



Co se týče systému, neuveřejňujeme už na konci publikace systém, protože zůstává týž, který používáme z minulého ročníku. Dvojice si mohou svůj přístup k dražbě vylepšovat výběrem vlastních konvencí (několik jich ještě nabídneme, jiné si musí objevit samy), ale s náhodným partnerem draží systém z pátého ročníku.

Základem tohoto ročníku je kniha předního anglického mistra bridžové hry let minulých a především mistra v oboru bridžové metodologie a výuky a to světového formátu, H.W. Kelseye „Bridžová logika“. Probereme všechny kapitoly z této jeho vynikající knihy, některým se budeme věnovat ve dvou lekcích, přinese nám velmi mnoho poučení a naučí nás vnímat bridž ve všech souvislostech. V prokousávání se programem Bridge Master jsme se už dostali ke třetí úrovni oddíly B a C. Celý kurs začínáme sedmi lekcemi o jednoduchém skvízu, nejvyspělejší bridžové technice, patří k výbavě špičkového hráče. Vlastně tím završujeme loňskou práci nad bridžovými technikami. Adepti bridžové hry se mohou opravdu těšit, protože v každém dalším ročníku se budeme věnovat rozšiřování schopnosti skvízovat. Několik málo zbývajících lekcí je věnováno ukončení přehledu nejpoužívanějších licitačních systémů, obraně a dražbě.

Je-li to v našich silách, pořádáme víkendová či týdenní soustředění. Jako literaturu dodejte žákům „Bridžovou logiku“, z níž čerpáme základ našich lekcí. Další knihou je třetí výlet k bridžové beletrii, tentokrát velmi vtipně komentované „Hrátky“ pana Sheinwolda. Pak nabízíme ještě dvě knihy týkající se dražby, a to „Moderní bridžové konvence“ Wladysława Izdebského a „Dražit či nedražit“ Larry Cohena. Další náměty pak naleznete v nadstavbě k tomuto ročníku.

Lekce 1: Transfer po zahájení 1♣ - první odpovědi

Transferování po zahájení 1♣ je v poslední dobou moderní varianta Amerického Standardu. Tato metoda ve většině případů zajišťuje hru z lepší strany. Naučit se tomuto způsobu nebude úplně snadné, ale určitě se vyplatí. Pro začátek se naučme první odpovědi.

- 1♦** 4+list ♥ , 4+b., s 5+listem prakticky od 0b. nebo 6+list ♥ , 8-11b.
- 1♥** 4+list ♠ , 4+b., s 5+listem prakticky od 0b. nebo 6+list ♠ , 8-11b.
- 1♠** 6-10 bez drahého 4-listu vyvážená nebo výzva do 3BT (chci, aby hrál partner) nebo levná barva do pasu nebo výzva či GF s úmyslem hrát ze strany zahajitele
- 1BT** 11-12 bez drahého 4-listu, vyvážená, výzva do 3BT
- 2♣** INV+, transfer na kára (5+-list, nevylučuje drahý 4-list), forcing do 3♣
- 2♦** 6+list ♥ , 4-7b., nebo 12+b.
- 2♥** 6+list ♠ , 4-7b., nebo 12+b.
- 2♠** 5-4 v levných barvách (7)8-10b.
- 2BT** 16-18b. bez drahého 4-listu, vyvážená
- 3♣/♦** 6-9b., 6+list
- 3♠/♥** blok

Příklady

Příklad 1

♠ A 7 5
♥ A 6 3
♦ A 9 4
♣ J 10 9 8

Řešení dražby:

1♠ s intencí 3BT

Příklad 2

♠ A J 7 5 3 2
♥ 10 8
♦ 9 6 4 2
♣ 7

Řešení dražby:

2♥

Příklad 3

♠ A J
♥ K J 10
♦ Q J 10
♣ Q 10 8 4 3

Řešení dražby:

3BT

Příklad 4

♠ Q 6 3
♥ K J 7 5
♦ 8 2
♣ J 10 4 2

Řešení dražby:

1♦

Příklad 5

♠ A 7
♥ 9 4
♦ Q 10 9 8 7 5 3
♣ 6 3

Řešení dražby:

1♠ s intencí 2♦

Příklad 6

♠ A 7 2
♥ K Q
♦ K J 10 8 4 3
♣ 7 5

Řešení dražby:

2♣

Příklad 7

♠ K 10 7
♥ 9
♦ Q 8 4 3 2
♣ K J 6 4

Řešení dražby:

2♠

Příklad 8

♠ Q J 5
♥ K 4 3
♦ 10 9 8 7
♣ Q 9 5

Řešení dražby:

1♠ s intencí pas

Příklad 9

♠ K Q 5 2
♥ A 3
♦ K 10 7 6
♣ J 5 4

Řešení dražby:

1♥

Příklad 10

♠ K Q 8
♥ A 7 5
♦ Q J 10 4
♣ K Q 3

Řešení dražby:

2BT

Příklad 11

♠ K 8 7
♥ A J 7 5 4 3
♦ A
♣ Q J 9

Řešení dražby:

2♦

Příklad 12

♠ A Q
♥ K J 7
♦ J 9 8 4
♣ 10 7 5 3

Řešení dražby:

1BT

Lekce 2: Transfer po zahájení 1♣ - Odpovědi 1♦/♥, 2♦/♥

Odpovědi 1♦/♥ budou daleko nejčastější a je třeba je zvládnout suverénně. Odpovědi 2♦/♥ moc nepřijdou, ale i tyto varianty je třeba samozřejmě znát.

1♣ – 1♦ – ?

1♥ 2-3 srdce, do 17b., nejčastěji 12-14

1♠ 4-list ♠, bez 4-listu ♥, do 17 b.

1BT 18-20, vyvážená bez 4-listu ♥

2♣ nat., do 17 b., indikuje srdcový misfit, bez 4-listu ♠

2♦ 18-20 jednobarevné trefy nebo silný ♣ - ♦

2♥ fit, do 14b.

2♠ 18-20, nevyvážená, 4-list ♠, bez 4-listu ♥

2BT 15+, srdcový fit + dobré trefy, rozlohová výzva

3♣ 15-17, pěkná ♣ barva, velká preference pro ♣

3♦ 18-20, kárová krátkost – 4414 nebo 4405 nebo 3415, vždy fit srdcový

3♥ 18-20, vyvážená, fit srdcový

1♣ – 1♥ – ?

1♠ 2-3 piky, do 17b., nejčastěji 12-14

1BT 18-20, vyvážená bez 4-listu ♠

2♣ nat., do 17 b., indikuje pikový misfit

2♦ 18-20 jednobarevné trefy nebo silný ♣ - ♦

2♥ 18-20, nevyvážená, 4-list ♥, bez 4-listu ♠

2♠ fit, do 14b.

2BT 15+, pikový fit + dobré trefy, rozlohová výzva

3♣ 15-17, pěkná ♣ barva, velká preference pro ♣

3♦ 18-20, kárová krátkost – 4414 nebo 4405 nebo 4315, vždy fit pikový

3♥ 18-20, srdcová krátkost – 4144 nebo 4045 nebo 4135, vždy fit pikový

3♠ 18-20, vyvážená, fit pikový

1♣ – 1♦ – 1♥ – ?

1♠ 4-list bez fitu

1BT 6-10, bez fitu a 4-listu pik

2♣/♦ XYZ

2♥ do pasu

2♠ fit, do 14b.

2BT příprava stopu v ♣

3♣/♦ rozlohové invity, 5-5+

1♣ – 1♦ – 1BT – ?

2♣ GF, Stayman

- 2♥ 3-list ♥
- 2♠ 4-list ♠
- 2BT 3244
- 3♣/♦ 5-list + dubl ♥
- 3♥ 4-list (4333)

1♣ – 1♥ – 1♠ – ?

- 1BT 6-10, bez fitu
- 2♣/♦ XYZ
- 2♠ do pasu
- 2BT příprava stopu v ♣
- 3♣/♦ rozlohové invity, 5-5+

1♣ – 1♦ – 1BT – ?

2♣ GF, Stayman

- 2♥ 4-list ♥
- 2♠ 3-list ♠
- 2BT 2344
- 3♣/♦ 5-list + dubl ♠
- 3♥ 4-list (4333)

1♣ – 1♦ – 2BT – ?

- 3♣ min, jen 4-list (3 ♣ může jít do pasu)
- 3♦ 5+list ♥ , retransfer, není GF (bez rezervy přijme a lze zapasovat)

1♣ – 2♦ – ?

- 2♥ naturální bez 3+listu, 11-14 vyvážená nebo s ♣
- 3♥ 3-4-listý fit, 11-14 vyvážená nebo s ♣
- 4♥ se šancí na splnění
- 2♠ naturální revers, ♣ - ♠ , 5+-4, 15+
- 2BT 18-20 F

- 3♣ 4-5
- 3♦ retransfer, 6-7 nebo 12+

3♣ slabý s ♣

3♦ silný s fitem, slemové šance

- 3♥ min
barva krátkost
- 3BT dobrá srdce – 2 topfigury
- 4♦ retransfer

1♣ – 2♥ – ?

2♠ naturální bez 3+listu, 11-14 vyvážená nebo s ♣

3♠ 3-4-listý fit, 11-14 vyvážená nebo s ♣

4♠ se šancí na splnění

3♥ naturální revers, ♣ - ♥ , 5+-4, 15+

2BT 18-20 F

3♣ 4-5

3♥ retransfer, 6-7 nebo 12+

3♣ slabý s ♣

3♦ silný s fitem, slemové šance

3♠ min

barva krátkost

3BT dobré piky – 2 topfigury

4♥ retransfer

Lekce 3: Transfer po zahájení 1♣ - Odpovědi 1,2♠ a 1,2BT

1♣ - 1♠ - ?

1BT slabé BT

2♣ 6-list, 12-14

2♦/♥/♠ naturální revers (5-4, 15-17) (draží se zádrže do BT, 2BT=příprava 3♣)

2BT 2BT=18-20 vyvážená

3♣/♦ do slemu, cuebiduj

3♥/♠ krátkost pro slem

4♣/♦ Optional Minorwood

3♣ 6-list, 15-17

3♥/♠ autosplinter pro trefy, GF

3BT 16-18, 6-list ♣

4♣ Optional Minorwood

1♣ - 1♠ - 1BT - ?

2♣/♦ do pasu

2♥/♠ nat INV 5+ ♣, F do 3♣

2BT 11-12, bez fitu ♣

3♣ 11-12, fit ♣

3♦ 13-14

2BT INV do 3BT (chci hrát z tvé strany)

3♣/♦ chabé držení drahých barev

3♣ 6-list, INV do 3BT

3♦ silný na ♣, výzva ke cuebidování

3♥/♠ autosplinter pro trefy, GF

3BT stopka (chci hrát z tvé strany)

1♣ - 1BT - ?

pas min.

2♣ 5+list 11-12

2♦/♥/♠ naturální revers

3BT přijetí

1♣ - 2BT - ?

3♣ Stayman, do 14b.

3♦ 5332, do 14, 5-list ♦

3♥/♠ 15+, 5+trefů-4M

3BT do 14, bez M4

4♣ Minorwood pro trefy

1♣ – 2BT – 3♣ – ?

4♥ Alum

4BT Blackwood

Lekce 4: Transfer po zahájení 1♣ - Odpověď 2♣ a třetí stupeň

1♣ – 2♣ – ?

2♦ "automat", slabý BT nebo s ♣, bez 4-listu ♦

2♥/♠ GF, nepravidelka s ♣, naturální

2BT 18-20, vyv.

3♣ naturální s 6+ ♣

3♦ slabý BT se 4-listem ♦

3♥/♠ Splinter (31)45, GF

1♣ – 2♣ – 2♦ – ?

2♥/♠ naturální INV 5+ ♦, F

2BT min bez 3-listu ♦

3♣ misfit ♦, pasovatelné

3♦ min, 3-list ♦

2BT 18-20, vyv.

3♣/♦ chabé držení drahých barev

3♣ GF

3♦ fit

3♥/♠ bez fitu, ale rezerva

3BT bez fitu a bez rezervy

3♦ malá rezerva, hlavně v kvalitě barvy

Lekce 5: Bridge Master 3B 1-10

B1 – typický příklad pro eliminaci, až si soupeři vezmou svá srdce, nebudu impasovat trefy, ale vezmu esem, vytrumfuji a na tref přinutím obránce, aby mi dali snap, nebo odhoz

B2 – nebezpečný je Východ, který by mi mohl podnést kára, proto neimpasuji v srdcích, ale hraji na vypadnutí (proti pravděpodobnosti)

B3 – zdvihů mám dvanáct, ale blokuji se mi kára, a když se budou trumfy dělit 4-1 nebudu mít přestup do ruky, k vyřešení stačí, aby se kára dělila nejhůře 5-1, před trumfováním zahraji jednou kára a trumfuji, na čtvrtý trumf pak odhodím druhé blokující káro

B4 – v prvním zdvihu se pokusím zabezpečit proti trefům 4-4, první káro samozřejmě propouštím (co kdyby Západ nesl od K,J,10), ale do krále musím zahodit dámu, abych měl impasovou pozici v kárech, pik vezmu, vytrumfuji, hraji trefy, a když při druhém vidím, že se mi nedělí, zaimpasuji v kárech a na káro ztrátový tref zahodím

B5 – v prvním zdvihu zkusím dámu ze stejného důvodu jako v minulém příkladě a opět nejsem úspěšný, mám tři ztrátové zdvihy v černých barvách, a proto musím uhrát všechny trumfy, hraji malou k esu a spadne z Východu kluk, přejdu kárem do ruky a hraji impas na trumfovou dámu, protože kdyby měl Východ Q,J v srdcích, asi by se pokusil zahodit dámu

B6 – nebezpečný soupeř je Západ, který mi může podnést trefy, proto až si vezmu pikové eso, hned impasuji srdce proti Východu

B7 – v pikách budu chtít zahrát dvojité impas, musím se trochu pojistit proti nepříjemným rozlohám a zkracování, z dražby to vypadá, že Západ má srdcový 6-list, proto první srdce propustím, druhé vezmu, pak hraji eso pikové ze stolu a pik do impasu

B8 – jediné nebezpečí jsou srdce 4-1, proti tomu se pojistím tak, že propustím první srdce

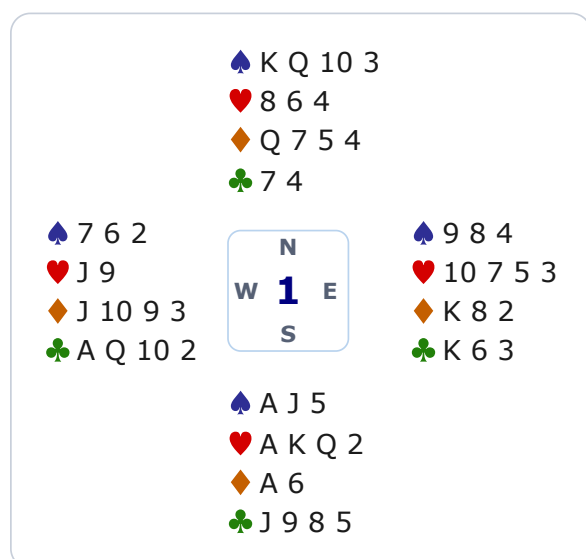
B9 – k úspěšnému splnění potřebuji uhodnout dámu pikovou, sehrávka mi ukáže A,K v srdcích u Západu a A,K v kárech u Východu, zahraji tedy tref a trefové eso prozradí, kdo nemůže mít pikovou dámu, protože by dražil. Kdo má A,K v červené barvě a ještě eso trefové, má už 11 bodů a s dámou v pikách by zahájil dražbu

B10 – jsou dvě možnosti jak uhrát závazek, buď hrát na dubl Q,J v trefech nebo na singl figuru u Východu, pomůže mi dopočítání rozlohy, první dva zdvihy bere Východ a dává snap trumfovým esem Západu, ten nese káro, vezmu odtrumfuji, obehraji kára a dopočtu rozlohu

Lekce 6: Jednoduchý skvíz – Terminologie

Nejdříve se podíváme na sehrávku dvou příkladů z otevřených karet.

Příklad 1

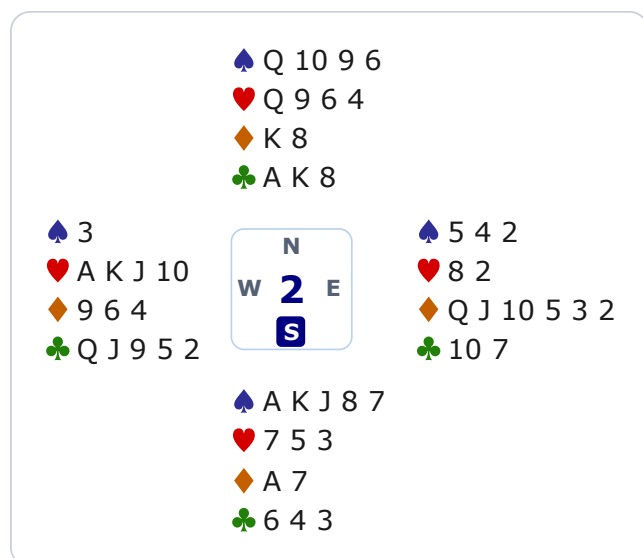


Závazek **3BT S** Výnos ♣**2**

Západ vynesl trefovou dvojku. Východ vzal králem a vrátil tref. Hlavní hráč dal z ruky v prvním kole pětku a ve druhém osmičku, Západ bere desítkou a stahuje dva nejvyšší trefy. Po odehrání čtyř trefových zdvihů (na poslední tref Východ odhodil jeden pik a ze stolu bylo odhozeno srdce a káro) zahrál Západ kluka kárového. Ze stolu dal hlavní hráč malou a v ruce vzal esem, když král nespádl. Hlavní hráč už nesmí ztratit zdvih. Do této chvíle nemohl nic zvláštního udělat, teď se konečně dostává do hry a bilancuje své naděje. Má tři jisté srdcové zdvihy, čtyři pikové a jeden kárový, takže jeden zdvih chybí. Při rozloze srdcí 3-3 je devátým zdvihem třináctá srdce. A to je asi šance, na kterou bude tento středně pokročilý hráč hrát. Jako poučený bridžista ví, že obránci dělají chyby a umí tohoto faktu využívat a předtím než zjistí, jestli jeho plán na rozpadnutí srdcí vyjde, obehraje čtyři kola piků. Co kdyby si soupeř špatně odhodil, i kdyby se srdce 3-3 nedělila. Tedy že by ten se srdcovým 4-listem jednu srdci zahodil. Pustil se do práce a Západ odhodil malé káro a Východ také malé káro a navíc malou srdci. To je chvíle, kdy se hlavní hráč pochlívá, jeho drobná lest měla úspěch. Teď začne obehřávat srdce a Východ už má jen tři z původních čtyř. Hlavní hráč tedy vypracoval srdcovou dvojku. Na konci sehrávky se otočí k Východu a říká mu: „Dík za ten odhoz srdcový, bez něj bych tenhle závazek nesplnil, ale nic si z toho nedělej, bylo to těžké, schválně jsem hrál nejdřív piky, aby se někdo z vás spletl.“

Pokud jste si karty poctivě rozložili a celou partii zdvih po zdvihu sehráli, určitě vidíte, že poznámka hlavního hráče byla nepřipadná, Východ žádnou chybu neudělal, protože kdyby neodhodil srdci, tak by jedinou jinou kartu k odhozu byl kárový král a viděl, že by si tím moc nepomohl, protože by se povýšila kárová dáma na stole, takže srdcový odhoz byl přirozený a správný a v konverzaci s hlavním hráčem se takto i bránil. „Aha, tak tos měl blbé,“ uzavřel debatu hlavní hráč a my ji teď uzavřeme také, protože to Východ měl skutečně blbé, a protože byl prostě odsouzen. Podívejme se ještě na jeden příklad a postupujme u něj stejně pečlivě jako v prvním případě. Nejdříve si rozložme všechny čtyři listy a pak poctivě zdvih po zdvihu karty odkládejme.

