 nebo 3 esa
- 5♦** 1 nebo 4 esa
- 5♥** 2 nebo 5 es bez trumfové dámy
- 5♠** 2 nebo 5 es, trumfová dáma a 0 nebo 3 králové vedle
- 5BT** 2 nebo 5 es. Trumfová dáma a 1 král vedla atd.

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

Cue-bid (slemový pokus)

Dražím zádrže prvního nebo druhé stupně v pořadí, používáme také předsunuté cue-bidy a cue-bidy krátkosti.

Zásahy do dražby:

- vlastní drahou barvou bez skoku** 10-15b., 5+list., ale dobrá barva
- vlastní levnou barvou bez skoku !** 10-15b., 5+list bez drahého 4-listu
po zásahu drahou barvou používáme konvenci DRURY
- 1BT !** po zahájení 1 v drahé druhý drahý 4-list + 5+list levný 10-15b.
po zahájení 1 v levné nedražený levný 5+list + drahý 4-list 10-15b.
- skok vlastní barvou** 6-9b., 6+list
- kontra!** dvojznačné: pobídkové 12-15b. a min. 3-listy ve zbylých barvách
informační 16+b. (v druhém kole nová barva nebo BT od 18b. vyvážených)
- 2BT !** 8-15 b., 5-5 ve dvou nejlevnějších nedražených barvách
- skok na 3♣ po 1 v barvě !** 8-15b., 5-5 ve dvou barvách kromě barvy zahajitele a trefů (po zahájení 1♣ to vylučuje místo trefů kára)
- 2 v barvě zahajitele !** 8-15 b., 5-5 ve třetí kombinaci

Zásahy po zahájení 1BT:

V družstevních soutěžích po zahájení silným 1BT dražíme konvenci Brozel a po slabém 1BT konvenci Aspro. V párových soutěžích po silném 1BT konvenci Dont a po slabém 1BT opět konvenci Aspro.

Konvence Brozel

- kontra** zásah na jedné dlouhé barvě, partner po této hlášce povinně draží automatické 2♣, pokud jsou mou dlouhou barvou trefy, zapasuji, pokud ne, dražím svou dlouhou barvu
- 2♣** mám obě drahé alespoň 5-4, lepší nebo delší jsou srdce

- 2♦** mám obě drahé alespoň 5-4, lepší nebo delší jsou piky
- 2♥** mám minimálně 5-list srdcový a minimálně 4-list levný, pokud bude partner chtít hrát v srdcích, draží srdce, pokud v levné barvě, draží dotaz 2BT, po němž mu zasahující ukáže svou druhou barvu
- 2♠** mám minimálně 5-list pikový a minimálně 4-list levný, pokud bude partner chtít hrát v pikách, draží piky, pokud v levné barvě, draží dotaz 2BT, po němž mu zasahující ukáže svou druhou barvu
- 2BT** minimálně 5-5 v levných barvách

Konvence Aspro

- kontra** silné, mám na zahájení silný 1BT nebo 16+ bodů, partner může toto kontra propasovat a změnit ho na trestné (je to vlastně nabídkové kontra), nebo dražit svou délku (min. 5-list)
- 2♣** 10-15 b., srdce a druhá libovolná barva alespoň 5-4 (obvykle bývá srdce 5-list), pokud chce hrát partner raději v oné druhé barvě, draží odpověď 2♦, která je konvenční a vyzývá k ukázání druhé barvy
- 2♦** 10-15b., piky a levná barva alespoň 5-4 (obvykle bývají piky 5-list), dotaz na druhou barvu je 2BT
- 2♥** 10-15b., minimálně 5-list srdcový (ale to jen s rezervou, obvykle je to spíše 6-list) bez vedlejší dlouhé barvy
- 2♠** 10-15b., minimálně 5-list pikový (ale to jen s rezervou, obvykle je to spíše 6-list) bez vedlejší dlouhé barvy
- 2BT** 10-15b., minimálně 5-5 v levných barvách

Konvence Dont

- kontra** zásah na jedné dlouhé barvě, partner po této hlášce povinně draží automatické 2♣, pokud jsou mou dlouhou barvou trefy, zapasuji, pokud ne, dražím svou dlouhou barvu
- 2♣** alespoň 4-4 trefy + libovolná vyšší barva
- 2♦** alespoň 4-4 kára + vyšší barva
- 2♥** alespoň 4-4 srdce + piky
- 2♠** pouze piky, slabší než kdybychom dražili kontra následované 2♠

Zásady oboustranné dražby:

- skok ve vlastní barvě nebo hláška barvy soupeřů** mancheforcing
- vlastní nová barva** 5-list, forcing na jedno kolo
- kontra** chci soutěžit, ale nemám délku
- opakování vlastní barvy a barvy partnera** nonforcing

Po zásahu do Blackwooda dražím konvenci Římský DOPI, TZN.

- pas** 0 nebo 3 esa
- kontra** 1 nebo 4 esa
- první hláška v pořadí** 2esa atd.

Kontra Sputnik (po zásahu drahou barvou prvním obráncem) – ve sledech 1♣/♦ – 1♥/♠ – kontra. Oznamuje zahajiteli 7-9 bodů a držení druhého drahého 4-listu.

W	N	E	S
	1 ♠	2 ♥	2 ♠
3 ♥	?		

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

- 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

- 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

W	N	E	S
	1♥	X	XX

W	N	E	S
	1♥	pas	pas
2♣	2♥	X	XX

Další význam rekontra SOS. Rekontra SOS říká – partnere v tvoji barvě, 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.

129

W	N	E	S
	1BT	2♠	2BT
pas	3♣	pas	?

pas slabost na trefech

3♦ slabost na kárech

3♥ 4-list srdcový, 8-9b.

3♠ srdcový 4-list, 10+b, bez pikové zádrže

3BT srdcový 4-list, 10+b. a pikové zádrže

Tato konvence nám umožňuje lépe a přesněji manévrovat. Pokud tedy draží partner místo 2BT kontra, je to trestné, když draží druhý drahý list, je to 5-list a levná barva přímo je také silné.

Po zahájení 2♦ (Multi) soupeřů dražíme podle všeobecných zásad s předpokladem, že obrana má pikovou barvu:

2♥ normální zásah s 5+listem srdcovým, 12-17b.

2♠ rovnovážná rozloha, 19-21b.

2BT zásah na levné barvě 6+list, 12-17b.

3♣/3♦ 5+list a srdcový 4-list, 12-17b.

3♥/3♠ rovnovážná 22+b., dotaz po zádrži v dané barvě

kontra pobídkové, krátké piky, minimálně třílisty v ostatních barvách nebo informační kontra (18+b., vlastní barva, ne však piková) nebo rovnovážné s 16-18b. (další dražba 2BT) či 22+ se zádržemi v drahých barvách (další dražba 3BT)

Máme-li krátkou srdcovou barvu (soupeři mají pravděpodobně 6-list srdcový) pasujeme jedno kolo a pak pokračujeme takto:

W	N	E	S
	2♦	pas	2♥
pas	pas	?	

2♠ normální zásah s 5+listem pikovým, 12-17b.

2BT zásah na obou levných barvách 12-17b.

3♣/3♦ 5+list a pikový 4-list, 12-17b.

kontra pobídkové - krátké srdce, minimálně 3-listy v ostatních barvách nebo informační na pikové barvě 18+b.

Výnosy:

ze sledu (i přerušeného)

nejvyšší

z dlouhé barvy s figurou (4- a vícelisté)

čtvrtá shora

ze 4- a vícelistu bez figury

třetí a pak druhou nejvyšší

z 3-listu s figurou

nejmenší

z 3-listu bez figury

prostřední, pak vyšší

z dublu

vyšší

Markování:

do barvy partnera	malá = chci, velká = nechci
do soupeřových barev	malá = sudý počet, velká = lichý počet (platí i pro trumfy)
do odhozu	„lišky“ (lichá = chci tuto barvu, malá sudá = chci nižší ze dvou zbývajících barev, velká sudá = chci vyšší ze dvou zbývajících barev)
figura	slibuje alespoň jednu menší figuru, než byla shozena
výnos A	žádost o Lavinthala
výnos K	žádost o markování kvality v barvě a kvantity v bezech
Smithův signál	v BT hře do dlouhé barvy soupeřů

Literatura

1. *Bridžové bols tipy* – Haydenová
2. *Cue-bidy* – ?
3. *Hrátky 5* – Sheinwold
4. *Moderní přirozená dražba* – Izdebski, Bielewicz
5. *Obrana* – Minaříček
6. *Techniky bridžové sehrávky* – Hájek