Příklad 2

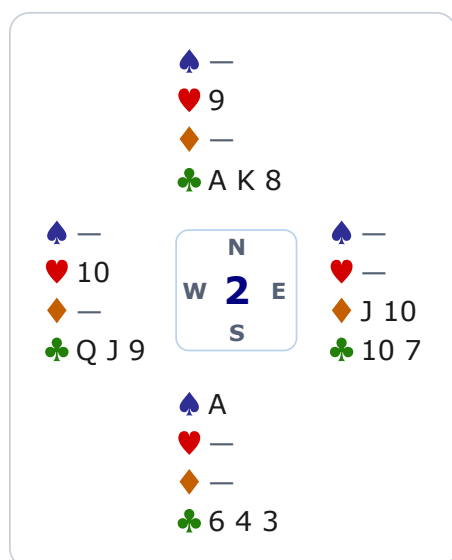


Výnos ♥K

W	N	E	S
			1 ♠
pas	4 ♠	pas	pas
pas			

Západ vynáší srdcového krále a Východ přihazuje povzbudivě dvojku. Západ pokračuje srdcovým esem a vynese dále kluka. Hlavní hráč zatím jen přihazoval malé karty, v tomto zdvihu nemůže získat zahráním malé ze stolu, Východ by odhodil a Západ ponese další srdce, proto hraje vydražitel dámu, Východ snapuje a vrací károvou dámu. Jih bere zdvih, třikrát trumfne, Východ třikrát přiznal a Západ zahodil tref a káro. Hlavní hráč teď bilancuje. Má pět pikových zdvihů, dva trefové a dva kárové. Žádnou naději na další zdvih nevidí, ale rozhodne se bojovat do poslední kapky krve. Odehraje ještě jedno káro (oba přiznávají) a hraje ještě dvakrát trumf, Východ odhazuje jeden tref a jedno káro. Západ odhazuje nejdříve jeden tref, a protože nechce ztratit nejvyšší srdcovou desítku, zahazuje ještě jeden tref. Hlavní hráč do posledního zdvihu zahazuje srdci a odevzdaně hraje trefy s očekáváním, že poslední zdvih bude soupeřů. S překvapením ale zjišťuje, že soupeři už žádný tref nemají a jeho osmička získává nečekaný desátý zdvih. Je šťastný a děkuje s radostí soupeřům. „Prostě poshazovali moc trefů, naivové“, myslí si „ještě že jsem před těmi trefy obehral všechny vysoké karty a dal jsem jim k takové hloupé chybě příležitost.“

Vraťte se teď k posledním třem kartám a podívejte se na onu koncovku:



Jih hraje pikové eso a Západ musí odhodit. Jestliže se rozhodne odhodit srdcovou desítku místo zvoleného trefu, devítka stolu bude vysoká a hlavnímu hráči stačí ze stolu shodit trefovou osmičku. Možná udělal chybu v průběhu partie Východ, protože kdyby si nechal o jeden tref víc, mohl Západ zahodit tref beztréstně, Západ by držel srdci a Východ tref, taková spolupráce partnerů v obraně je žádoucí. Ale pozor, podívejte se na diagram celého rozdání a zjistíte, že Východ měl od počátku pouze dva trefy, v průběhu žádný neodhodil a ani on tedy žádnou chybu neudělal.

Skvízová terminologie

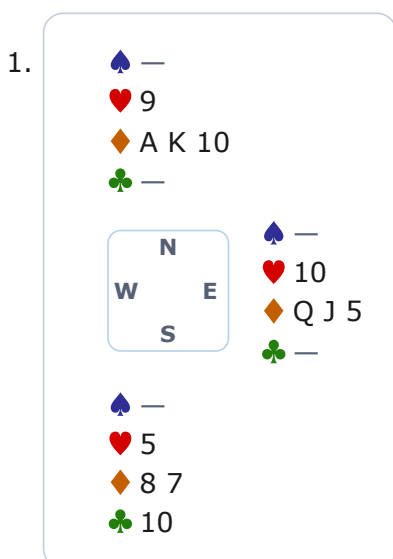
V obou výše uvedených příkladech by bridžový expert hrál zcela stejně jako naši středně silní hráči a výsledek by byl shodný. Rozdíl by byl jen v tom, že by expert neobviňoval obránce ze špatné hry, ale pochválil by v duchu sám sebe, jak správně a učebnicově realizoval jednoduchý skvíz. Obránce by v nejlepším případě politoval, že se octli v drtivém tlaku, z kterého prostě neexistovalo východisko. I když upřímně řečeno Západ v prvním případě by si tolik lítosti nezasloužil, protože skvíz mohl odvrátit, ale o tom si povíme až v předposlední lekci této kapitoly.

Ukážeme si úvahy experta, ale pokud si máme něco vysvětlit, musíme nejdříve zvládnout terminologii daného problému. Nejdříve si řekněme, co to skvíz vůbec je. Předtím však malé opakování.

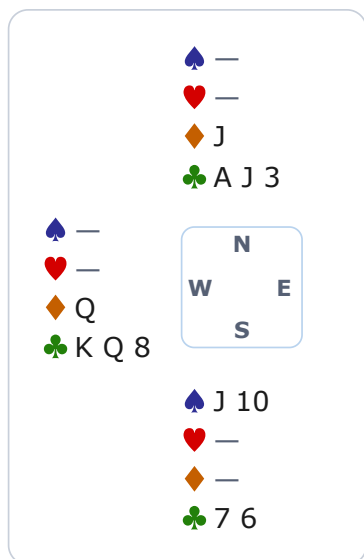
Winér je slovo, které bychom už měli znát, ale pro jistotu. Je to karta, která udělá jistý zdvih, nelze ji přebít jinou kartou.

Definice skvízu: Zpravidla každý list obsahuje nějaké bezcenné karty, stejně jako karty, které sehrávají určitou užitečnou úlohu jako perspektivní winéry, zádrže apod. První se nazývají nečinné a druhé činné karty. Může se stát, že některý hráč je donucen odhodit činnou kartu z jednoduchého důvodu, že jeho list už žádnou nečinnou kartu neobsahuje. Když se to stane, říkáme, že hráč je skvízován.

V následujících koncovkách je závazek pikový nebo beztrumfový, vynáší Jih a list jednoho z obránců je bezcenný.



2.



V příkladě a) na trefový výnos Sever odhodí srdce, ale Východ je ve skvízu. Když odhodí ♥10, povýší se ♥5 Jihu, když zahodí káro, pracuje ♦10 Severu. Tedy i přesto, že hlavní hráč má jen tři winéry, vezme všechny čtyři zdvihy.

V příkladě b) odhodí na první pik Západ i Sever nečinný tref, ale na druhý pik je Západ skvízován. Je úplně jedno, co udělá, Sever vezme všechny další zdvihy.

Skvízová hra má svůj vlastní slovníček a naším prvořadým úkolem je seznámit se s ním. Nutnou podmínkou pro každý skvíz je, že jeden ze soupeřů musí držet činné karty ve dvou barvách. V typickém případě drží hlavní hráč v těchto barvách určité karty, ze kterých jedna bude povýšena skvízem. Tyto potenciální winéry se nazývají nadějky. V příkladě a) jsou nadějkami ♥5 a ♦10, v příkladě b) ♦J a ♣J.

Barvy, ve kterých je obránce činný se nazývají nadějkové barvy, ostatní jsou volné barvy. V určitém stádiu sehrávky začne hlavní hráč stahovat své volné winéry a pokračuje bez přerušení, dokud je všechny neodehraje. Poslední z těchto karet, která vynutí osudný odhoz je skvízová karta a zdvih, ve kterém se to stane, se nazývá skvízový zdvih.

Ze dvou listů hlavního hráče (vlastního a stolu), ten, který leží po levici oběti, se nazývá vyšší ruka, po pravici je nižší ruka. V příkladě a) je Jih vyšší ruka, v příkladě b) je Sever vyšší ruka.

Z mnoha variant skvízu, které mohou vzniknout, je nejjednodušší dvojbarevný nebo také jednoduchý skvíz (jednoduchý ve smyslu jediného, i když při troše štěstí je tento skvíz nejjednodušší i v původním smyslu slova). V typické formě této hry drží hlavní hráč nadějky ve dvou barvách a celá tíha obrany spočívá na jednom z obránců. Když je skvíz vypracovaný, hlavní hráč má jen jednu ztrátovou kartu, tzn. může stáhnout všechny karty až na jednu, kterou by odevzdal. Důležitá vlastnost jednoduchého skvízu je, že je nemožné, aby obě nadějky ležely v téže ruce jako skvízová karta. Pojmy nadějka, nadějková barva, volná barva, skvízová karta, skvízový zdvih, vyšší ruka a nižší ruka musíme dobře ovládat, než se do dalšího studia pustíme, protože v každém příkladě budeme s těmito pojmy operovat. Vraťte se teď proto k prvnímu příkladu. Nebožák na Východě vůbec neudělal chybu, jak se mu to snažil vnutit hlavní hráč, ale byl ve skvízu. Aplikujte v této hře všech sedm pojmů, poté si zkontrolujte o pár řádků níže, jestli se vám to povedlo správně a zkuste totéž i ve druhém příkladě. Pokud se to nepovede, přečtěte si řešení, pokuste se to pochopit, zavřete knihu a vraťte se k tomu později, za několik minut, hodin nebo dní, aplikujte znovu a jestli se to podaří, pokračujte dál.

První příklad: nadějky jsou srdcová dvojka a kárová dáma, nadějkové barvy tedy srdce a kára, volné barvy jsou tedy (ty ostatní) trefy a piky, skvízovou kartou je poslední odehrávaný pik, skvízový zdvih je devátý, vyšší ruka je ruka hlavního hráče, nižší ruka je stůl.

Druhý příklad: nadějky jsou srdcová devítka a trefová osmička, nadějkové barvy srdce a trefy, volné barvy jsou kára a piky, skvízovou kartou je poslední odehrávaný trumf, skvízový zdvih je desátý, vyšší

ruka je stůl a nižší ruka jsou karty hlavního hráče.

Ted' si možná myslíte, že to bude příliš složité, ale nebojte, nebudete si to takto muset pojmenovávat pokaždé, je jen důležité, abychom si společně rozuměli, o čem mluvíme.

Čtyři podmínky skvízu

Zapamatovat si ale budete muset něco jiného. Následující výroky jsou nutným základním kamenem pochopení skvízové hry. Pro tuto formulaci se předpokládá, že na výnosu je hlavní hráč. Jednoduchý skvíz určitě bude fungovat, když jsou splněny následující podmínky:

1. hlavní hráč má jen jednu ztrátovou kartu JE
2. jeden obránce je činný ve dvou barvách, jeho partner je bezmocný ČI
3. aspoň jedna nadějka je ve vyšší ruce VÝ
4. budeme mít vstup k nadějce VSTUP

Tyto čtyři podmínky musí být důkladně memorizovány. Můžete si přitom pomáhat mnemotechnickou pomůckou JEČIVÝ VSTUP.

Existují tři podmínky vstupu, které budou jednotlivě probrány.

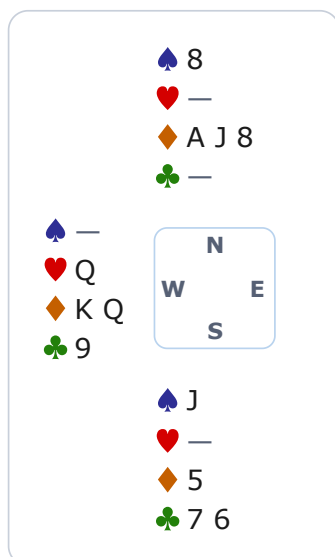
VSTUP1 protilehlý list ke skvízové kartě drží nadějku spojenou se vstupem v téže barvě.

VSTUP2 když má Jih skvízovou kartu, Sever drží winéra a malou kartu v nadějkové barvě Jihu a zároveň když je skvízován Východ, Jih drží winéra ve vlastní nadějkové barvě.

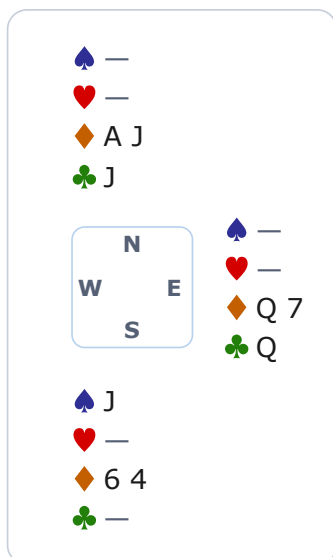
VSTUP3 když má Jih skvízovou kartu, Sever drží winéra v nadějkové barvě Jihu a Jih drží winéra v barvě Severu.

Absolutní nevyhnutelnost existence ČI pro všechny typy skvízů už byla ukázána. Nevyhnutelnost existence VSTUP je zřejmá. Co se stane, když JE nebo VÝ chybí, můžeme vidět na následujících příkladech. Beztrumfový závazek, vynáší Jih.

1.



2.



V příkladě a) může hlavní hráč získat jen dva ze čtyř zdvihů, tzn. má dvě ztrátové karty. Když vynese pik, západ má k dispozici nečinnou kartu a skvíz nefunguje.

V případě b) není splněna třetí podmínka – obě hrozby jsou v nižší ruce. Sever musí odhazovat před Východem. Je jedno, které hrozby se zbaví, držení Východu je tímto odhozem uvolněno.

Jak teď s těmito možnostmi a vědomostmi naložit? Opět se podívejme na naše dvě rozdání. Vraťte se k Příkladu 1. Obránci stáhli čtyři trefy, a vynesli kárového kluka, který dojde k esu hlavního hráče. Jak teď uvažuje skvízér? Stejně jako průměrný hráč počítá zdvihy – tři srdcové, čtyři pikové a jeden kárový. Šanci vidí v dělení srdcí 3-3, ale také v možnosti jednoduchého skvízu srdco-kárového. Když bude mít jeden z obránců i krále kárového a současně čtyři srdce, nebude moci udržet všechno. Zkontroluje, jestli jsou pořádku všechny čtyři podmínky: JE je splněno, má osm jistých zdvihů a jeden ztrátový, ČI doufá, že by mohlo existovat, VÝ nadějký (♦Q a ♥2) mám rozdělené, takže tato podmínka je také splněna (kdyby měl obě nadějký v jedné ruce, pak by skvíz fungoval jen na jednoho obránce, takto funguje na oba) a VSTUP mají obě nadějký ve svých barvách. Všechny podmínky jsou splněny, hlavní hráč musí tedy obehrát všechny své piky, aby ten obránce, který je činný ve dvou barvách se na čtvrtý pik musel rozhodnout, které se vzdá. Jak už jsme viděli, ať udělá cokoli, bude to špatně. Hlavnímu hráči stačí sledovat, jestli spadne kárový král, pokud se tak nestane, hraje na srdce. Pokud jsou srdce 3-3, pak si tímto způsobem sehrávky nic nezničíme. Maximálně se budeme zlobit, že takto to splní každý, kdežto vaše schopnosti vyjdou vniveč.

V Příkladu 2 po dvou srdcích a srdcovém snapu nese Východ káro. Hlavní hráč bere a opět počítá – pět pikových zdvihů, dva kárové a dva trefové a při běžném typu sehrávky žádná šance na desátý. Máme lokalizovanou srdcovou desítku, pokud bude společně s alespoň pěti trefy, pak Západ neudrží trefy i srdci a bude ve skvízu. Jiná šance není. Zkontrolujeme podmínky pro skvíz: JE je splněno, mám v této chvíli devět zdvihů a jeden ztrátový, ČI pokud bude Západ dlouhý v trefech (alespoň 5-list) bude tato podmínka splněna, VÝ – obě nadějký jsou na stole a obětí je Západ, obě nadějký jsou tedy ve vyšší ruce a VSTUPem k oběma jsou winéry v trefech. Všechny podmínky jsou splněny, sledujeme tedy jen srdcovou desítku. Pokud ji na skvízový zdvih Západ zahodí, povýší se devítka a hlavní hráč ze stolu odhodí trefovou osmičku. Když srdcová desítku nepadne, zahodí se srdce a winérem bude trefová osmička.

Tak to by tedy bylo vaše první seznámení se skvízem. Pokuste se tato dvě rozdání sehrát samostatně a připomeňte si všechny úvahy zde probrané.

Literatura

1. *Všechno o skvízech* – C.E.Love
2. *Nauč se skvízovat* – J.Hájek

Lekce 7: Jednoduchý skvíz – Ztrátové zdvihy

Novou lekci začneme dvěma rozdáními, při nichž jsou skvízové možnosti na první pohled patrné, uvidíme, jestli se lepší vaše „skvízové oko“.

Příklad 1

♠ 6 5
♥ A K 4 2
♦ A J 8 3
♣ J 6 5

♠ 9 8 7
♥ J 7
♦ 10 6 5
♣ 8 7 4 3 2

♠ A 10 3
♥ Q 8
♦ K Q 7 4 2
♣ A K Q

N
W 1 E
S

♠ K Q J 4 2
♥ 10 9 6 5 3
♦ 9
♣ 10 9

Výnos ♠8

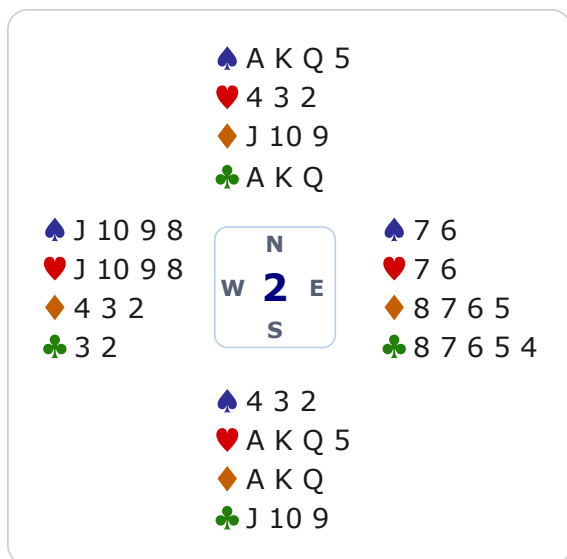
N	S
1 ♥	2 ♦
3 ♦	4 BT
5 ♥	5 BT
6 ♦	7 BT
pas	

Do prvního zdvihu přikládá Východ pikového kluka. Máte o zdvih méně (jeden pikový, tři srdcové, pět kárových a tři trefové) a jediná šance je skvíz. Východ má podle výnosu zřejmě ♠K, ♠Q a jestli má také alespoň čtyři srdce, bude ve skvízu. Nadějky jsou ♠10 a ♥4. Předpokládejme tedy, že Východ čtyři srdce má a zkontrolujme podmínky: JE – máme jen jednu ztrátovou kartu, ČI – ve dvou barvách bude činný Východ, VÝ – jedna nadějka (♠10) je ve vyšší ruce a máme VSTUP k srdcové nadějce. Tedy musíme jen stáhnout winéry ve volných barvách. Obehraji kára (zahodím pik) a trefy, poslední tref je skvízovou kartou.

Pokusíte si před začátkem hry představit, proč nebo jak nebo kdy bude skvíz fungovat? Ne. Když vhodíte minci do parkovacího automatu a ručička se pohne, budete se starat, co se děje uvnitř? Nebo si budete pokoušet představovat, jak budou vypadat listy po osmém, devátém nebo desátém zdvihu? Ne – bylo by to mrháním času. Budete v průběhu hry sledovat srdcové odhozy? Ne – je to úplně nezajímavé. Díváte se jedinež po pikové dámě a králi. Pokud obě tyto karty nevypadnou, zkusíte srdce, bez ohledu na to, jestli to vyjde nebo ne.

Příklad 2

V tomto příkladu můžeme hrát na rozpadnutí jedné z drahých barev a jako přídatná šance je skvíz. Důležité bude, jako u skvízu vždycky, časování.



Dvanáct jistých zdvihů (ve všech barvách po třech). Jestliže se podělí jedna z drahých barev je to v suchu. Špatné by ale bylo vyzkoušet nejdříve jednu a pak druhou barvu. Přídavnou šancí je skvíz, nadějky jsou ♠ 5 a ♥ 5. Pokud chci hrát na skvíz, musím nejdříve obehrát zdvihy v levných barvách a dívat se, jestli někdo z obránců (ten, který by měl případně oba 4-listy, jež by tak nemohl udržet), neodhodí nějakou drahou. Neztrácíme tak šanci vyzkoušet dělení obou barev, jen si přidáváme šanci navíc.

Závazek **7BT S** Výnos **♥J**

Ještě si zkontrolujeme podmínky: JE – máme jen jednu ztrátovou kartu (dvanáct zdvihů shora a jeden ztrátový), ČI – ve dvou barvách může být být činný Východ i Západ, protože nadějky mám rozdělené, proto platí VÝ – jedna z nadějek je vždy ve vyšší ruce a VSTUP k oběma barvám máme v jejich nadějkových barvách.

Podmínky platí a skvíz by měl fungovat, hraji tedy nejdřív trefy (nebo kára), pak obehraji druhou levnou barvu (free barvy) a pak tu drahou barvu, v níž obránci odhodili, pokud se tak stalo. Kdyby tomu tak nebylo, doufal bych v příznivé dělení alespoň jedné drahé barvy.

V naší první lekci jsme kromě čtyř podmínek skvízu (JEČIVÝ VSTUP) definovali také tři různé podmínky vstupu. Není nutné se tímto tématem pro praktické zvládnutí problematiky zabývat nějak hlouběji u stolu, ale abychom se trochu pocvičili, podívejme se na tu nejčastější – první podmínku vstupu – a zkontrolujme, jak to s ní bylo v dosavadních příkladech. Nejdříve si ji připomeňme: protilehlý list ke skvízové kartě drží nadějku spojenou se vstupem v téže barvě.

A teď se podívejme na Příklad 1 z dnešní lekce. Vzali jsme eso pikové a stáhli osm karet v levných barvách. Desátý zdvih je skvízový, skvízová karta je ve vaší ruce (poslední karta levné barvy). Protilehlý list ke skvízové kartě drží nadějku spojenou se vstupem v téže barvě a tou jsou srdce. První podmínka vstupu je splněna.

Příklad 2. Vezmu srdci a hraji šest karet v levných barvách. Skvízový zdvih bude tedy sedmý. Pokud hraji nejdříve kára a pak trefy, skvízová karta bude poslední tref na stole a protilehlý list ke skvízové kartě drží nadějku spojenou se vstupem v téže barvě a tou jsou srdce. Když sehraji levné barvy naopak, nejdříve trefy a pak kára, skvízová karta bude poslední káro v ruce a protilehlý list ke skvízové kartě drží nadějku spojenou se vstupem v téže barvě a tou jsou piky.

Když nám to tak pěkně jde, podívejme se ještě i do rozdání z minulé lekce. V Příkladu 1 je skvízový zdvih devátý a skvízovou kartou je poslední pik na stole. Protilehlý list ke skvízové kartě drží nadějku spojenou se vstupem v téže barvě a tou jsou srdce.

A ještě Příklad 2. Ten byl na časování zatím asi nejtěžší. Druhé vysoké káro jsem si musel odehrát před trumfy, existovala by z toho sice cesta ven, kdybych to neudělal, ale byla by zbytečně komplikovaná a musel bych správně sehrát pořadí kár. Pokud po vytrumfování nejdříve vezmu druhé káro a pak budu hrát piky jako zkušený skvízeř, bude skvízový zdvih desátý a skvízovou kartou poslední trumf v ruce. Protilehlý list ke skvízové kartě drží nadějku spojenou se vstupem v téže barvě a tou jsou trefy. V tomto případě máme obě nadějky v jedné ruce, což nás při sehrávce omezuje, protože ve skvízu tak může být pouze ten, který odhazuje před námi. To je smysl podmínky VÝ o vyšší ruce. V našem případě nám to

vyhovuje, protože srdcovou desítku máme lokalizovanu u Západu, kdyby však byla na Východě, skvíz by nefungoval kvůli podmínce VÝ.

Podívejme se v krátkosti ještě na jeden problém. Když Sever drží obě nadějky, musí Západ držet obě zádrže, protože pro Východ by nebylo splněno VÝ. V tom případě, kdy je skvízová pozice vytvořena, Sever nebude mít nečinné karty a bude muset odhodit jednu ze svých nadějek na skvízovou kartu (dnešní Příklad 1).

To nám ukazuje jeden důležitý okamžik hry. Nejsmutnější výsledek skvízového rozdání, kdy skvíz funguje a vy máte winéry v obou barvách, je, že když skvízovou barvu stahujete, nemůžete vždy přesně říci, které barvy se Západ vzdal a můžete se vzdát špatné nadějky. Pro odstranění jakékoliv dvojsmyslnosti – tj. nejistoty, co se to jen stalo, dodržujte toto pravidlo:

Jestliže jsou obě nadějky v jedné ruce a vám zůstaly winéry v obou skvízových barvách, stáhněte všechny winéry v jedné barvě, pokud je to možné, před skvízovým zdvihem.

Příklad 3

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

N
W 3 E
S

♠ A 6	♠ A 6
♥ K 6	♥ K 6
♦ Q 10 9 8 6	♦ Q 10 9 8 6
♣ A Q 8 3	♣ A Q 8 3

Vezmete první srdce a trojím trumfnutím vytrumfujete, Západ shodil srdcového kluka. Počítáte si zdvihy – šest pikových, dva srdcové, jeden kárový a tři trefové. Chybějící zdvih byste mohli udělat na trefo-kárový skvíz. Pokud jeden z obránců drží kárového krále a minimálně 4-list trefový, bude v neudržitelném tlaku. Nadějky jsou ♦Q a ♣8. Všimněte si, že jsou v jedné ruce. Znamená to tedy, že aby platila podmínka VÝ, bude muset být obětí Východ. Podmínka JE je splněna, pokud má kárového krále a dlouhé trefy Východ (o Západu už nepřemýšlíme, víme, že by na něj skvíz nefungoval) a pak existuje i ČI a VSTUPem je vysoký tref.

Závazek 7♠S Výnos ♥Q

Když stáhněte všechny winéry ve volných barvách, odhod Jihu na skvízovou kartu se nemůže s určitostí určit. Když ale místo toho někdy v době stahování winérů stáhněte i kárové eso (viz pravidlo), odstraní se tím všechna neurčitost. Budete pak dávat pozor jen na kárového krále. Pokud nespadne, musí táhnout trefy.

Podíváme se ze studijních důvodů, jak je to s podmínkou vstupu. U stolu tento problém řešit nemusíme. Skvízovým zdvihem bude desátý zdvih, pravděpodobně poslední trumf (mohlo by to být i ♥A), skvízová karta je tedy na stole a protilehlý list ke skvízové kartě drží nadějku spojenou se vstupem v téže barvě a tou jsou trefy.

Mnohá rozdání poskytují dvě nebo dokonce více skvízových možností. Tady by se uplatnil skvíz s nadějkami ♦4 a ♣8, když bude mít Západ čtyři trefy a čtyři kára – zkuste si to zahrát s ♦K a ♣9 u Západu místo ♥9 a ♥2. Ovšem tato možnost skvízu je kontraindikována odhozem Západu. Ukázal už dva piky a naznačuje minimálně čtyři srdce, nemohl mu tedy zbýt prostor na osm levných karet.

Pozastavme se teď u podmínky JE. Prozatím vždy byla automaticky splněna. S touto podmínkou ale můžeme mít i více práce. Podívejme se na toto rozdání.

Příklad 4

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

	N	
W	4	E
	S	

♠ J 5 4 2
♥ 5 4
♦ 5 4 2
♣ Q 8 4 3

Výnos indikuje krále i dámu u Východu. Pokud se trefy nedělí, je velká šance, že Východ má tuto barvu ve 4-listu společně s K,Q v pikách. Jestliže ano, potom existuje JEČIVÝ VSTUP s problémem, že máme dva ztrátové zdvihy. Mohli bychom stáhnout jedenáct zdvihů a zbyly by nám v ruce dva k odevzdání. Tento nedostatek řeší tzv. upravení počtu ztrátových karet. Musíme propustit soupeřům tolik karet, aby podmínka JE platila, což je u nás právě jeden. Tato akce by měla být vykonána co nejdříve a nám se naskýtá šance hned při prvním zdvihu, proto ho propustíme. Zmocní se ho na dámu Východ a vyrazí nám malým pikem eso. My ho nakrmíme sedmi červenými kartami a dáváme pozor na pikového krále.

Výnos ♠ 10

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

Tento list přináší další poznatek, ze kterého vyplývá, že znalost skvízu se cení. Východ tím, že není skvízer, kontruje, aniž by se na chvíli zamyslel nad tím, co bude odhazovat na velké množství kár, které určitě soupeřící linka vlastní. Ve skutečnosti je jeho kontra nejhorší ze všech polodětských bojových prostředků. A přece se s takovým kontrem setkáme i na mistrovství republiky, ovšem jen velmi zřídka od schopných skvízových hráčů.

Vraťme se ale k naší podmínce JE a pokusme se vyslovit nějaký závěr. Předpokládejme, že při prověřování JEČIVÝho VSTUPU zjistíme, že je JE špatně – máme víc ztrátových zdvihů než jeden. V takovém případě musíme upravit počet odevzdáním tolika zdvihů, kolik je potřeba. S dvěma ztrátovými zdvihy propustíme jednou, se třemi dvakrát atd. Při využívání tohoto manévru se hlavní hráč snaží odevzdat požadované ztrátové zdvihy při první příležitosti.

Samozřejmě musí být toto pravidlo aplikováno opatrně, protože se často stává, že určité věci musí být provedeny dříve, než se budeme moci bezpečně zbavit určitých ztrátových karet. Ale soustředte se na zbavení se přebytečných ztrátových karet okamžitě, jakmile to můžete udělat.

Upravování počtu ztrátových karet patří k nejčastějším skvízovým akcím, a proto ještě jeden příklad.

Příklad 5

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

Výnos ♠Q

W	N	E	S
			1♥
1♠	X	2♣	4♥
pas	pas	pas	

Mám devět zdvihů, na svou dražbu by měl mít Západ alespoň 5-list pikový a zřejmě i kárové eso. Jestli to bude pravda, bude ve skvízu, vašimi nadějkami jsou ♠4 a ♦K, ČI platí pro Západ, pak i VÝ platí proti Západu a vstupem jsou vysoké piky (takto nevadí, že nemám ke káru vstup). Král v prvním zdvihu našťestí bere zdvih, na první trumfový zdvih oba přiznali, na druhý odhazuje Východ trefového krále. Hodně se zvětšila naděje, že Západ má kárové eso, když nemá vysoké trefy. Máme ale čtyři ztrátové karty a JE neplatí. Tedy odtrumfujeme (shazujeme kára), položíme trefové eso a pokračujeme dalším trefem.

Východ je bezmocný. Když stáhne své tři trefy (upraví vám tak počet zdvihů), snapnete čtvrtý a poslední trumf bude skvízovou kartou. Jestliže se Východ pokusí uniknout a vynese místo trefu káro, zahodíte tref a kárový král musí později vzít zdvih.

Literatura

1. *Všechno o skvízech* – C.E.Love
2. *Nauč se skvízovat* – J.Hájek

Lekce 8: Jednoduchý skvíz – Něco o vstupech

V minulé lekci byl naším hlavním předmětem upravování počtu zdvihů, tedy podmínka JE. V této a také v příští lekci si budeme více všimnout vstupů, což je v našem pořadí poslední podmínka. Viděli jsme, že skvíz můžeme použít v beztrumfových sehrávkách stejně dobře jako v barevných. Obecně jsou všechny skvízy, o kterých se bavíme, beztrumfové. Trumfové skvízy je kategorie tak řídká, že se o nich budeme zmiňovat až v posledním šestém dílu této knihy. Ať už tedy budeme sehrávat barevný nebo beztrumfový závazek, náš skvíz bude beztrumfový. V beztrumfovém skvízu hraném v trumfové hře mohou trumfy sloužit různým způsobem pro vytvoření skvízové pozice. Nejdůležitějším z těchto způsobů je vysnapování stopera, kterého drží partner oběti.

Příklad 1

♠ 7 4 3 2

♥ A 6

♦ Q J 7

♣ K 7 6 2

♠ K 9 8

♥ 9 8 7 4

♦ 10 8 6 3

♣ Q 5

♠ A J 10 6 5

♥ 2

♦ 9 5 2

♣ 10 9 4 3

♠ Q

♥ K Q J 10 5 3

♦ A K 4

♣ A J 8

N

W 1 E

S

Výnos ♥9

N	S
pas	2♥
3BT	4BT
5♦	6♥
pas	

Do prvního zdvihu Východ přidává srdce. Kromě trefového impasu je tu ještě jedna možnost. Jestliže některý z obránců drží 5-list pikový a trefovou dámu, může být skvízován.

Vezmeme tedy v ruce a vyneseme pikovou dámu. Král Západu bere zdvih a Východ, který neví nic o skvízech, přidá kluka jako náznak pikového esa. Ale Západ, který vidí, co se hlavní hráč chystá udělat, vynáší druhé srdce (to je stejně dobré jako cokoliv jiného). Snapněte pik, vraťte se na stůl trefovým králem a opět pikový přebitek, dohrajte trumfy, stáhněte kára s ukončením na stole. Když Východ přidá do vráceného trefu, je jasné, že je to jeho poslední tref a úplně poslední karta je pikové eso. Dáváte tedy trefové eso a dáma vypadne.

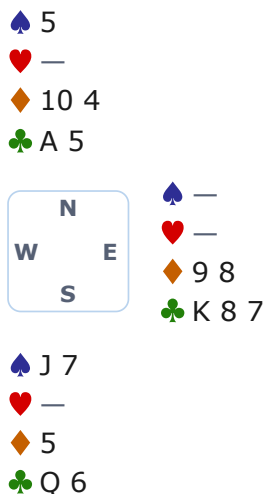
Tento list ukazuje zajímavý logický bod. Přestože Východ drží jen jednu barvu, je skvízován ve dvou barvách. Je to tedy skvíz? Odpověď je rezolutní – ano. I když jsou trefy Východu ve své podstatě bezcenné, zakrývají usilovně fakt, že dáma vypadne. Tomuto typu skvízu se říká dopočítaný skvíz – show-up skvíz.

A teď se pustíme do dnešního hlavního tématu.

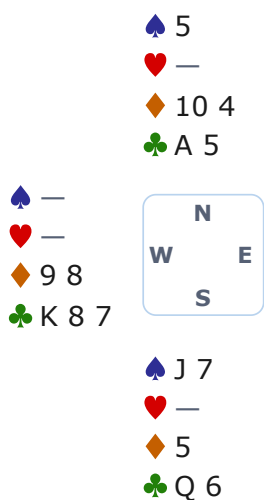
Vienna coup

Předpokládejme, že Východ má být rozdrčen. Nadějky jsou rozděleny. Když je skvíz dosažený, Sever musí mít jednu volnou ztrátovou kartu, protože když ji nemá, bude skvízován před Východem. Samostatná existence nadějky v ruce Jihu vytváří prostor pro jednu volnou kartu v protilehlé ruce. Ale existuje situace, ve které vzniknou potíže, konkrétně když Sever drží winéra v každé skvízové barvě. Pak, když nebudete dávat pozor, budou tyto těžkosti osudné.

1.



2.



Když v příkladě a) vynesete teď pik, na poslední pik bude muset Sever zahodit buď ♦ 4, uvolňující Východu károvou zádrž, nebo ♣ 5, což uvolní zádrž trefovou, protože trefová nadějka Jihu je blokována. Skvíz je tedy zrušen, protože Sever je skvízován před Východem. Náprava se lehce najde. Obtáhneme trefové eso a pikovým návratem můžeme stáhnout další piku s odhozem trefové pětky, která je teď pro tento účel volná. Východ je bezmocný. Toto zahrání se jmenuje Vienna coup. Formální definice zní: Vienna coup je hra, ve které hlavní hráč stáhne všechny své winéry v jedné nadějkové barvě před zahráním skvízové karty, aby zabránil hrozbě zablokování této nadějky.

Vienna coup tedy chrání hlavního hráče před zablokováním se.

Podívejte se na příklad b). Tatáž pozice s tím, že drcen je Západ. Sever zde odhazuje za obětí a skvíz tedy bude určitě fungovat, když teď stáhneme piky (zkontrolujte to), ale s vtipným odhozem Západu bude nemožné zjistit, které zádrže se vzdal (mohl by bez zaváhání, abyste neměli stín podezření, osinglovat svého krále, místo aby odhodil od obou levných barev). Obtíž je stejná jako když máme obě nadějky v jedné ruce a lék je tentýž – prostě stáhneme winéra Severu v této barvě před skvízovým zdvihem. Tato hra se může jmenovat pseudo Vienna coup.

Pravidlo zní, když Jih drží skvízovou kartu a jednu z nadějek a nemá vstup ani v jedné z nadějkových barev a Sever má winéry v obou nadějkových barvách, stáhněte winéra v nadějkové barvě Jihu před skvízovým zdvihem, tj. vykonajte Vienna coup.

Zrekapitulujme: Proti Východu (skutečný Vienna coup), pokud je indikován, je nutno tento manévr provést. Když to z nějakého důvodu není možno vykonat (jak se někdy stává), skvíz nebude účinný, přestože při první kontrole jsou všechny podmínky splněny. Proti Západu (pseudoVienna coup) není toto

zahrání bezpodmínečně nutné, ale pro odstranění pochyb se má provést, pokud tomu nebrání nějaké jiné, větší nebezpečí.

Příklad 2

♠ 8 6 5 2

♥ 9 8 7

♦ A K Q 7 3

♣ 5

♠ A K 3

♥ A 10 6 3

♦ J 5

♣ Q 8 6 4

♠ Q 10 4

♥ Q J 5 2

♦ 9 8 2

♣ 10 7 3

N
W 2 E
S

♠ J 9 7

♥ K 4

♦ 10 6 4

♣ A K J 9 2

Obránci si vezmou první dva zdvihy v kárech a Západ vynese srdcovou devítku, vezmete ji králem, trumfnete jednou, oba přiznají, trumfnete podruhé a Západ odhazuje káro.

Když drží kterýkoliv obránce drahé figury, může být skvízován (zkontrolujte to). Dávejte pozor na vaše kroky! Sever má winéry v obou nadějkových barvách, Jih v žádné. Musíte stáhnout pikové figury, dokud máte vstup zpátky do ruky. Tedy snap kára trumfovou dámou, odehrání pikových figur na stole (Vienna coup), dohrát trefy. Sledujete jen pikovou dámu. Neopomeňte, že když vezmete v pátém zdvihu na stole, ztratíte kontrolu.

Tohle už je na časování docela náročný příklad.

Výnos ♦K

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

Příklad 3

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

N

W 3 E

S

♠ Q 5 4 ♥ K Q J 10 2 ♦ K 5 ♣ 9 3 2
--

Král bere zdvih, Východ přidává trefovou dámu. Když se piky nerozpadnou, jediná šance je, že Východ má tuto barvu společně s namarkovanými trefy. Vytrumfujte, stáhněte trefové eso (Vienna coup), po kárech zbytek srdcí a sledujte jediné trefovou desítku a kluka.

Doporučujeme přehrát si rozdání z této lekce vícekrát, nejdříve s návodem a potom samostatně se všemi dosažitelnými úvahami.

N	S
1 ♣	1 ♥
2 ♠	4 BT
5 ♣	5 BT
6 ♥	7 ♥
pas	

Příklad 4

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

N

W 4 E

S

♠ K Q 9 8 5 2 ♥ J 5 3 ♦ 5 3 ♣ 8 4

Výnos ♥Q

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

Do prvního zdvihu přidává Východ povzbudivě dvojku, srdcovou devítku si bere králem, na srdcové eso zahazuje Západ károvou osmičku a Východ vynáší trumf.

Trefový impas není podle dražby dobrý. Kromě kárového impasu (který ale asi také nesedí) máme ještě jednu možnost – jestliže má Východ károvou dámu a současně trefového krále s desítkou, může být skvízován, protože trefovou nadějkou může být osmička, která je ve vyšší ruce. Stáhněte tedy trefové eso (Vienna coup) a kárového krále a pak spusťte trumfy.

V průběhu dvanáctého zdvihu budete v dilematu, zda funguje skvíz nebo se vyžaduje impas. Představte si třeba károvou dámu zaměněnou za devítku. Kárová desítka Východu neznamená nic, protože to může být klamavá karta. Selhání hry na vypadnutí (skvíz) znamená jeden pád, selhání impasu dva pády. Také bez kárové dámy by mohl Východ zahájit (i když...). Zahrajete tedy na vypadnutí, ale může to být špatně. Rozhodnutí je těžké.

Všimněte si, že Vienna coup netransformoval nadějku ze Severu na Jih. Sever, který drží károvou nadějku,

nemůže držet také druhou naděжку proti Východu a vy nemůžete přetransformovat ze Severu na Jih něco, co Sever nikdy neměl.

Samozřejmě má hrát Východ do prvního zdvihu srdcovou šestku jako náznak na trefy. Po trefové vratce závazek nic nespasí. Ale i Západ může vidět, že jeho partner má trefového krále, to znamená, že mohl neposlechnout a otevřít smrtelný tref.

Příklad 5

Ještě jeden příklad na vídeňské zahrání s analýzou průběhu.

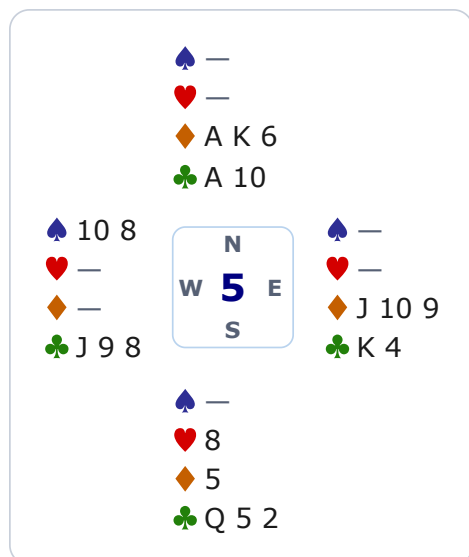
♠ J 10 8 7 2 ♥ 7 4 ♦ — ♣ J 9 8 7 6 3	♠ Q ♥ 6 5 3 2 ♦ A K Q 6 3 2 ♣ A 10	N W 5 E S	♠ K 9 6 5 4 3 ♥ — ♦ J 10 9 8 7 ♣ K 4
♠ A ♥ A K Q J 10 9 8 ♦ 5 4 ♣ Q 5 2			

Západ vynesl pikového kluka, kterého vzal vydražitel esem a dvakrát trumfnul. Pak vynesl káro, které vzal dámou, a přitom zjistil smutnou skutečnost, že kára se dělí 5-0. Odehrál nyní trefové eso (příprava skvízu, Vinna coup), po čemž se vrátil do ruky trumfem. Teď vydražitel odehrál tři další kola trumfů a takto vypadala situace po devátém zdvihu:

Závazek **3♥ S** Výnos **♠ J**

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

Když Jih vynesl svůj poslední trumf a přitom odhodil ze stolu káro, Východ zjistil, že neudrží zároveň kára a trefového krále. Kdyby se rozloučil s kárem, stala by se kárová šestka stolu vítěznou. Kdyby místo toho odhodil trefového krále, stala by se vysokou vydražitelova dáma trefová. Všimněte si, že kdyby se neodehrálo předem trefové eso, skvíz by nefungoval. Předpokládejme, že po vytrumfování a vynesení kára k dámě by se vydražitel vrátil do ruky k odehrání svých zbývajících trumfů. Po osmém zdvihu by nastala jiná situace:



Kdyby nyní vydražitel hrál svůj poslední trumf a odhodil trefovou desítku, Východ by prostě odhodil svou trefovou čtyřku věda, že se vydražitel nemůže vrátit do ruky k odehrání trefové dámy. Ale při dřívějším odehrání trefového esa se vydražitelova dáma stane nadějkou a Východ nemůže odhodit svého trefového krále.

Literatura

1. *Všechno o skvízech* – C.E.Love
2. *Nauč se skvízovat* – J.Hájek

Lekce 9: Jednoduchý skvíz – Ještě o vstupech

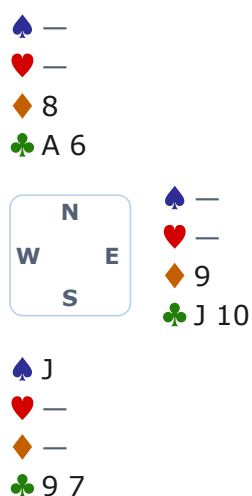
Problémem zablokování nejsou zdaleka vyřešeny všechny potíže se vstupy, které budete v praxi řešit.

Druhá podmínka vstupu

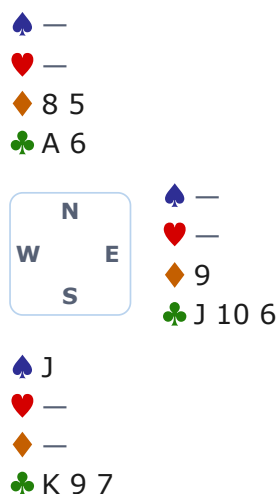
Prozatím probrané skvízy spadaly do kategorie první podmínky vstupu. Tato podmínka je zdaleka nejčastější, a proto si zaslouží zevrubné prozkoumání. Podívejme se ale také na ty ostatní případy. Druhá podmínka vstupu není tak prostá jako první a je bezesporu zřídka. Připomeňme si ji:

VSTUP2 – předpokládáme, že Jih má skvízovou kartu, Sever drží winéra a malou kartu v nadějkové barvě Jihu a zároveň, když je skvízován Východ, Jih drží winéra ve vlastní nadějkové barvě. Je samozřejmé, že Sever nemá vstup ve své vlastní barvě, protože pak by byla k dispozici první podmínka vstupu VSTUP1.

1.



2.



V příkladu a) není splněna výhrada, tedy Sever musí odhazovat před Východem a sám je skvízován. V příkladě b) je podmínka splněna. Winér Jihu udělá prostor pro jednu volnou kartu Severu bez uvolnění tlaku na Východ.

Příklad 1

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

Dvanáct zdvihů je v suchu a navíc je tu výborná šance, že Západ drží pikovou dámu s klukem a současně trefového krále. Jestli je to tak, získáte jeden krásný nadzdvih, protože JEČIVÝ VSTUP je tady se VSTUPem2. Vytrumfujte, odehrajte kára, přebijte malý pik a tahejte dál trumfy. Hlídejte pikové honéry. Pokud spadne jen jeden, je možné, že si musel Západ osinglovat trefového krále.

Výnos ♠K

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

Příklad 2

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

Do výnosu přidává Východ trefovou devítku, na trefovou dámu odhazuje pikovou pětku (liška) a na trefové eso pikovou šestku. K dalšímu zdvihu je vynesena pikový král. Impasy jsou odporné věci, mohl by tu být skvíz. Východ určitě drží pikovou dámu s klukem, a jestli má i čtyři kára, JEČIVÝ VSTUP je tady, jenže máme dva ztrátové zdvihy. Propuštění čtvrtého zdvihu je tedy jasně indikováno. Pokračování Západu v pikách odstraní (VSTUP1), ale nechá (VSTUP2) včetně životní podmínky. Jen spusťte trumfy a sledujte pikového kluka a dámu. Poté, co Východ přidá do dvanáctého zdvihu, je jasné, že nemá károvou dámu.

Výnos ♣K

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

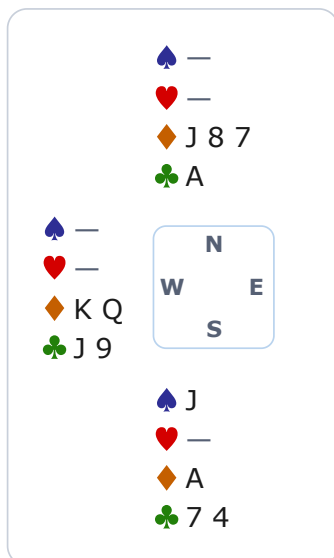
Jestli jste nemysleli tak daleko dopředu, i tak můžete propustit první pik čistě ze všeobecných principů. Kdykoliv máte možnost beztréstně pustit zdvih, pusťte ho.

Třetí podmínka vstupu

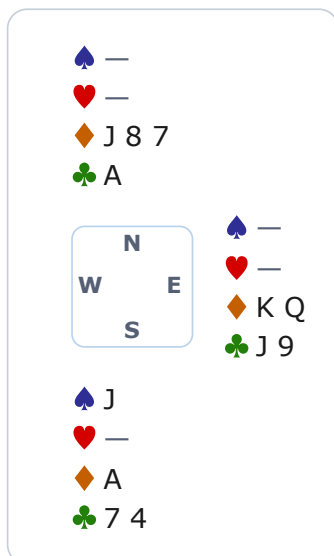
Poslední z našich vstupních podmínek je při hře relativně zřídkavá, ale přece jen ne tak, abychom ji nemuseli probrat. Takže si ji připomeňme:

VSTUP3 – opět předpokládáme, že Jih má skvízovou kartu, Sever drží winéra v nadějkové barvě Jihu a Jih drží winéra v barvě Severu.

1.



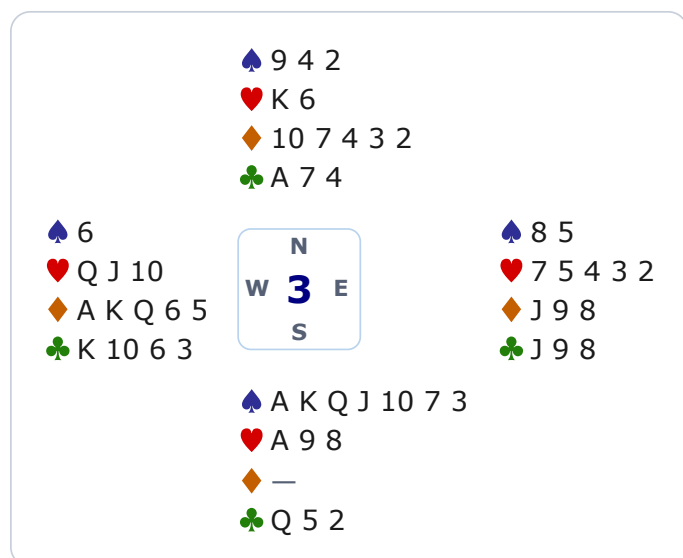
2.



Tyto příklady ukazují, jak skvíz funguje. Sever bude mít vždy jednu nečinnou kartu na odhoz při skvízovém zdvihu. Když se obránce (kterýkoliv) vzdá kára, hlavní hráč stáhne kárové eso a přejde trefovým esem. Když zahodí tref, stáhne trefové eso a vrátí se pomocí kárového esa.

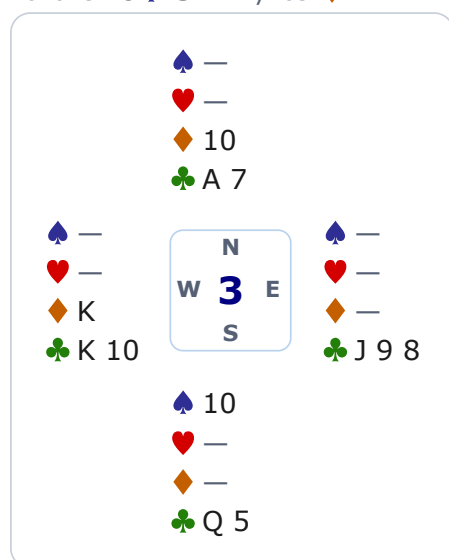
Tento druh skvízu se jmenuje criss-cross skvíz.

Příklad 3



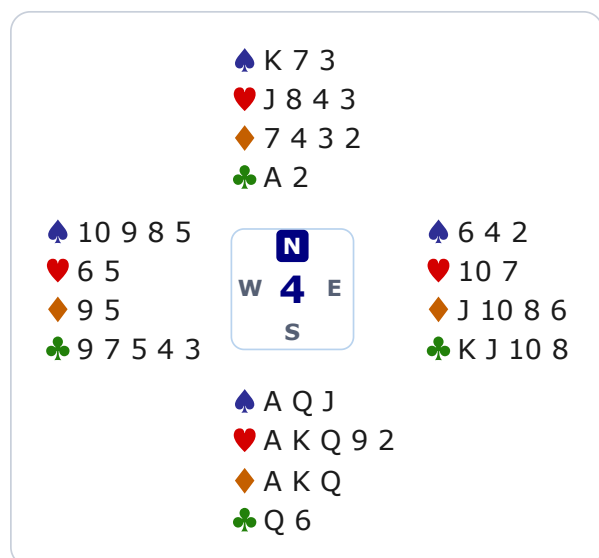
Západ vynesl kárové eso a Jih odhodil trefovou dvojku, ponechav zdvih Západu a upravujíc počet zdvihů. Západ pak vynesl srdcovou dámu vzatou králem stolu. Nyní vydražitel přebil káro a dvakrát trumfnul. Teď se odehrálo srdcové eso a přebilo poslední srdce na stole. Další káro je přebito a ještě dvakrát se trumflo. Před vynesením posledního trumfu nastala tato situace:

Závazek **6♠ S** Výnos **♦A**



Když vydražitel vynesl poslední trumf, shledal Západ, že je nemožné udržet zároveň kárového krále a trefovou desítku. Vybral si odhoz trefové desítky a vydražitelova dáma trefová se stala vítěznou kartou.

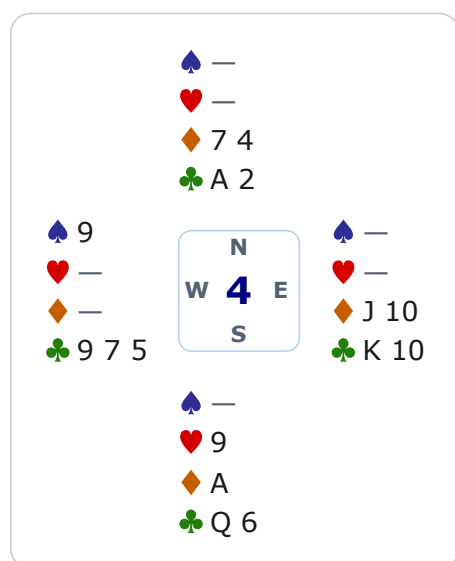
Příklad 4



V prvním zdvihu dáma bere, do druhého a třetího oba obránci přiznávají trumfy a na třetí srdce Západ odhazuje malý tref a Východ trefového kluka. Předpokládejme, že jeden z obránců (konkrétně Východ podle jeho hloupého signálu) drží trefového krále a čtyři kára, protože to dává k příznivému dělení kár navíc šanci cestou criss-cross skvízu. (Zkontrolujte VSTUP3). Stáhněte všechny drahé karty, po nich kárové eso s králem a vyberte si, kterou cestu zvolíte – zda skvíz nebo rozpadnutí. V našem případě bude čtyřkartová koncovka vypadat takto:

Výnos ♠ 10

N	S
pas	2♥
3♥	4BT
5♦	5BT
6♦	7♥
pas	



Criss-cross skvíz má, jak vidíte, jednu vnitřní vadu. V konečné fázi (VSTUP3) skvízu, když nám zůstal jen jeden nebo více winérů v každé nadějkové barvě, se musíme rozhodnout pro hru na rozpad nebo skvíz, jak ukázal náš příklad. V předchozích typech skvízů jsme si s tím poradili včasným stažením winérů. Tady žádný lék nemáme. Tedy u některých listů proti šikovným obráncům může být volba stáhnutí winéra Jihu nebo Severu pouze hádáním.

Selhávající případ

Když se podíváme na naše tři podmínky vstupu, najdeme jeden případ nezahrnutý. Obráncem je Východ, k Severu je jediný vstup v nadějkové barvě Jihu, Jih je bez winéra v obou nadějkových barvách.

♠ 8
 ♥ A 8
 ♦ J
 ♣ —

♠ —
 ♥ K Q
 ♦ Q 4
 ♣ —

♠ J 5
 ♥ J 6
 ♦ —
 ♣ —

N
 W E
 S

V tomto příkladě první pik nikoho nezraní, ale druhý skvízuje Sever. Když zahodí káro, kárová zádrž Východu se uvolní, když si zvolí srdce, Východ může odhodit srdce, protože nadějka Jihu je blokována. Není žádné východisko. Jediná alternativa je stáhnutí esa (a coup), ovšem tím zůstává Sever úplně bez vstupu. Tedy když má být skvízován Východ, jediný vstup Severu je v nadějkové barvě Jihu a Jih nemá vstup v žádné nadějkové barvě, skvíz selže.

Poznačte si, že JEČIVÝ VSTUP na první pohled existující ve skutečnosti neexistuje.

Vraťme se k Příkladu 4. Naše první myšlenka by mohla být stáhnutí všech kár před skvízovou kartou, ale to nám vytvoří selhávající případ – sehraje si to, stačí se podívat na čtyřkartovou koncovku.

Příklad 5

♠ A K 6 5 3
 ♥ K Q 2
 ♦ 2
 ♣ K J 8 4

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

♠ Q J
 ♥ 8 7 3
 ♦ Q J 8 6 4
 ♣ A 7 6

♠ 8 7 2
 ♥ J 10 9 6 5 4
 ♦ 9 7
 ♣ 5 3

N
 W 5 E
 S

Král bere zdvih, pak přijde trefová dvojka, hlavní hráč uhádne položením kluka, eso Východu bere zdvih, vrácená je trefová sedmička, Západ dává devítku, král bere. Teď přijde srdcový král, Východ přiznává, eso Západu bere a je vynesena trefová dáma, Východ přidává šestku.

Po pěti zdvizích ČI v rozdání bude, když bude mít majitel trefové desítky také 3-list pikový. JE je v pořádku, VÝ je – počkat. S pikovou šestkou Severu jako nadějkou selže skvíz proti Východu, s pikovou osmičkou jako nadějkou je to selhávající případ v případě skvízovaného Východu – jediný vstup Severu je v nadějkové barvě Jihu, Jih je bez vstupu v obou barvách. Jestliže tedy v žádném případě neexistuje skvíz proti Východu, předpokládejme, že Západ má kýžené zádrže. Evidentní VSTUP1 je přítomen v pikách. Přebijte káro dámou na stole, potom dohrajte srdce, sledujíc jedinež trefovou desítku.

Ne vždy je řešení selhávajícího případu tak radostné, ale trochu optimismu nikdy nezaškodí.

Výnos ♦ K

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

Literatura

1. Všechno o skvízech – C.E.Love
2. Nauč se skvízovat – J.Hájek

Lekce 10: Jednoduchý skvíz – Několik zvláštností

Volba nadějkové barvy

Předpokládejme, že víte, že jedině jednoduchý skvíz může být vítězný, ale vy máte slibné hrozby ve třech barvách a nemůžete v raném stádiu určit, které dvě nadějky budou ty správné. Tato otázka může být v mnohých případech nevyzpytatelná, ale obvykle důkladnou analýzou budeme moci uspokojivě odpovědět.

Příklad 1

♠ A Q 9
♥ 7
♦ K 7 6 2
♣ A K 8 5 2

♠ K J 10 8 4
♥ 2
♦ Q 10
♣ Q J 7 6 3

♠ 6 3
♥ A K Q J 10 3
♦ A 8 5 4
♣ 9

N
W 1 E
S

♠ 7 5 2
♥ 9 8 6 5 4
♦ J 9 3
♣ 10 4

První zdvih bere dáma, Pak pětkrát srdce, na které Západ odhodil dva piky, tref a károvou desítku, ze stolu jste zatím odhodili dvě kára a tref, co teď?

Piko-kárový nebo piko-trefový skvíz, ale který? V této chvíli je to jedno. Když má Západ kára, trefy se musí stáhnout, aniž bychom něco pokazili. Jestliže má Západ trefy, kára jsou volné winéry, trefy by se měly stáhnout, aby se odstranila zádrž Východu, budou-li trefy dělené 4-3. Tady tatáž sekvence vyvolá oba skvízy. Odhodte do šestého zdvihu károvou sedmičku, hrajte káro, trefové eso a krále, přebijte tref, kárové eso.

Zahrajme to tak, že trefová šestka a trojka jsou vyměněny s károvou devítkou a trojkou, teď se skvíz objeví při přebitkovém zdvihu.

Je tady ještě jedna možnost – Západ může mít obě levné barvy. Ale tento případ pracuje automaticky, protože když musí Západ udržet tři barvy, trojitý skvíz s jednou ztrátovou ho roztrhá na kusy. Zahrajte to tak, že vyměníte trefovou trojku za károvou trojku.

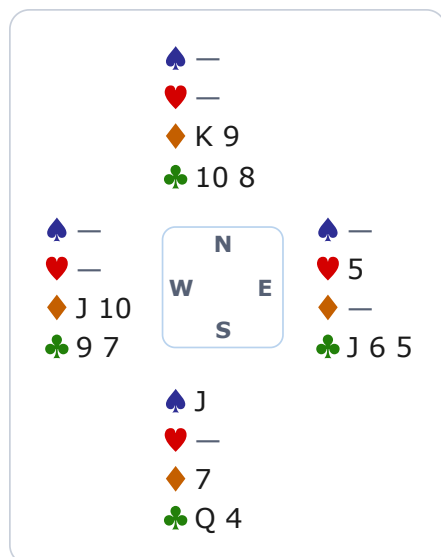
Jako další sehračku si můžete znovu zauvažovat nad Příkladem 3 z 2. lekce.

Výnos ♠ J

W	N	E	S
			1 ♥
1 ♠	2 ♣	pas	3 ♥
pas	3 ♠	pas	3 BT
pas	5 ♥	pas	5 BT
pas	6 ♥	pas	7 ♥
X	pas	pas	pas

Transformace stopera

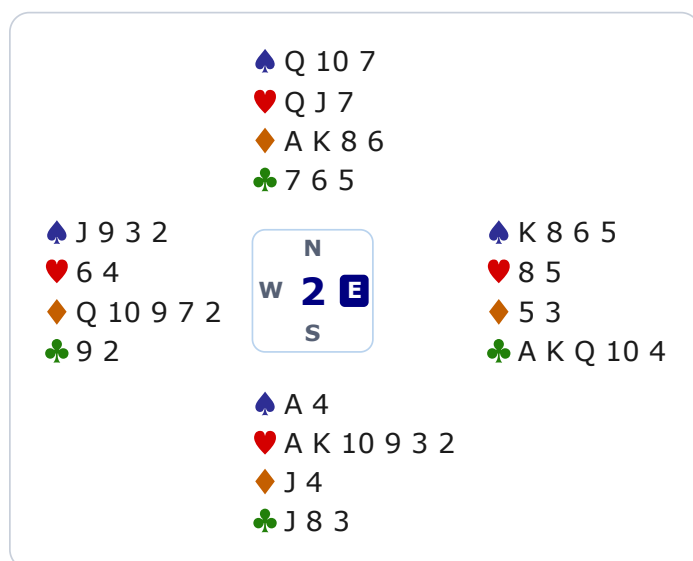
Často se stává, že všechny podmínky pro skvíz jsou splněny, až na ČI – jednu zádrž má Západ a druhou Východ. Pak je někdy možné transformovat stopera:



Sever je u výnosu a předpokládejme, že známe rozmístění honérů. Skvíz by fungoval, ale kára drží Západ a trefy Východ. Vynesete trefovou desítku, přebijete kluka Východu a teď hrajete na skvíz s nadějí, že trefovou devítku má Západ.

Využití transformace stopera je použitelné, i když ne samozřejmě příliš často, ale velmi snadno se to dá přehlédnout.

Příklad 2



První dva zdvihy bere Západ a na třetí tref Východ odhazuje károvou sedmičku (liška), Východ tedy vynáší károvou pětku a kluka pokrývá dáma, berete esem na stole.

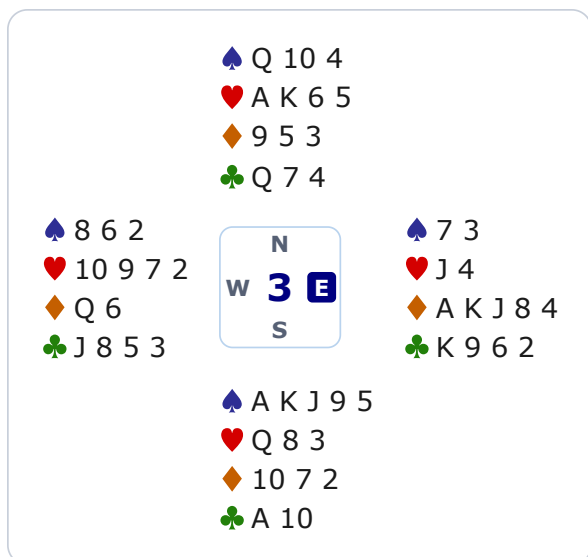
Podle dražby má pikového krále Východ, ale Západ může mít kluka. Náznak Západu ukazuje i na kára u něj, takže vytrumfujeme končíc na stole, vyneseme pikovou dámu, kterou Východ pokrývá králem a Jih esem, spustíme trumfy a doufáme, že je Západ v piko-károvém skvízu a bezhlučně ho dusíme. Zajímá nás jen pikový kluk.

Výnos ♣9

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

Příklad 3

Základem k transformaci je povědomost o figurách obrany a tu většinou máme už z dražby.



Západ vynesl károvou dámu. Hlavní hráč viděl tři ztrátová kára a jeden tref. Byla tu možnost příznivě rozdělených srdcí, ale tato možnost má pravděpodobnost jen 36%. Místo toho, aby se spoléhal na příznivé dělení srdcí, vydražitel se déle zamyslel. Viděl pětadvacet ze čtyřiceti honérových bodů a po výnosu kárové dámy bylo nyní zcela jasné, že Východ má trefového krále, jinak by neměl na otevření.

Východ získal tři kárové zdvihy a ke čtvrtému vynesl trumf. Hlavní hráč pokračoval v trumfech až do vytrumfování. Vynesl trefovou dámu, kterou Východ pokrýl a Jih rovněž. Nyní vydražitel pokračoval v trumfech a Západ byl ve svízelné situaci. Musel buďto zahodit trefového kluka nebo si odhodit od srdcového 4-listu. Nakonec zahodil vysoký tref. Hlavní hráč vynesl trefovou desítku a reklamoval zbytek zdvihů.

Výnos ♦ Q

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

Pseudoskvíz

Neexistuje-li skutečný skvíz, nevzdávejte se, pokud je nějaká naděje, že jeden z obránců si může myslet, že je skvízován. V překvapivě velké četnosti udělá fatální odhozový omyl. Tento typ hry se nazývá pseudoskvíz.

Jednu věc je však třeba zdůraznit. Pseudoskvíz se zřídka podaří, když není splněna podmínka JE. Tedy s více než jednou ztrátovou kartou připravíme pseudoskvíz jako skvíz skutečným propouštěním potřebného počtu zdvihů co nejdříve.

Použití slov „hrubá chyba“ je nekorektní vůči obráncům. Existují pseudoskvízy, které jsou neodbránitelné. To znamená rozdání, která přihlouplý obránce může složit, ale hráč nikdy.

Další důležitá možnost je, že partner skvízovaného hráče může učinit shoz, který změní pseudoskvíz na skvíz skutečný.

Příklad 4

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

Výnos ♥A

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

Na první zdvih Východ přikládá dámu, je vyneser srdcový král, pak pik (oba obránci přiznávají) a ještě jeden pik, na který Východ odhazuje srdcovou pětku.

V rabrovém bridži nebo v družstvech se hlavní hráč vzdá jednoho trefu a reklamuje ostatní zdvihy, ale v turnajové hře se doporučuje odvážnější kurs. Sedí-li kárový impas, což je téměř jisté (ale hrát ho by bylo nezodpovědné), nestojí žádné peníze spustit piky. S devíti káry a sedmi trefy v dohledu může Západ vidět, že je daleko pravděpodobnější, že Východ drží spíš trefy než kára.

Východ může vidět, že jeho trefy jsou bezcenné, zatímco kára mohou pomoci. Měl odhodit srdcového kluka do čtvrtého zdvihu, aby svému partnerovi oznámil, že má něco ve vyšší barvě.

Příklad 5

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

Výnos ♥J

N	S
1 ♦	7 BT
pas	

Samozřejmě stáhněte srdce a potom piky. I když se trefy nerozpadnou, podaří se to, když bude držet obě levné barvy jedna ruka.

Nějaká otázka? Co odhodíte z ruky Východu? Jestliže hlavní hráč nestáhl kára, když byl na stole, znamená to, že má aspoň jedno káro, tedy kárový shoz automaticky zadá partii.

Dobrý hráč proto nikdy určitě neodhodí káro z ruky Východu. Musel by to být imbecil nebo génius, aby odhodil káro. Pěkný příklad na pseudoskvíz.

Literatura

1. *Všechno o skvízech* – C.E.Love
2. *Nauč se skvízovat* – J.Hájek

Lekce 11: Jednoduchý skvíz – Obrana proti skvízu

Turnaje a zápasy na jakékoliv úrovni nejsou prohrávány proto, že nebyly odhaleny skryté skvízové pozice. Jsou ztraceny mnoha lidskými chybami v jednoduchých situacích. Jestliže budete usilovat o to, jak se naučit zmenšit počet svých omylů a chyb, bude to mít pro vaši hru daleko větší užitek než všechny mistrovské jemnosti skvízové hry. To je velice dobré si uvědomit. To je malé zpochybnění významnosti této kapitoly. Přidáme ještě jeden argument. Je například zhora zbytečné přemýšlet o skvízové obraně, pokud soupeř není na dostatečné technické úrovni a není schopen skvíz realizovat.

Je teoreticky zcela možné, aby hráč, který neví vůbec nic o skvízové technice, získal národní nebo dokonce mezinárodní vavříny. V praxi se to nestává proto, že ti hráči, kteří se naučí nedělat chyby přesným čtením karet v jednotlivých rozdáních, a tak dosáhnou vrcholu, jsou ti, kteří jsou tak vysoce zainteresováni studiem hry, že se samozřejmě zabývají i studiem skvízové techniky. Skvíz je ale jen ozdobou na zákusku dobré hry. V následujících problémech musíte ovšem předpokládat, že hlavní hráč dostatečně ovládá skvízovou techniku. Jinak by v některých případech mohla být vaše obrana odlišná.

Máte několik možností, jak můžete zmařit plány hlavního hráče, který se chystá provést skvíz. Všechny vycházejí ze znalosti čtyř podmínek skvízu. Obvykle když ke skvízu dojde, dá se jen trpně přihlížet a nechat se s důstojností tlačit ke zdi, když všechny podmínky skvízu dozrály. Pak zbývá soupeřům jen pogratulovat a nenechat se tím znervóznit pro další průběh hry. Pokud však můžeme svou hrou způsobit hlavnímu hráči potíže při zajišťování podmínek, udělejte to. Uspěť znamená pokusit se podívat na rozdání očima hlavního hráče a představit si, jaké plány a naděje byste měli vy sami, kdybyste byli na jeho místě. Dosti často budete moci zaútočit na důležitou vstupovou kartu, bez níž nemůže být skvíz uskutečněn. Někdy můžete kontrolovat ztrátové zdvihy hlavního hráče, a tak překazit důležité časování při skvízu. V některých případech je pořadí, ve kterém hlavní hráč odehrává své zdvihy, důležité a může být narušeno. Při jiných příležitostech můžete znehodnotit nadějně karty tím, že se s partnerem podělíte o držení různých barev. Konečně mohou nastat případy, kdy jediná Vaše naděje spočívá v klamných odhozech.

Jelikož většina plodného úsilí obránců spočívá v útoku na vstupy, začneme s nimi.

Příklad 1

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

	N	
W	1	E
	S	

Výnos ♦ J

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

Proti závazku čtyři srdce vynášíte singl kárového kluka. Východ bere zdvih králem, odehrává eso a pokračuje středním kárem. Co vynesete po přebití kárové dámy hlavního hráče trumfem?

Co může hlavní hráč mít pro svou druhou hlášku skokem? Zcela jistě všech šest trumfů a eso s králem pikovým. To znamená, že má devět zdvihů ze zbývajících deseti. Podmínky pro skvíz jsou tedy příznivé, a když se podíváte na své figury v černých barvách, vidíte, že ve skutečnosti se dostanete do skvízu, má-li hlavní hráč trefovou dámu. Má-li pouze eso pikové s králem a dámu trefovou krytou malým trefem, jste proti skvízu úplně bezmocný. Hlavní hráč má pak deset zdvihů nezadržitelně v kapse. Ale měl-li by tři piky a dámu trefovou singl, můžete překazit hrozící skvíz okamžitým vynesením trefového krále.

Jeden z požadavků pro provedení jednoduchého skvízu, a ve skutečnosti pro každý typ skvízu, je, že musí existovat vstupní karta do karet ležících proti poslední skvízové kartě. Když tento vstup můžete odhalit a včas na něj zaútočit, podaří se vám skvíz znemožnit.

Příklad 2

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

	N	
W	2	E
	S	

Výnos ♣ 9

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

Váš partner vynáší trefovou desítku a hlavní hráč přidává trefy ve všech třech kolech, které odehráváte, zatímco Západ odhazuje ve třetím kole pikovou dvojku. Co nyní vynesete?

Podle dražby musí mít hlavní hráč silný srdcový 6-list a pikové eso. Spolu s esem a králem károvým mu to dělá celkem devět zdvihů, a jestliže má také pikového kluka, nacházíte se v bezprostředním nebezpečí skvízu na kára a piky. V tomto případě tedy nemůže být nabízející se pikový výnos dobrý, protože napadá špatnou vstupní kartu. Musíte napadnout vstup ležící proti skvízové kartě. Jistotu úspěchu sice nemáte zaručenu, ale má-li hlavní hráč singl káro, můžete výnosem kárové dámy způsobit znemožnění skvízu.

V tomto rozdání je hodná zaznamenání další skutečnost. Jestliže po vašem károvém výnosu neodehraje hlavní hráč svůj druhý kárový zdvih na stole a začne hrát všechna srdce, měl byste pravděpodobně předpokládat, že má ještě druhé

káro a odhodit piky s tím, že budete předpokládat pikového kluka u svého partnera. Západ může a měl by vám odhozy všech svých kár při nejbližší příležitosti zabránit ve špatné cestě.

Příklad 3

♠ A 10 7 4
♥ A J 10
♦ A Q 5
♣ 7 6 2

♠ K Q J
♥ —
♦ K J 10 8 3
♣ A K Q 10 5

N
W 3 E
S

♠ 9 8 5 2
♥ 9 8 7 3
♦ 6 4 2
♣ 9 3

♠ 6 3
♥ K Q 6 5 4 2
♦ 9 7
♣ J 8 4

Partner vzal domů první tři trefové zdvihy. Není žádná šance na poražení, jestliže Západ nemá něco opravdu pěkného v pikách. Jestliže má hlavní hráč devět zdvihů, což vypadá pravděpodobně, bude pak moci skvízovat Západ v kárech a pikách. V předchozích dvou příkladech jsme se zabývali situacemi, kdy vy sami jste byli neb mohli být ve skvízu. Tentokrát v něm může být partner. Mohli byste mu se svou ubohou sbírkou pomoci. Podívejte se pořádně! Podle dražby nemá Jih pravděpodobně více než dvě kára, to znamená, že nadějkou bude kárová pětka na stole. Zaměřte se na tohoto kárového stopera a nepouštějte kára z ruky, šestka se ukáže být zlatým dolem.

Co může hlavní hráč očekávat, že udělá s tolika ztrátovými zdvihy? Sní je? Západ teď nese pikového krále, což měl udělat dříve jako projev čisté rutiny. Je ale příjemné a pohodlné zdřímnout si, zvláště když má člověk velkého bratra, který na něj dá pozor.

Výnos ♣K

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

Příklad 4

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

Do prvního zdvihu přidává Východ dvojku, Jih sedmičku. Jestliže není hlavní hráč padlý na hlavu, nemá už piky. Tedy jediná šance je, že Východ má kárového krále a srdcovou zádrž. Jestli je to tak, může být skvízován, ale ne tehdy, když vynesete káro, protože VSTUP bude chybět.

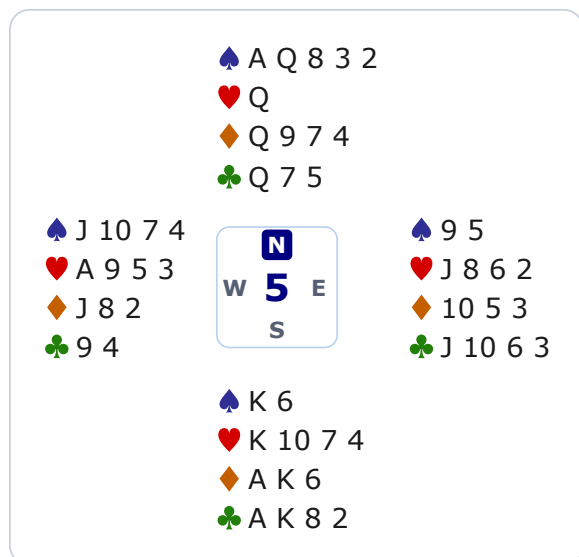
Jestliže začne hlavní hráč odehrávat trumfy, zbavte se rychle kár, aby mohl Východ dopočítat tuto barvu. Ale vydražitel se samozřejmě pokusí přebít třetí kolo srdcí, což se stane vaší pochoutkou.

Výnos ♠K

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

Příklad 5

Další důležitou podmínkou ke skvízu je upravený počet ztrátových karet. Klíčem ke správné obraně tohoto rozdání, stejně jako i mnoha dalších akcízových, bylo nedovolit hlavnímu hráči upravit počet ztrátových zdvihů.



Výnos ♣9

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

Po trefovém výnosu je dost pravděpodobné, že se trefová barva nedělí. Hlavní šance spočívá v rozdělení pikové barvy, ale jsou tady i nějaké skvízové možnosti v srdcích a trefech, případně v trefech a kárech. Důležité bude časování. Hlavní hráč bere na stole a stahuje ještě jeden tref v ruce. Teď přichází srdce k dámě, kterou bere Západ esem – je rektifikován počet. Zpátky od Západu přichází káro, které vzal hlavní hráč v ruce a vyzkoušel piky. Východ odhazuje káro. Pak přijde káro a další káro a další káro, po kterém už nemá Východ obranu. Odhodil jednu srdci, ale další si už dovolit odhodit nemůže, stejně jako tref. Musí se vzdát srdcového nebo trefového držení a hlavní hráč se rozhodne podle tohoto odhozu. V této partii odhodil Východ srdci, protože doufal, že by Západ mohl mít desítku. Vydražitel zahodil tref, přešel trefem do ruky a na krále srdcového padá kluk od Východu, sedmička se stává winérem.

Správnou obranou je překazit hlavnímu hráči jeho časování. Zadržením esa srdcového Východu ve třetím zdvihu by se Východ mohl osvobodit od držení srdcí a skvíz by byl neproveditelný. Tento závěr není zcela přesný, protože i pak se Západ může dostat do skvízu s dvěma ztrátovými zdvihy, ale to bychom pak tento příklad našli ve třetí kapitole naší knihy o stripskvízech.

Variací na stejné téma je hned První příklad z první kapitoly. Kdyby Západ nestáhl všechny trefy, čímž upravil hlavnímu hráči počet ztrátových karet a ve třetím zdvihu vynesl kárového kluka, zničil by správné načasování a tento příklad by pak vůbec nepatřil do této knihy, protože by v žádný skvíz vyústit nemohl.

Příklad 6

♠ 9 6 2
♥ Q 8 6 5 4 3
♦ 8 6 5
♣ 4

♠ A K J 5
♥ 10 9 7 2
♦ J 4 3
♣ 9 6

N
W 6 E
S

♠ 10 7 3
♥ A
♦ A K
♣ K Q J 10 7 3 2

♠ Q 8 4
♥ K J
♦ Q 10 9 7 2
♣ A 8 5

Výnos ♦ 6

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

Váš partner vynáší károvou šestku proti závazku Jihu šest trefů. Ze stolu je hrána trojka a Vaši devítku kryje hlavní hráč králem. Když nyní propouštíte vyneseneho trefového krále, hlavní hráč pokračuje dámou, na kterou partner odhazuje srdcovou čtyřku. Jak plánujete svou obranu?

Hlavní hráč má šest trefových zdvihů a čtyři zdvihy v kárech a pikách. Myslíte, že Váš partner může mít srdcové eso? Co Vás napadá. Podle dražby a podle dosavadního způsobu sehrávky musí mít tuto kartu hlavní hráč, což mu dává dohromady jedenáct zdvihů. Má-li také srdcovou dámou, je pozice beznadějná, ale tuto dámou by mohl mít Váš partner. Nemůžete si být jist, zda měl hlavní hráč dvě nebo tři kára, ale měl-li tři, není nic jistějšího, než že se dostanete do skvízu na piky a kára. Měl-li jen dvě kára, můžete tento skvíz odvrátit vynesemím kára po vzetí trefovým esem.

Jakýkoliv jiný výnos je nebezpečný, protože měl-li by hlavní hráč tři piky s desítkou, naleznete se pod tlakem criss-cross skvízu.

Občas jediná naděje obránců pro odvrácení skvízu spočívá v klamných odhozech. Jakmile se ukáže, že skvíz je nevyhnutelný, měl byste se poohlédnout po nějakých prostředcích, jak přivést hlavního hráče k přepočítání se.

Často se stává, že hlavní hráč nezíská celkový dopočet rozlohy a po vynesení poslední skvízové karty může nastat alternativní pozice. V takových situacích malý užitečný klam může hlavnímu hráči vnuknout myšlenku dát se špatným směrem, když se dostane na rozcestí. To se stává zvláště při těch skvících, kdy má z technických příčin hlavní hráč vysoké karty ve více barvách nebo více vysokých karet v jedné barvě.

Předpokládejme, že by v tomto rozdání váš partner vynesl srdci místo předvídaného kárového výnosu. Pak nemůžete účinně napadnout přechody pro uskutečnění křížového skvízu a Vaše jediná obrana bude spočívat v tom, že vnuknete hlavnímu hráči myšlenku, že jste měl 4-listy v pikách i kárech. Na trefy byste napřed odhodil károvou dvojku, pak čtyřku pikovou a naposled károvou devítku. Když hlavní hráč zahraje jedno ze svých vysokých kár, odhodil byste desítku a na pikového krále byste odhodil svou osmičku. Jestliže také váš partner zahraje svoji úlohu správně a zkrátí se v každé barvě na jednu kartu, hlavní hráč by se mohl splést a odehrát své vysoké karty ve špatném pořadí.

Ovšem ví-li Jih o vás, že se ho v podobných situacích budete snažit přelstít, musíte na něj čas od času zkusit dvojitý bluf tak, že budete odhazovat jako začátečník.

Literatura

1. Všechno o skvících – C.E.Love

2. *Nauč se skvázovat* – J.Hájek

3. *Smrtící bridžová obrana* – H.W. Kelsey

Lekce 12: Jednoduchý skvíz – Už to umím?

V poslední lekci budete mít příležitost dozvědět se, jak na tom ve schopnosti rozpoznat a zrealizovat skvíz jste. V závěrečných příkladech budete znát jen vaše karty a karty partnera na stole, dozvíte se průběh sehrávky do bodu, kdy už bude vše na vás. Karty obránců a řešení najdete o několik stran dále. Takže chutě do toho:

Příklad 1

♠ K 7 2
♥ 9 6
♦ Q 7 5 4
♣ A K 7 6

♠ 8 3
♥ A K 7
♦ J 9 8 2
♣ J 10 5 4

N
W 1 E
S

♠ 6 5 4
♥ J 10 8 5 4 3 2
♦ 10
♣ 9 2

♠ A Q J 10 9
♥ Q
♦ A K 6 3
♣ Q 8 3

Výnos ♥K

N	S
1 ♣	1 ♠
2 ♠	4 BT
5 ♦	6 ♠

pas

První zdvih bere král a následující srdové eso Západu je napnuto. Hlavní hráč hraje dvakrát trumfy a oba obránci piky přiznávají, na třetí pik Západ odhazuje srdcovou sedmičku. Co teď?

I kdyby to nevyšlo ani v jedné z levných barev, je tu šance, že leží obě v jedné ruce. Potom s nadějkami ♦6, ♣7 existuje JEČIVÝ VSTUP proti oběma obráncům (zkontrolujte to!). Samozřejmě plánujeme nejdříve zkusit kára po pikách, i když trefy by se mohly vyzkoušet právě tak. Proto sledujete kárové odhozy a nestaráte se o trefy.

Musíme dodat, že nic strašného by se nestalo, kdybychom začali s káry v šestém zdvihu. Přesto každý rutinovaný skvízer stáhne nejprve poslední pik jako projev dokonalé techniky. Proč ukazovat svůj list dříve, než musíme. Ale předpokládejme, že kára netáhnou. Pak musíte nejdříve stáhnout poslední trumf, než se pustíte do trefů, pokud jste samozřejmě piky nestáhli dřív.

Příklad 2

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

Výnos ♥ J

N	S
	1 ♠
2 ♦	3 ♠
6 ♠	pas

Eso bere první zdvih, ve druhém, třetím a čtvrtém zdvihu oba obránci přiznávají piky a ze stolu je odhozeno káro. Na další dva trumfy Západ odhazuje trefy, stůl kára a Východ srdce. Jak dál?

Úspěch trefového impasu se musí předpokládat. Ovšem i s velmi šťastným dělením kár (něco jako dubl K,Q) je jedinou nadějí skvíz, ale vyhlídky nejsou dobré. I tak to musíme zkusit. Musíme přisoudit Východu držení vysokých trefů a kár. Odevzdáme tedy jedno káro v sedmém zdvihu. Je nezajímavé, který ze soupeřů vezme nebo co vrátí. Skvíz, je-li realizovatelný, zůstane neporušený (zkontrolujte všechny možnosti!)

Prakticky všechna pravidla v bridži podléhají výjimkám. Naše pravidlo vzdát se ztrátové karty by v tomto případě nutilo hlavního hráče provést tuto akci v pátém zdvihu, ale přestože stůl drží dvě ztrátové karty, nemůžete udělat chybu dokončením piků a možná přijde nějaká pomoc při odhozech obránců, i když teď se tomu nestalo.

Příklad 3

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

Výnos ♣ 5

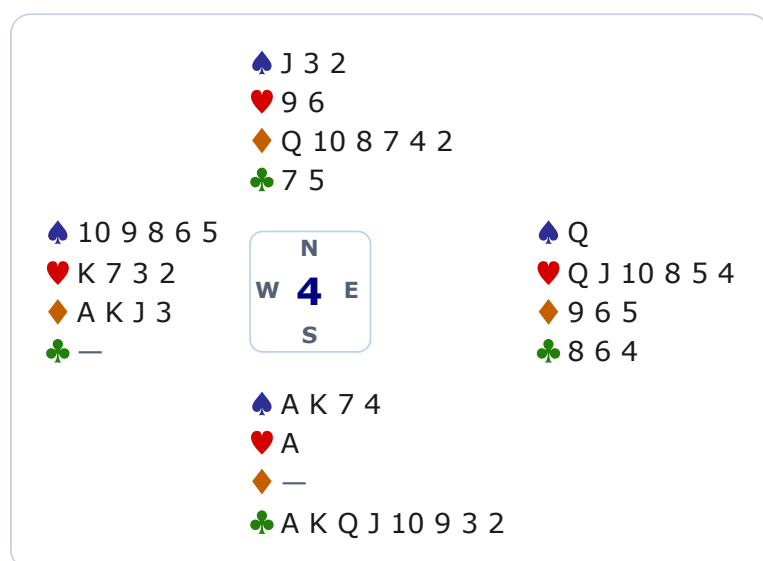
N	S
1 ♣	2 ♦
2 ♠	3 ♠
4 ♦	4 BT
5 ♥	6 BT
pas	

Východ přidává trefovou osmičku, král bere zdvih, hlavní hráč nese pik k dámě, tento zdvih bere eso Východu a je vynesena další tref, Západ přiznává a vy berete králem v ruce. A dál?

Jako obvykle srdce netáhnou. Závazek je pevný, drží-li kterýkoliv obránci obě drahé barvy (criss-cross skvíz). Stáhněte trefové eso na stole a dokončete kára. Žádná hádanka nemůže nastat pro srdcový singl u Západu.

Příklad 4

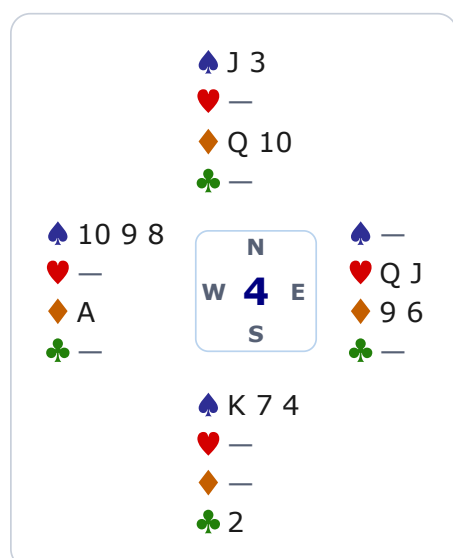
Občas se dostanete do zcela neřešitelné situace a jasným zábleskem je pouze vytvoření nějaké skvízové pozice.



Závazek **7♣ S** Výnos **♦K**

Západ vynesl kárového krále a Jih přebil. Největší nadějí vydražitele na splnění tohoto závazku se zdá být možnost, že jeden z obránců má dubl pikovou dámu a jen jeden trumf. Nastala-li tato situace, pak po jednom trumfnutí a odehrání esa a krále pikového (když vypadne dáma) může vydražitel odehrát pikového kluka, vrátit se do ruky snapem a přebít čtvrtý pik zbývajícím trumfem stolu. Tedy ve druhém zdvihu odehrál vydražitel trumfové eso, v trumfech se však ukázala rozloha 3-0, Západ nepřiznal. Pořád je ještě původní plán dobrý, když Západ ke svým třem trumfům bude mít i čtyři piky bez dámy. Teď hrajeme ještě krále trumfového a eso pikové, do něhož od Západu padá piková dáma! Náhle se všechno zlepšilo. Jak s tím teď naložíte?

Vydražitel má nyní dotrumfovat, odehrát srdcové eso a hrál další trumfy. Před vynesení posledního trumfu nastane tato situace:



Na vynesenu trumfovou dvojku musí Západ věnovat buď kárové eso, nebo pik. Když odhodí kárové eso, vyhraje kárová dáma stolu. Když místo toho odhodí pik, vydražitel získá tři pikové zdvihy.

Příklad 5

Výnos **♣K**

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

Toto rozdání bylo zasvěceno nejlepšímu hráči whistu ve Vídni již před sto lety. Vaším konečným závazkem jsou 4 piky a Západ odehrává trefové AKQ a pokračuje trefovým junákem, kterého přebíjíte trumfem. Východ měl jen dva trefy a na třetí a čtvrté kolo trefů odhazuje srdcové 3. V pátém zdvihu nesete pikové eso a jste příjemně překvapen, když Západ dává dámu. Je však otázkou, co dále?

Ti, kteří by se rozhodli pro další kolo trumfů, by propadli. Ti, kteří by zahráli srdcový nebo kárový impas, by si mohli sednout do řady hned za ně. Budete v čele, když zahrajete károvou dvojku k esu. Hlavní hráč ví podle licitace, že Východ má oba červené krále. (Západ již ukázal trefové A,K,Q,J a pikovou dámu. Jistě by zahájil dražbu, kdyby měl jen o pik více.) Znamená to, že žádný z obou impasů nemá vůbec cenu zkoušet. Znamená to také, že bude úspěšný skvíz proti Východu, pokud se hlavní hráč nezablokuje. Vezměte kárové eso a vraťte se do ruky druhým pikem stolu a trumfujte. Při posledních třech kartách bude rozdání vypadat následovně:

Když nesete poslední pik, je Východ ve skvízu na piky a kára. Hlavní hráč vezme poslední dva zdvihy bez impasu. Všimněte si, že k této koncovce tří karet nelze nikdy dospět, pokud se Jih zapomene před odehráním posledního trumfa na stole odblokovat károvým esem. Neměl by přechod do ruky k odehrání trumfů a uvedení partie do skvízové koncovky. Zahrál tedy Vienna coup.

Příklad 6

Poslední příklad vám ukážeme celý. Tentokrát splníme váš úkol za vás a povíme vám, jak si připravit skvíz. Místo toho máme ale pro vás jiný úkol. Popsaný průběh obrany není optimální. Najdete jako obránci řešení, jak skvíz zničit?

♠ J 9 3
 ♥ K J 9
 ♦ K Q J
 ♣ J 8 4 2

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

N
 W 6 E
 S

♠ Q 7 4
 ♥ 6 5 2
 ♦ A 10 9 4
 ♣ 9 6 5

♠ A K
 ♥ A Q 10 8 7
 ♦ 8 6 5 3
 ♣ A K

Západ vynesl károvou sedmičku a Východ nepokryl juna stolu. Hlavní hráč odehrál trumfového krále a dva nejvyšší trefy, pak přešel na stůl trumfovým junákem. Při snapu vneseného trefu se trefová dáma neukázala. Káro bylo přebito esem a Východ vrátil jeho poslední trumf, aby zabránil snapu čtvrtého kára. Když vynášel hlavní hráč svůj poslední trumf, byla situace takováto:

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

♠ J 9
 ♥ —
 ♦ J
 ♣ J

♠ 10 8 6
 ♥ —
 ♦ —
 ♣ Q

N
 W 6 E
 S

♠ Q 7
 ♥ —
 ♦ 10 9
 ♣ —

♠ K
 ♥ 8
 ♦ 8 6
 ♣ —

Západ odhodil pik, ze stolu byl odhozen tref a Východ, obávaje se nejhoršího, odhodil káro. Hlavní hráč pak přešel ke károvému junákovi a vrátil k pikovému králi, aby uhrál poslední káro. Východ chvíli přemýšlel. „Víte, myslím že jsem mohl závazek porazit.“

Řešením je propuštění i druhého kola kár. Pokud si Východ nevezme eso kárové ani ve druhém zdvihu, nebude upravený počet zdvihů a skvíz nebude fungovat.

Literatura

1. *Všechno o skvízech* – C.E.Love
2. *Nauč se skvízovat* – J.Hájek
3. *Smrtící bridžová obrana* – H.W. Kelsey

Lekce 13: Bridge Master 3B 11-20

B11 – pokud nesedí oba impasy, můžeme vyhrát při rozloze srdcí 3-3, ale také 4-2, vezmeme károvým esem a vyeliminujeme kára – kára snap, trefem na stůl, kára snap a odtrumfovát, pak neseme srdcové eso, trumfem na stůl a znovu srdce. Když jsou srdce 3-3, nic se tím nezkazí. Když má srdcový 4-list Východ (bez krále), musí dát pik nebo snap se shozem, když má čtyři srdce bez krále Západ, naskočí v druhém kole srdcí a my si vypracujeme shoz na srdce

B12 – dummy reversal, když se rozpadnou kára, nebude problém, když ne, hrajeme na obrácený stůl a musíme šetřit vstupy do ruky, vezmeme tedy srdce, kárové eso a snap káro devítkou, přechod trumfem a snap káro osmičkou, přechod trefem, snap esem, přechod pikem (neimpasujeme), dotrumfujeme a dohrajeme

B13 – eliminace spojená s bezpečnou sehrávkou, napneme srdci a po dvou kolech trefů je vytrumfováno, přejdeme kárem na stůl, srdce snap, znovu kárem na stůl, srdce snap, na kárové eso odhodíme srdci a je vyeliminováno, hrajeme malý pik a pokryjeme kartu Západu (neexpasujeme), Východ nám teď musí zadat

B14 – trumfová kontrola, po třech kárech se obávám zkrácení v trumfech, proto impasuji piky k Východu

B15 – kára nestihnu vypracovat, proto se musím spolehnout na trefy, povede se to, když budou 3-3 nebo 4-2 s dublem J nebo 10, převezmu králem, hraji tref shora a tref

B16 – nebezpečný soupeř je Západ s dvěma piky, když v prvním zdvihu vezmu králem, po neúspěšném impasu zahraje pik a je konec, proto v prvním kole pustím, čímž přeruším napojení a desítka je stoper na čtvrté kolo piků, zaimpasuji tref a Západ nemůže vrátit pik

B17 – kára půjde vypracovat, ale musím si vyrobit třetí přechod v trumfech, proto první kolo snapuji vysoko a pikovou figuru si převezmu (naštěstí nejsou trumfy 3-0), káro a shazuji srdci (trumfový impas), vezmu vrácené srdce, převzetím přejdu pikem na stůl (dvojku pořád šetřím) a na káro zahazuji poslední srdce – kára je vypracovaná vstup pikovou trojkou zajištěn

B18 – na poslední pik odhodím ze stolu srdci a z ruky tref, vezmu vrácená srdce a hraji ještě jedno (kdyby měl Západ 4-1-4-4) bude na další srdce ve skvízu, když není, stejně odehraji další srdce a dva trefy, přejdu kárem na stůl, odehraji další káro a musím se rozhodnout pro kára 4-2 s dubl figurou nebo 3-3 podle odhozu

B19 – po prvních čtyřech zdvizích je jasné, že musím udělat čtyři srdcové zdvihy, abych shodil káro, půjde to jen tak, že bude singl král u Východu, proto dvakrát trumfnu, hraji srdci k esu (král vypadává), trumfem do ruky, srdcová figura z ruky a srdce do impasu

B20 – musím spoléhat na kára 3-2, ale nemusí mi sedět impas, vezmu tref a dvakrát trumfnu shora (bohužel se nerozpadly), odblokují srdcové eso a hraji shora dvakrát kára (částečné vytrumfování byl manévr Guillemarde) a na vysoká srdce zahodím kára z ruky, pak káro snap (vysoko) a odtrumfováním přejdu na stůl k vysokému káro

Příklad 3

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

Výnos ♥8

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

Západ vynáší srdcovou osmičku, Východ přidává kluka a vy berete esem. Jak pokračovat?

Protože musíte odevzdat dva zdvihy v srdcích, mohlo by se na první pohled zdát, že potřebujete, aby vám seděl jak pikový impas, tak trefové eso. To je ovšem pouze toužebné přání. Pokud začnete myslet a dáte se v této činnosti správným směrem, zjistíte, že impas a expas vám prostě oba zároveň sedět nemohou. Východ původně pasoval a už ukázal šest bodů v srdcích. Kdyby měl jak pikového krále, tak i trefové eso, dalo by mu to třináct figurových bodů.

Proto si musíte naplánovat sehrávku s tím, že aspoň jedna klíčová karta sedí špatně. Jednou možností je hrát na to, že Východ má trefové eso a Západ singl pikového krále, ale to je mizivá šance. Určitě musí být lepší předpokládat, že Východ má dubl pikového krále a trefovou dámu a snažit se ho dostat do nuceného výnosu. Nemáte na stole dostatek vstupů, abyste mohli kára úplně vyeliminovat, ale bude stačit částečná eliminace, pokud má Východ maximálně tři kára.

Měl byste si odehrát kárové eso, zahrát káro ke králi a vynést a pustit pikovou devítku. Pak přijde kárový snap a eso pikové, na které, když vše půjde dobře, spadne král. Pak pustíte Východ do zdvihu srdcí. Ten si stáhne dva srdcové zdvihy a bude si moci vybrat mezi zahráním do dvojité šikeny nebo vynesemím trefu od své dámy.

Příklad 4

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

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

Západ vynáší trefového krále a vy berete esem na stole. Hrajete trumf k esu a oba soupeři přiznávají. Na další pik dává Západ dámu a Východ odhazuje tref. Jak pokračovat?

Musíte odevzdat zdvih v trefech a pravděpodobně v kárech, musíte tedy omezit ztrátu v srdcích na jeden zdvih. Mohl byste být v pokušení dostat Západ do nuceného výnosu v této fázi, to by ale nebylo logické. Mohl by pak bezpečně vrátit káro a vy byste pak stejně třeba musel odevzdat kárový zdvih Východu a ještě dva srdcové.

Ovšem pokud budou kára 3-2, můžete si v každém případě zajistit splnění závazku zahráním kárového impasu. Západ původně pasoval a ukázal již pikovou dámu a K,Q v trefech. Nemůže proto mít jak kárového krále, tak srdcové eso, protože by mu to dalo 14 figurových bodů. Pokud bude kárová dáma držet, zahrajete kárové eso a pak, když král nespadne, pustíte soupeře do zdvihu trefem. Západ bude muset buď rozehrát srdce nebo zahrát do dvojité šikeny. Když kárový impas sedět nebude, nemusíte se o osud závazku strachovat, protože pak vám určitě sedí srdcové eso.

Příklad 5

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

Výnos ♠ K

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

Západ vynáší pikového krále k vašemu esu. Co zahrajete ke druhému zdvihu?

Standardní bezpečnou sehrávkou proti čtyřem trumfům u Východu je zahrání malého trumfu z ruky. Tato rozloha je však zde logicky nemožná. Je to jednoznačné. Srdcové eso je podle zahájení indikováno u Západu a tedy pouze on může mít všechny čtyři trumfy.

Proto je správné zahrát ve druhém zdvihu srdcovou dámu, kterou se zabezpečíme proti této možnosti. Pokud Západ vezme a Východ nepřizná, máte dostatek vstupů do ruky na vyimpasování trumfů a slem splníte.

Dalším magickým číslem při počítání figurových bodů podle Miltona Worka je sedmička. Je to počet s nimiž hráč jistě odpoví na zahájení partnera. A jako předtím, indikace z toho plynoucí mohou být velmi užitečné.

Literatura

1. *Bridžová logika* – H.W. Kelsey

Lekce 15: Dopočítání rozlohy

Příklad 1

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

Výnos ♥8

W	N	E	S
	1♣	3♥	3BT
pas	pas	pas	

Západ vynesl srdcovou osmičku a Východ dal kluka. Propustil jste a Východ pokračoval srdcovým králem, na kterého si Západ shodil káro a vy jste sebral esem. Zkoušíte károvou rozlohu zahráním krále. Západ bere esem a vrací kárového kluka, kterého propouštíte. Vaše kárová dáma bere další zdvih a Východ přiznal ve všech třech kolech.

Hrajete dále tref k dámě a odehráváte si pikové eso. Oba soupeři přiznávají barvu a přidávají malé karty, ale když hrajete tref k esu, Východ si shazuje srdce. Jak byste měl pokračovat?

Všechny potřebné údaje máte k dispozici, ale dal jste si práci a dopočítal rozlohu? Východ měl 7 srdcí, 3 kára, 1 tref a 1 pik a Vy víte, že jeho třináctá karta je pik. Je pravděpodobné, že pikový impas bude sedět, ale pokud tomu tak je, nikdy nemůžete závazek splnit. Máte jen tři trefové zdvihy a po jednom v obou červených barvách, proto potřebujete čtyři pikové, aby Vám to dalo devět zdvihů. A nemůžete udělat čtyři pikové zdvihy impasováním dámy, protože víte, že tato barva je rozložena 4-2.

Existuje jediná možná situace v pikách, která Vám umožní čtyři zdvihy v této barvě. Musíte zahrát malý pik ke králi v naději, že spadne dubl dáma.

Příklad 2

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

Výnos ♥10

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

Západ vynesl srdcovou desítku, Východ přidal sedmičku a Vy jste vzal v ruce klukem. Na A,K v trumfech si Východ shodil trefovou čtyřku a károvou dvojku. Zahrál jste úspěšně trefový impas, odehrál jste trefové eso a snapl malý tref. Západ přiznával trefy trojkou devítkou a králem. Odehrál jste si A,K v kárech, na které shodil Západ šestku a devítku a Východ čtyřku a sedmičku. Jak byste měl pokračovat?

Pokud jste v pokušení zahrát třetí káro s tím, že ho Západ bude muset vzít, nejste na výši situace. Západ už ukázal tři trumfy a tři trefy a jeho zásah ve druhé hře ukazuje pikový 5-list. Proto může mít už jen dvě kára a Vy jste je obě viděl.

Zahrání kára bude dobré pouze tehdy, když bude mít Západ v pikách A,Q,J,10,9 a v tom případě je stejně dobré zahrát malý pik. Za jednoho celkem rozumného předpokladu, že Západ má pikové eso, si však můžete zajistit splnění závazku zahráním pikového krále.

Toto zahrání bude mít smrtící účinek na komunikaci mezi listy soupeřů. Podle toho, kdo vezme druhé kolo piků, si obrana bude moci udělat buď tři pikové nebo dva pikové a jeden kárový zdvih., pak Vám ale bude muset obránce, který bude ve zdvihu, zahrát do dvojité šikeny.

Příklad 3

párový turnaj

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

W	N	E	S
1♥	pas	1BT	2♦
2♥	pas	pas	pas

Výnos ♦K

Západ vynesl kárového krále, a pak zahrál pikovou dámu, kterou jste pokryl králem. Východ vzal esem a vrátil károvou desítku. Protože jste si neměl co shodit, přebil jste vysokým trumfem a Západ si shodil trefovou čtyřku. Po dotrumfování (trumfy byly 3-3) jste zahrál pikovou desítku ke klukovi Západu. Ten vrátil pik k devítce v ruce a Východ přiznal. Jak byste měl pokračovat?

Závazek splníte, protože máte pět trumfových zdvihů, jeden pikový a přinejmenším dva trefové, ovšem rád byste samozřejmě udělal nadzdvih. Co víte o rozloze? Východ ukázal 6 kár a tři karty jak v srdcích, tak i v pikách. Nemůžete si být jist, kdo má poslední pik, víte však, že Východ má maximálně jeden tref. Podle pravděpodobnosti by to neměl být král, proto musí být správné zahrát malou ke klukovi na stole. Pokud Východ v tomto zdvihu nepřizná, znamená to, že Západ už má pouze trefy a dostanete ho do nuceného výnosu, když zahrajete malý tref k devítce. Pokud Východ přizná tref malou, nemá už nic jiného než kára a teď můžete dostat do nuceného výnosu jeho, když zahrajete károvou dámu a z ruky shodíte tref.

Všimněte si, že se nemůžete pojistit proti singl králi u Východu odehráním esa v prvním kole trefů. Západ by pak mohl trefy zablokovat vskočením krále ve druhém kole a omezil by Vás na osm zdvihů zahráním posledního piku.

Příklad 4

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

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

Západ zaútočil dvěma vysokými piky a Východ si na třetí pik, který jste snapl klukem srdcovým, shodil tref. Jak byste měl pokračovat?

Je jasné, že potřebujete příznivou situaci v trefech – buď singl nebo dubl krále nebo krále s desítkou u Západu. Abyste zjistil, na jakou rozlohu máte hrát, musíte nejprve zjistit celkovou rozlohu. V tomto okamžiku je správné zahrát eso kárové a malé káro.

Předpokládejme, že Východ vezme a vrátí trumf, který Západ přizná. Vezmete na stole devítkou, přebijete káro vysokým trumfem, oba soupeři přiznávají a hrajete trumf k desítce, Západ si na něj shazuje pik.

Přebití posledního kára vyjasní situaci. Pokud už Západ nebude mít káro, je zřejmé, že má tři trefy, a proto budete muset zaimpasovat hluboko devítkou trefovou. Pokud devítka bude držet, vrátíte se do ruky posledním trumfem a zopakujete impas trefový.

Pokud ovšem Západ přizná čtvrté káro, má pouze dva trefy. Proto dotrumpfujete, zaimpasujete trefovým klukem, a pak odehrajete eso.

Všimněte si, že kdybyste ve čtvrtém zdvihu jednou zahrál trumfy, nezískal byste kompletní dopočet rozlohy.

Bonusové příklady

Příklad 5

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

Výnos ♠ J

N	S
1 BT	
3 BT	pas

Západ vynesl pikového kluka, vy jste přidal ze stolu malou a Východ vzal králem. Vrátil trefovou desítku a Západ vzal Vašeho krále esem. Zkusil rozehrát třetí barvu (trošku pozdě) a vrátil srdcovou desítku. Ze stolu kluk, od Východu dáma a zpátky přišla trefová devítka k Vaší dámě. Západ si na druhé kolo trefů shodil pik, a když si odehráváte pikovou dámu, Východ si shazuje tref. Co dál?

Máte jen osm zdvihů shora a devátý si musíte vypracovat v kárech. Co zatím víte o tomto rozdání? Západ měl pikový 6-list a singl tref, Východ trefový pětist a singl pik. Oba přiznali v prvním kole srdce, ale o rozloze červených barev toho ještě mnoho nevíte. Potřebujete více informací. Abyste zjistil, jak máte rozehrát kára, musíte se pokusit nejprve zjistit rozlohu v srdcích. Uděláte to tak, že v tomto okamžiku odevzdáte obraně jeden srdcový zdvih. Vezmete cokoliv Vám vrátí a odehrajete si srdcové eso, abyste odkryl tajemství kárové rozlohy.

Pokud se ukáže, že Západ nemá víc než srdcového dubla, dozvíte se, že má kárový 4-list a splníte závazek vyimpasováním jeho kluka ve třetím kole kár. Pokud Západ přizná ve třetím kole srdci, nemůže mít víc než tři kára. V tomto případě mohou být kára 3-3, ale i když nejsou, zahrajete pikové eso a Východ bude ve skvízu na levné barvy.

Příklad 6

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

Výnos ♣4

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

Západ vynesl trefovou čtyřku, Vy jste dal ze stolu malou a Východ vzal klukem. Pokračoval trefovým králem, na kterého si Západ shodil trefovou trojku. Přebil jste v dalším zdvihu vynesené trefové eso srdcovou pětkou, Západ nadbil devítkou a vrátil pikovou desítku ke klukovi a králi. Dotrumpfoval jste králem a esem – Východ přidal desítku a dámu. Jak byste měl pokračovat?

Protože jste již odevzdal tři zdvihy, musí Vám sedět kárový impas a máte na stole takové karty, že můžete zabránit ztrátě zdvihu, i když budou kára 4-1 se 4-listem u Západu. Když ale vynesete károvou dámu, která bude pokryta a Východ přidá malé káro, nebudete vědět, co máte dělat, až se vrátíte do ruky na pikové eso. Východ může mít buď rozlohu 2-2-2-7 nebo 3-2-1-7.

Abyste zjistili přesnou rozlohu, musíte si před zahráním kárové dámy odehrát pikové eso. Když pak bude kárová dáma pokryta králem, vezmete esem a vrátíte se do ruky pikovým snapem. Pokud Východ přizná ve třetím kole pik, poznáte, že můžete bezpečně ve druhém kole kár zahrát hluboký impas.

Západ nebude moci zachránit situaci zahráním osmičky nebo devítky ve druhém kole kár, protože Vám zbývá ještě jeden přechod do ruky.

Příklad 7

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

Výnos ♦9

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

Západ vynesl károvou devítku k dámě jeho partnera. Východ si odehrál kárového krále a pokračoval esem. Vy jste přebil trumfovým esem a Západ si shodil pik. Zahrál jste trefového krále, Západ přidal trojku a Východ čtyřku trefovou. Jak byste měl pokračovat?

O rozloze protivníků víte pouze to, že Východ měl šest kár a Západ dvě. Není vůbec pravděpodobné, že má Východ tři trumfy, ale když si v hlavě promítnete další sehrávku a vypracujete domácí cvičení v logice, vidíte, že závazek nemůžete nikdy splnit, pokud budou trumfy 2-2.

Problém je v tom, že máte pouze 10 zdvihů shora, i když se Vám podaří neodevzdat žádný trumfový. Jedenáctý zdvih budete muset získat piko-srdcovým skvízem a ten bude možný jedině tehdy, bude-li mít Západ po pěti kartách v obou drahých barvách. Musíte hrát na to, že tuto rozlohu má, a už Vám ukázal dvě kára a tref, což doplňuje jeho list na třináct karet.

Proto tedy, chcete-li si dát šanci na splnění, měl byste na srdce přejít na stůl, vrátit tref a zaimpasovat desítkou.

Příklad 8

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

Výnos ♠ 9

W	N	E	S
			1 BT
3 ♠	6 BT	pas	pas
pas			

Západ vynesl desítku pikovou a Vy můžete napočítat 12 zdvihů, pokud se budou obě levné barvy dobře chovat. Berete na stole esem a hrajete a propouštíte károvou dámu, která drží. Pokračujete malým kárem k devítce a ve třetím kole padá na Vaše eso kárový král. Západ si shodil pik. Oba soupeři přidávají malou, když hrajete srdce k esu. Co máte udělat teď?

Doufám, že nezačnete v této fázi rozehrávat trefy. Je pravda, že pokud bude mít trefovou zádrž Východ, budete si moci odehrát pikového krále a pustit ho do zdvihu na čtvrtý tref, aby musel vynést od srdcové dámy, nikde však není řečeno, že musí mít srdcovou dámu.

Nepotřebujete podnikat takové riziko, protože závazek máte splněný za jednoho předpokladu, že totiž Západ má alespoň sedm piků. Musíte zjistit přesný počet trefů u Západu a to můžete provést vyšetřením situace v srdcích. V tomto okamžiku je správné zahrát pětku srdcovou ze stolu.

Vezmete vrácený pik a zahrajete třetí srdci ke králi. Pokud Západ nepřizná ve druhém nebo třetím kole srdcí, budete vědět, že jsou trefy 3-2. Pokud Západ přizná srdce ve všech třech kolech, bude ale jasné, že má maximálně jeden tref. Odehrajete si proto trefového krále a zaimpasujete hluboko trefovou devítkou. Východu nepomůže, dá-li ve druhém kole trefového honéra, protože budete moci přejít na stůl na kárového kluka a znovu impasovat trefy.

Literatura

1. *Bridžová logika* – H.W. Kelsey

Lekce 16: Indikace z dražby

Příklad 1

N

♠ A 5

♥ K 6 3

♦ A 10 7 6 2

♣ K 8 4

S

♠ K Q J 10 8 6 3

♥ Q 7

♦ Q J 5

♣ A

Výnos ♣Q

W	N	E	S
			1 ♠
pas	2 ♦	pas	4 ♠
pas	6 ♠	pas	pas
pas			

Vzal jste vynesenu trefovou dámu v ruce esem. Jak si plánujete sehrávku?

Jste v dobrém závazku a slem splníte vždy, pokud sedí kárový impas. Jsou zde ovšem ještě další možnosti vzhledem k zajímavé situaci v srdcích. Kdybyste mohli vyexpasovat srdcové eso zahráním k figuře, byl by závazek v suchu, protože byste si druhé srdce mohl zahodit na trefového krále. Obraně by nepomohlo, kdyby vskočila srdcovým esem, protože tím byste získal druhou vysokou kartu na shoz ztrátového kára.

Můžete hrát na eso u jednoho i druhého obránce. Pokud se rozhodnete, že ho má Západ, musíte ve druhém zdvihu vynést srdcovou sedmičku, dříve než použijete pikový vstup na stůl. Když vskočí Západ srdcovým esem a podehraje kára, vezmete esem, odblokujete se srdcovou dámou, odehrajete A,K v pikách a shodíte si ztrátová kára na trefového a srdcového krále. Pokud se rozhodnete hrát na srdcové eso u Východu, můžete si před zahráním malého srdce obehrát A,K v pikách. Pokud má srdcové eso Východ, nemůže kára zahrát a Vy si budete moci v klidu dotrumfovat, pokud ještě budou obránci nějaký trumf mít, před shozením kár.

Máte nějakou indikaci, která by Vám mohla pomoci najít srdcové eso? Celkem nic nemůžete usuzovat z toho, že žádný ze soupeřů nezasáhl ve druhé hře do dražby, ale co poslední pas Východu? Nemohl by dát výnosové kontra, kdyby měl kárového krále a srdcové eso? Zdá se, že je pravděpodobné, že by toto kontra dal, a proto byste měl hrát na srdcové eso u Západu a vynést ve druhém zdvihu srdcovou sedmičku. Kdyby přece jen Východ vzal esem, je dost pravděpodobné, že bude sedět kárový impas.

Příklad 2

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

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

Západ vynesl károvou dámu a Východ přidal pětku na krále stolu. Oba soupeři přiznali pik, když jste zahrál malou ke klukovi, ale když jste zkusil v dalším zdvihu srdce, Západ Vás znepokojil odhozením trefové pětky. Vzal jste esem a rychle jste dotrumfoval zahráním pikového krále k esu v ruce, Západ si zahodil károvou sedmičku. Na kárové eso si ze stolu zahazujete srdce a Východ si rovněž shodil srdce. Jak byste měl pokračovat?

Díky špatné rozloze v obou červených barvách jste mohl kompletně dopočítat rozlohu. Máte však pouze 11 jistých zdvihů. Dvanáctý zdvih je ovšem možno udělat na trefového krále. Západ má šest trefů proti čtyřem Východu a zdá se tedy být pravděpodobnější, že je eso u něho. Dražba ovšem říká něco jiného. Kdyby měl Západ kárový 6-list s dámou a klukem a trefový 6-list vedený esem, určitě by našel zásah na druhém stupni. Jeho mlčení při dražbě popírá držení trefového esa, proto musíte opustit myšlenku zahrát tref ke králi.

Místo toho musíte hrát na trefové eso u Východu. To provedete snadno snapnutím kára a vynesení malého srdce ze stolu. Pokud Východ pokryje, budete si moci shodit z ruky trefovou desítku a Východ Vám bude muset dát dvanáctý zdvih, ať již vrátí tref nebo srdci.

Příklad 3

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

Výnos ♦ 9

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

Západ vynesl károvou desítku ke králi svého partnera. Východ pokračoval károvým esem, na které přidal Západ trojku. Pak přišel kárový kluk přebitý Západem trumfovou dvojkou a zpátky piková desítka. Jak byste měl postupovat?

Rozloha v kárech – 5-list u Východu – Vás trochu překvapila. Protože Východ otevřel 1 pik, musí mít také 5-list pikový, což mu dává pouze tři karty v srdcích a trefech. Pokud má trumfovou šikenu, budete muset odevzdat trumfový zdvih, ale mělo by se Vám podařit udělat všechny srdcové zdvihy, když bude mít singla nebo dubla.

To, zda budete muset zahrát trumfový impas, zjistíte prozkoumáním trefové rozlohy. Jelikož Východ musí mít alespoň jeden tref, je to úplně bezpečné. Měl byste vzít pik v ruce králem, zahrát tref k esu a pokračovat dalším trefem. Pokud teď Východ tref přizná, nemůže mít víc než jeden trumf, proto byste měl snapnout a vynést srdcové eso.

Pokud Východ ve druhém kole trefů nepřizná, poznáte, že má dubl trumfového krále. Proto snapnete, přejdete na stůl na pikové eso a zahrajete srdcovou dámu na impas a závazek splníte.

Příklad 4

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

Západ vynesl srdcovou devítku, Východ přidal čtyřku a Vy jste vzal klukem. Pokračoval jste srdcovým králem – oba soupeři přiznali – a po odehrání trefového esa jste přešel na stůl na srdcové eso, na které si Východ shodil trefovou čtyřku. Na károvou devítku zahrál Východ pětku a Západ vzal esem a vrátil pikovou desítku k dámě svého partnera. Jak budete pokračovat?

Vše bude jednoduché, pokud budou kára 3-2, je ovšem možné, že všechna zbývající kára má Východ. V tomto případě Vás, když snapnete pik a zahrajete malé káro, Východ porazí propuštěním tohoto kola kár. Když zahrajete károvou osmičku, vezme králem a vrátí káro, čímž Vám zbudou dva ztrátové piky. Nemůžete ani shodit pik na trefového krále před zahráním kára. Východ v takovém případě vezme králem a zkrátí vás trefem.

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

Jediný způsob, jak se vypořádat s károvou rozlohou 4-1 je odložit pikový snap na později. Protože podle dražby jsou piky 6-2, můžete toho docílit propuštěním druhého kola piků tak, že si místo snapu ze stolu odhodíte tref. Západ nebude moci zahrát další pik, aniž by Vám vypracoval druhý zdvih v této barvě. Bude proto muset zahrát tref a tím Vám dá další vstup na stůl, který potřebujete. Na trefového krále si budete moci smazat pik a zahrát káro a Východ bude bezmocný a závazek nebude moci porazit.

Literatura

1. *Bridžová logika* – H.W. Kelsey

Lekce 17: Indikace se sehrávky

Příklad 1

N

♠ J 9 4
♥ A Q 10
♦ K 6
♣ K J 8 7 3

S

♠ A Q 10 7 6 5
♥ K 3
♦ 8 5 4 2
♣ 6

Západ vynesl kárové eso, na které přidal jeho partner devítku. V dalším zdvihu zahrnou károvou trojku Východ snapl pikovou dvojku a vrátil tref. Západ vzal esem a zahrál srdcového kluka, kterého jste vzal dámou na stole. Co teď?

Jediný problém je v tom, abyste neodevzdal trumfový zdvih. Teoreticky má impas v této situaci mnohem větší šanci, protože jsou ještě tři piky ve hře. Ale v praxi by žádný myslící vydražitel tento impas nezahrál, protože Západ ohlásil celému světu, že má singl trumfového krále. Proč by jinak zahrál srdcového kluka, místo aby zahrál další káro a dal svému partnerovi přesnapnout stůl?

Západ se zřejmě bál, že kdyby partner stůl nepřesnapl, všechno by vyšlo najevo a donutil by Vás tak bouchnout esem. Ovšem v podobných případech musí obránce odhalit pravdu, ať dělá, co dělá.

Výnos ♦A

Takové základní indikace jsou zcela běžné a nesmíte je proměškat.

W	N	E	S
1♦	X	1♥	4♠
pas	pas	pas	

Příklad 2

N

♠ 9 8 7 5
♥ A Q 3
♦ Q J 6
♣ A 8 6

S

♠ A K J 3
♥ 7 6
♦ A 9 4 3
♣ 9 3 2

Západ vynesl trefového krále, kterého jste propustil. Vzal jste trefovou dámu, zahrál pik k esu a zpátky jste impasoval srdcovou dámou. Východ vzal králem a zahrál tref ke klukovi partnera a Západ vynesl srdce k esu na stole. Zatím jste měl jen smůlu, ale na zahrnou károvou dámu přidal Východ pětku a Západ dvojku. Pokračujete károvým klukem, od Východu přišla sedmička a od Západu desítka. Co teď?

Problém se omezil jen na to, zda máte impasovat trumfovou dámu nebo hrát na vypadnutí. Když se nad tím trochu zamyslíte, uvědomíte si, že situace v trumfech už je jasná díky způsobu, jakým hrál Východ kára. Kdyby měl trumfovou dámu impasovatelnou, určitě by pokryl kárového kluka, abyste se již nemohl dostat na stůl na trumfový impas a zajistil by si tak pro sebe trumfový zdvih. Musíte proto zahrát malý trumf ke králi a doufat, že vypadne dubl dáma.

Výnos ♣K

N	S
	1♦
1♠	2♠
3♦	3♠
4♠	

Příklad 3

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

Výnos ♥2

N	S
	1♦
3♦	3BT
pas	

Západ vynesl srdcovou dvojku, Východ dal desítku a Vy jste vzal zdvih králem. Jak byste měl pokračovat?

Snadno uděláte devět zdvihů, pokud neodevzdáte žádný kárový a kára jsou rozložena tak, že na ně můžete udělat pět zdvihů i proti rozloze 4-0 s délkou u kteréhokoliv soupeře. Musíte se pouze rozhodnout, kdo z obránců může mít kárový 4-list pravděpodobněji.

Otázka již byla zodpovězena výnosem. Srdcová dvojka ukazuje, že Západ vynesl od 4-listu. Hráči obvykle mají ve zvyku vynášet proti BT závazkům ze své nejdelší a nejsilnější barvy, a proto můžete bezpečně usoudit, že Západ nemá žádný 5- či více-list. Z toho vyplývá, že jeho nejdívočejší rozloha může být 4-4-4-1.

Proto tedy v tomto případě může mít károvou šikenu pouze Východ a Vy byste měl ve druhém zdvihu zahrát kárového krále, abyste se proti této možnosti pojistil.

Příklad 4

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

N	S
	2♣
2♦	2BT
3BT	pas

Mnoho hráčů v určitých situacích ukazuje svými shozy rozlohu a někteří to dělají vždy. Shoz velká-malá běžně ukazuje sudý počet karet v barvě a malá-velká počet lichý. Tyto náznaky mohou vydražiteli při sehrávce značně pomoci.

Západ vynesl srdcovou čtyřku, Východ přidal desítku a vy jste vzal klukem. Jak byste měl pokračovat?

Pokud jsou srdce 4-4, snadno si vypracujete zdvih vyražením pikového esa. Ovšem srdce mohou být rozložena 5- v takovém případě musíte zahrát na kára 3-3. Potíž je v tom, že nemůžete tyto dva způsoby sehrávky zkombinovat a dát si tak větší šanci na splnění. Když si ve třetím kole kár převezmáte figuru králem károvým a jeden ze soupeřů kára nepřizná, spadnete i při rozloze srdcí 4-4, protože jste tak obraně vypracoval pátý zdvih.

Můžete ovšem získat určitou indikaci od soupeřů, když budete rozehrávat kára správně. Vynesete ve druhém zdvihu károvou dámu a podíváte se, co protivníci přiznávají. Jelikož nebudou vědět, že máte kárové eso, budou se snažit dát si navzájem informaci o správném počtu svých karet. Objeví-li se v prvním kole kárová dvojka, můžete předpokládat, že se kára rozpadnou. Po odehrání trefů budete pokračovat károvým esem, převezmete si kárového kluka králem a uděláte čtvrté káro na stole, čímž splníte závazek.

Když některý z obránců začne v prvním kole kár kladný náznak, měl byste pokračovat károvým klukem ke králi a pokusit se zahráním piku ze stolu ukrást zdvih. Jako poslední šance Vám pak zbude šance na srdce 4-4.

Bonusové příklady

Příklad 5

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

Výnos ♥2

N	S
	2♣
2♦	2BT
3♣	3BT
pas	

Západ vynesl srdcovou dvojku a partner ostýchavě vyložil na stůl své dva kluky. Východ vzal první zdvih esem a vrátil trefovou devítku, kterou jste vzal esem. Zahrál jste srdcovou dámou, Západ vzal králem a vrátil další srdce, na které si Východ shodil pikovou desítku. Odehrál jste si trefového krále a pokračujete trefovým klukem k dámě Západu, ze stolu jste si zahodil káro a pik. Západ vrátil pikovou sedmičku k esu partnera a Východ hraje károvou trojku. Jak budete sehrávat?

V tomto okamžiku máte osm zdvihů a devátý můžete získat buď károvým impasem nebo zahráním na spadnutí druhé dámy. Je to pouhá hádanka? Pouze pro ty, kteří odmítají myslet. Ať již kárová dáma spadne či nikoliv, všechno nasvědčuje tomu, že ji má Západ. Zanalyzujte si chování Východu. I když není schopen dopočtu, že už musíte mít obě vysoké kárové figury, těžko by asi za Vás hrál impas, když může bezpečně vrátit některou černou barvu.

Proto byste měl zahrát kárové eso, odehrát si vysoké karty v černých barvách a pokračovat károvým králem. Máte určitě značnou šanci, že dáma spadne, když Východ považoval za dobré dát Vám možnost navíc, která by ovšem byla výhodná pro obranu.

Příklad 6

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

Výnos ♥A

N	S
2BT	3♠
4♣	4♠
pas	

Západ vynesl srdcové eso a od jeho partnera přišel kladný náznak čtyřkou. Východ vzal další srdce dámou a odehrál si krále, na kterého si Západ shodil károvou dvojku. Východ pokračuje čtvrtým srdcem. Co si z toho vydedukujete?

Dali Vám možnost shodit si z ruky ztrátové káro a snapnout na stole. Máte ji ale přijmout? Měl byste považovat chování Východu za podezřelé. Není tady od toho, aby Vám dával dárky, tím si můžete být jist. Logickým vysvětlením jeho chování je to, že si myslí, že obrana může získat zdvih již pouze v trumfech. A to by mohlo znamenat, že jsou trumfy špatně děleny. Jedna věc je jistá, Východ by Vám nikdy nezahrál do dvojité šikeny, kdyby měl kárového krále.

Můžete uspět proti rozloze trumfů 4-1, jestliže se v trumfech nezablokujete. Nebezpečí spočívající ve shození káry z ruky a snapu na stole je v tom, že Západ může mít čtyři trumfy a tři kára. Když si na čtvrté srdce shodíte káro, udělá totéž. Po přebití na stole a odehrání K,J v trumfech nebudete mít vstup do ruky, kromě přebitku kárového. Ale Západu vypadne král na kárové eso a udělá ještě trumfový zdvih, čímž Vás porazí.

Proto je správné snapnout čtvrté srdce v ruce. Ať již Západ přesnapne či nikoliv, budete moci zvládnout všechny rozlohy 4- splníte závazek károvým impasem.

Příklad 7

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

Výnos ♣A

N	S
	1♦
1♥	2♥
4♥	pas

Západ si odehrál A,K v trefech a odehrál pikovou devítku. Východ vzal esem a vrátil srdcovou čtyřku. Jak byste měl sehrávat?

Nemáte se čeho bát, kromě ztráty trumfového zdvihu a zdá se, že Východ vyřešil vaše problémy za Vás, když rozehrál trumfy. Taková ochota ale musí být vždy podezřelá. Opravdu si myslíte, že by Východ zahrál impas za Vás, kdyby Vám to mělo prospět? Určitě si uvědomuje, že obrana potřebuje k poražení závazku trumfový zdvih, tak proč nevrátil pasivně pik nebo káro a nenechal hádání v srdcích na Vás?

Nejpravděpodobnější vysvětlení je, že Východ má čtyři trumfy a uvědomuje si, že má-li partner trumfovou figuru, musí být tato singl. Proto byste měl odolat pokušení a nezahrát v prvním kole desítku nebo kluka. Zahrajte malou a počkejte si, jak spadne od Západu dáma. Když se to nestane, nebudete na tom o nic hůře, než kdyby Východ bránil jiným způsobem.

Obecně vzato by se vydražitel neměl dát odvést od sehrávky koncipované na největší pravděpodobnost úspěchu. Když mu obránci nabídnou další možnost, je pravděpodobné, že normální sehrávka uspěje.

Příklad 8

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

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

Vynesenou pikovou desítku vzal Východ esem a vrátil pikovou trojku. Západ snapl Vašeho krále pětkou srdcovou a vrátil trefového kluka. Jak si naplánujete tuto sehrávku?

Když Východ tento zdvih snapne, určitě spadnete, proto můžete na tuto možnost zapomenout. Když však nemá Západ trefovou šikenu, je něco podezřelého v zahrání pikové dvojky ve druhém zdvihu. Co může sledovat? Má-li kárové eso, což musí být podle dražby pravda, proč nevrátil vysoký pik a nenaznačil tak, že má kárový vstup pro další pikový snap partnera?

Na tuto otázku existuje pouze jediná logická odpověď. Východ má všechny zbývající trumfy, a proto se nechce dostat na kárové eso do zdvihu, protože pak by bylo vše prozrazeno, ať by již zahrál pik či ne.

Proto byste měl zahrát ze stolu trefové eso ve čtvrtém zdvihu. Když nepřijde snap, zahrajte trumf a impasujte hluboko, když dá Východ malou. Zahraje-li Východ honéra, budete si moci vypracovat kárový vstup na stůl a impasovat trumfy podruhé.

Literatura

1. *Bridžová logika* – H.W. Kelsey

Lekce 18: Zachování všech možností

Příklad 1

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

Výnos ♠ 6

N	S
1 ♦	2 BT
3 BT	pas

Západ vynesl šestku pikovou a Vy jste vzal dámu Východu svým králem. Jak byste si měl naplánovat sehrávku?

Pokud budou kára 3-2 nebo spadne singl kluk, je to bez problémů, protože uděláte šest kárových zdvihů, dva trefové a jeden pikový. Ovšem, bude-li mít jeden z obránců károvou zádrž, nebude to nic veselého. Nemůžete si dovolit odevzdat zdvih na kárového kluka, protože by si pak obrana udělala pět pikových zdvihů.

Můžete rovněž hledat zdvihy v trefech. Když bude sedět impas, můžete udělat i pět trefových zdvihů, což spolu se třemi károvými a jedním pikovým dává potřebných devět.

Ovšem když rozehrajete kára normálním způsobem tak, že si odehrajete dámu a zahrajete malou ke králi, budete na tom špatně, nepřízná-li kterýkoliv z obránců ve druhém kole kára. Budete muset zahrát v prvním kole trefů impas, což ale nebude možné, protože budete v nesprávné ruce.

Abyste si uchovali možnost trefového impasu, musíte zahrát malé káro k esu nebo ke králi ve druhém zdvihu, a pak vrátit malé káro k dámě. Potom budete moci využít příznivé situace v trefech, když to bude potřeba.

Příklad 2

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

Výnos ♣ 3

N	S
	1 ♥
1 ♠	2 BT
3 ♥	3 BT
pas	

Západ vynesl trojku trefovou, Východ přidal desítku a Vy jste vzal králem. Vynesl jste pikového kluka, na kterého dal Západ šestku a Východ čtyřku. Jak byste měl pokračovat?

Po propuštění pikového kluka nemusí být snadné udělat druhý pikový zdvih. Potřebujete tři vstupy na stůl, dva na vypracování piků a třetí na odehrání vysoké karty v této barvě. Další možností splnění závazku je hrát na sedícího srdcového krále. Ovšem při normální rozloze kár byste si měl vypracovat tři potřebné přechody, když si převezmáte osmičku klukem a dámu králem.

Nesmíte však zahrát ve třetím zdvihu károvou osmičku ke klukovi a vrátit ze stolu pik, protože pak už byste se musel spoléhat na kára 3-2. Až vezmou soupeři druhý pik, vrátí tref, a když pak budou kára 4-1, nebudete moci zabránit, aby obrana neudělala pět zdvihů.

Pořadí zahrání se musí trochu upravit. Ve třetím zdvihu byste si měl odehrát kárové eso, a pak zahrát károvou osmičku ke klukovi. Rozdíl je v tom, že se dozvíte o kárové rozloze včas. Pokud budou kára 3-2, budete pokračovat ve svém plánu a vypracovávat si druhý pikový zdvih. Když se ukáže, že jsou kára rozložena 4-1, necháte piky pikami a vrátíte se k šanci na pikový expas.

Příklad 3

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

Výnos ♠ Q

N	S
	1 BT
3 BT	pas

Západ vynesl pikovou dámu proti vašim 3BT. Jak si plánujete sehrávku?

Máte šest zdvihů shora a potřebujete si vypracovat ještě další tři. Hned se nabízí možnost dvojitého kárového impasu, kdy získáte devět zdvihů vždy, pokud nemá Západ K,Q v kárech. Druhou možností je vyrazit trefové eso a devátý zdvih získat díky rozpadnutí srdcí.

Rozdíl pravděpodobností úspěchu u obou možností je značný. Při dvojitém károvém impasu máte naději 76% proti pouhým 36% při rozpadnutí srdcí. Ovšem nemusíte se samozřejmě rozhodnout právě v tomto okamžiku a můžete si nechat obě možnosti otevřené a prozkoumat rozlohu. Správné je vzít první zdvih pikový v ruce králem, odehrát si A,Q v srdcích a pokračovat srdcí ke králi. Tím získáte veškeré informace, které potřebujete. Když budou srdce 3-3, splníte bez obtíží po vyrazení trefového esa. Když se srdce nerozpadnou, musíte zahrát dvojitý kárový impas a jste v pozici, kdy můžete rozehrát kára ze správné strany.

Dodržením správného pořadí zahrání získáte celkovou šanci téměř 85%.

Příklad 4

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

Výnos ♠ 9

N	S
	1 BT
2 ♣	2 ♥
4 ♣	4 ♦
6 BT	pas

Západ vynesl devítku pikovou a Vy jste vzal králem na stole. Jak byste měl pokračovat?

Nejprve byste měl rozehrát trefy, protože když uhodnete dámu, máte po starostech. A když trefy neuhodnete, budete mít zajištěných jedenáct zdvihů a slušnou šanci na dvanáctý v jedné z červených barev.

Když budeme posuzovat trefy izolovaně, nejlepší způsob sehrávky je malá ke králi a pak impas. Uspějete, když bude dáma u Západu nebo když ji bude mít Východ singl. Vidíte ale, co se stane, když budete hrát tímto způsobem a impas nebude sedět? Každý obránce na místě Východu vrátí káro, ať již bude mít krále kárového nebo ne. Tím zničí vaši jednu potenciální možnost, protože Vás donutí rozhodnout se předčasně mezi károvým impasem a hrou založenou na srdcích.

Tomuto dilematu se pokud možno musíte vyhnout, a proto byste měl rozehrát trefy opačně, vzdát se šance na singl dámu a impasovat k devítce. Když bude devítka držet, můžete si odehrát pikové eso, přejít na srdce na stůl a opakovat impas trefovým klukem. Když impas sedět nebude, Západ nemůže vrátit káro a Vy budete mít čas vyzkoušet si srdcovou rozlohu. Když se srdce nerozpadnou, vaší poslední možností je kárový impas.

Bonusové příklady

Příklad 5

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

Výnos ♠ Q

N	S
	1 ♥
3 ♥	4 ♥
pas	

Západ vynesl pikovou dámu proti Vašemu závazku čtyři srdce. Jak si naplánujete sehrávku?

Musíte odevzdat zdvih v obou černých barvách, možná i v kárech a jeden či dva trumfy. Často bývá správné propustit zdvih ve vedlejší barvě, aby se přerušila komunikace mezi listy obránců, ale v tomto případě je to jiné. Propuštění by mohlo být nebezpečné, protože Východ by mohl převzít dámu králem a vrátit trumf, čímž by Vás přinutil hádat dříve, než budete vědět, zda si můžete dovolit odevzdat srdcový zdvih či nikoliv.

Abyste věděl, jak máte rozehrát trumfy, musíte nejprve zjistit situaci v kárech. Správné je vzít v prvním zdvihu esem a zahrát malé káro ke klukovi. Když bude impas sedět, budete si moci dovolit pustit jeden trumfový zdvih, a proto si ve třetím zdvihu odehrajete srdcové eso. To je bezpečná sehrávka proti ztrátě dvou trumfových zdvihů, kdyby byl singl král u Západu. Když pod eso nespadne žádná figura, zahrajete tref ke králi a nakonec ponese další trumf ze stolu.

Když nebude kárový impas sedět, nesmíte samozřejmě odevzdat ani jeden srdcový zdvih. Až se pustíte na stůl, zahrajete odtud trumf a zaimpasujete dámou.

Příklad 6

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

Výnos ♦ 9

N	S
	1 ♠
3 ♣	3 ♥
4 ♣	4 ♥
6 ♠	pas

Západ vynesl károvou devítku a Vy jste vzal v ruce králem. Oba soupeři přiznali dvakrát piky, když jste zahrál trumf ke králi a zpátky trumf k esu, ale na pikovou dámu si Západ shodil károvou pětku, Vy jste si v tomto zdvihu zahodil ze stolu osmičku károvou. Jak byste měl pokračovat?

Trumfová rozloha 4-2 trochu sehrávku komplikuje, ale pokud trefy nebudou rozloženy hůře než 4-2, měl byste si vypracovat dostatek zdvihů odehráním jednoho trefového zdvihu a prosnapnutím trefů. Bylo by ovšem nesprávné spoléhat se pouze na trefy. I kdyby byly rozloženy 5-1, měl byste ještě šanci splnit, kdybyste hrál srdce.

V tomto okamžiku si nemůžete dovolit stáhnout poslední trumf, protože nevíte, zda si máte ze stolu zahodit srdci nebo tref. Místo toho musíte okamžitě zkusit trefy a zahrát malou k esu a odehrát si krále. Když oba soupeři přiznají v obou kolech, pustíte jim další tref a uchováte si kontrolu. Když Východ druhý tref snapne, Vy přesnapnete. Pak uděláte dvanáct zdvihů, když bude mít Východ třetího krále odehráním srdcového esa a zahráním malého srdce k dámě.

Příklad 7

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

Výnos ♦ K

N	S
1 ♣	1 ♥
2 ♥	3 ♦
4 ♥	6 ♥
pas	

Západ vynesl kárového krále, kterého jste vzal esem. Oba soupeři přiznali srdce na eso a vy jste pak zahrál trefovou dámu. Když jste zahrál srdci ke králi, Západ si shodil károvou trojku. Co dál?

Při normální rozloze trefů 4-3 si budete moci smazat všechny piky z ruky. Pak můžete odevzdat káro a snapnout si káro na stole. Když ovšem budou trefy 5-2, jedinou šancí na úspěch bude shodit si na vysoké trefy dvě kára a hrát na sedící pikové eso. Který plán si zvolíte?

Opět není třeba rozhodovat se předčasně. Bylo by chybou začít si shazovat na vysoké trefy, protože ještě nevíte, co si máte zahodit. Své potenciální možnosti si uchováte o trochu déle, když si snapnete malý tref a vrátíte se na stůl srdcovou dámou. Pak zahrajete vysoký tref a možná se vše dovíte.

Když si Východ něco shodí ve třetím kole trefů, budete vědět, že si musíte zahodit kára a doufat, že pikové eso je u Východu. Když Východ přizná třetí tref, nebudete si moci být jist, že uděláte správnou věc, ale pravděpodobně bude úspěšnější shodit si piky a doufat, že se trefy rozpadnou.

Příklad 8

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

Výnos ♠ Q

N	S
	1 ♥
4 ♣ *	4 BT
5 ♥	6 ♥

4 ♣ * síla na hru, podpora v srdcích

Západ vynesl pikovou dámu k esu na stole. Jak si naplánujete sehrávku?

Problematika by Vám již měla být jasná. Když po dotrumfování zaimpasujete neúspěšně kára klukem, Východ Vás postaví před hádanku a vrátí tref, ať již bude mít kára či ne. Tak ztratíte již v počáteční fázi sehrávky jednu ze svých potenciálních možností.

Mnohem lepší je zahrát v prvním kole kár ze stolu šestku. Východ nemůže dát krále, aniž by Vám nezadal celý závazek, a když vezme králem Vaši dámu Západ, nemůže nic podehrát. V každém případě se pak nebudete muset předčasně rozhodovat v trefech, aniž byste předtím zjistil károvou rozlohu.

Pokud ovšem budou trumfy 2-1, můžete hrát ještě lépe použitím eliminační techniky. Snapněte si ve druhém zdvihu pik vysokým trumfem, vraťte se trumfem na stůl a dalším vysokým trumfem si snapněte další pik. Znovu trumf na stůl a pikový snap, a pak můžete zahrát káro k esu a vrátit károvou šestku k dámě v ruce. Při tomto způsobu sehrávky uspějete, pokud kára budou 3-3, když bude mít některý z obránců singl nebo dubl kárového krále a rovněž v tom případě, když bude sedět trefový impas.

Literatura

1. *Bridžová logika* – H.W. Kelsey

Lekce 19: Bridge Master 3B 21-30

B21 – potřebujeme dvakrát napnout, buď jsou trumfy 2-2 nebo vezme ten, který má singl, když vyneseme malou srdci, může vzít zdvih kterýkoliv soupeř, když vyneseme krále, možná má eso právě ten, kdo má singl trumf

B22 – dopočet, závazek je v nebezpečí, jen pokud je kárové eso u Západu, pak ovšem nemá pikového krále, protože by měl 7 bodů na odpověď. Zahrání pikového esa je pojištění se proti singl králi u Západu, jestliže má druhého krále pikového, nemůže mít i kárové eso

B23 – dopočítání bodů, podle výnosu nemá Západ trefovou dámu a jednu z figur A,K v srdcích, kdyby měl k těmto hodnotám Východ ještě dámu pikovou, pak by v prvním kole dražil, hrajeme teda na dubl dámu pikovou u Západu a neimpasujem

B24 – při trojím napnutí trefů nám chybí zdvih, máme šanci na impas kárový, ale k tomu si můžeme zkusit vypracovat piky, vždy když jsme na stole, prosnapneme pik, pokud se dělí 4-3, nemusíme spoléhat na kárový impas, začít je třeba snapem trefovým, aby zbylo dost vstupů

B25 – jednoduchý skvíz, buď se některá barva drahá rozpadne nebo je má obě jeden soupeř, JEČIVÝ VSTUP dozrál, obě nadějky mají svůj vstup, vezmu tedy a hraji všechny karty v levných barvách, sleduji, jestli někdo ze soupeřů nemusel odhodit kartu v drahé barvě

B26 – klíčovou barvou jsou trefy a nevím, jak je rozehrát, nejdříve musím impasovat v srdcích, jestli srdce neseď, budu hrát na dubl krále trefového u Východu, když Ámos seď, bouchnu si esem trefovým

B27 – Západ má čtyři trefy a nejvýše čtyři srdce, Východ má pět srdcí a pět piků (hlásil piky a ne srdce, kterých má také aspoň pět), Východ má tedy dva piky a tři kára a z toho plyne, že kluk bude impasovatelný, kdyby měl Východ čtyři kára a jeden pik, situace bude stejná, tzn. snapnu dámou, káro králi a impas

B28 – bezpečná sehračka, vyeliminuji piky a srdce, odehrají dvě kára shora a hraji káro proti klukovi, prohrají jen když je štvrtá dáma u Východu a neseď trefový impas

B29 – využití všech šancí, buď trefy 3-3 nebo impas v kárech, když vytrumfujeme, přejdeme trefem, na srdci zahodíme tref, pak tref zvysoka a tref snap, udržíme obě šance

B30 – nemám dost shozů, a tak hraji na druhého krále kárového nebo káro-trefový skvíz, po vytrumfování, odehrají kárové eso (Vinna coup), přejdu trefem na stůl, shodím na srdci káro a prosnapnu káro, když je král kárový druhý, je dobojováno, na károvou dámu mám shoz trefový, když ne, budu skvízovat Západ – sledovat budu jen kárového krále

Lekce 20: Dražba po zásahu do 1♣

Snažíme se, aby dražby po zásahu prvního obránce zůstaly transferové („systém on“), konvence xyz zůstává v platnosti. Akce zahajitele je přirozená, dobrovolná akce odpovídajícího slibuje 7+ b. Zahajitel, který se nemůže sfitovat na 1. stupni, draží 1BT ve sféře 12-14. Síla 18-20 není pravděpodobná, s tou musí zahajitel dražit 2BT, barvu reversem nebo cue-bidem barvy soupeře.

Po zásahu X

XX 5+ ♦, může mít jiný 4-list, zaručuje bilanci na závazek 1BT

1♦ 3-list

1♥/♠ 4-list a v ♦ dubl nebo 4-list

1BT 3325

2♣ 6-list + 3-list ♦

2♦ 4-list bez M4

lze trestně pasovat s 5-listem ♣, následují trestná kontra

ostatní hlášky jsou stejné jako bez zásahu, jen se 7+ a rebid 1BT slibuje zádrž

Po zásahu 1♦

X transfer na srdce, 7+

ostatní hlášky jsou stejné jako bez zásahu, jen se 7+ a rebid 1BT slibuje zádrž

Po zásahu 1♥

X 7+, 4+ ♠

1♠ transfer do 1BT

1BT invit se zádrží

2♣/♦ nf

2♥ 6+ ♠ konstruktivní 8+b

2♠ 6+ ♠ destruktivní (4-7)

Po zásahu 1♠

X 7+, 4+ ♥

1BT 8-11 se zádrží

2♣/♦ nf

2♥ přirozené, nF

2♠ 5+ ♥ , GF

Použije-li odpovídající 1♠ jako transfer do BT, může v dalším kole cue-bidovat barvu soupeře s významem – silný zájem o 3BT, dotaz na držení barvy zásahu.

Po vyšších zásazích: Podle obecných zásad. Směřuje-li dražba do BT, oba mohou cue-bidem žádat partnera o zádrž. Po zásahu 2♥/♠ hrajeme Lebensohl:

Po zásahu 2♥

X trestné

- 2♠** 5+list nF
- 2BT** 4-list ♠ INV+ nebo stopka na ♣ / ♦
- 3♣** INV, 5+list ♠
- 3♦** GF, 5-list ♠
- 3♥** GF, dotaz na zádrž

Po zásahu 2♠

- X** trestné
- 2BT** 4-list ♥ INV+ nebo stopka na ♣ / ♦
- 3♣** INV, 5+list ♥
- 3♦** GF, 5-list ♥
- 3♠** GF, dotaz na zádrž
- 4♦** GF, 4+list ♥

Příklady

Příklad 1

♠ Q 7
♥ K J 8 3
♦ K 10 9 4
♣ 6 5 3

1♣ – (X) – ?

Řešení dražby:

1♦

1♣ – (1♦) – ?

Řešení dražby:

X

1♣ – (1♥) – ?

Řešení dražby:

1♠

1♣ – (1♠) – ?

Řešení dražby:

X

1♣ – (1BT) – ?

Řešení dražby:

pas

1♣ – (2♣) – ?

Řešení dražby:

X

1♣ – (2♦) – ?

Řešení dražby:

pas

1♣ – (2♥) – ?

Řešení dražby:

X

1♣ – (2♠) – ?

Řešení dražby:

2BT s intencí 3♥

Příklad 2

♠ K J 10 8 6

♥ Q 3

♦ J 10 3

♣ Q J 8

1♣ – (X) – ?

Řešení dražby:

1♥

1♣ – (1♦) – ?

Řešení dražby:

1♥

1♣ – (1♥) – ?

Řešení dražby:

X

1♣ – (1♠) – ?

Řešení dražby:

1BT nebo pas s intencí trestného kontra

1♣ – (1BT) – ?

Řešení dražby:

X

1♣ – (2♣) – ?

Řešení dražby:

2♠

1♣ – (2♦) – ?

Řešení dražby:

2♠

1♣ – (2♥) – ?

Řešení dražby:

3♣

1♣ – (2♠) – ?

Řešení dražby:

X

Příklad 3

♠ 10
♥ J 8 7 2
♦ A Q 7 4 3
♣ K J 5

1♣ – (X) – ?

Řešení dražby:

XX

1♣ – (1♦) – ?

Řešení dražby:

X

1♣ – (1♥) – ?

Řešení dražby:

pas

1♣ – (1♠) – ?

Řešení dražby:

X

1♣ – (1BT) – ?

Řešení dražby:

2♦

1♣ – (2♣) – ?

Řešení dražby:

3♦

1♣ – (2♦) – ?

Řešení dražby:

pas

1♣ – (2♥) – ?

Řešení dražby:

X

1♣ – (2♠) – ?

Řešení dražby:

3♣

Lekce 21: Dražba po zásahu do 1♦

Stejná logika jako po zásahu do 1♣. Po zásahu do úrovně 1♥ jsou odpovědi „transferové“. Jakýkoliv zásah, včetně kontra prvního nebo druhého obránce ruší konvenční odpovědi zahajitele!!!

Po zásahu X

- XX** transfer ♥ (přijetí=3-list, přijetí skokem 4-list, dražba skokem nové barvy=chci hrát hru proti 10b., lze i trestně pasovat)
- 1♥** transfer ♠
- 1♠** transfer do 1BT může být neforsující na levné barvě nebo se záměrem hrát 3BT od zahajitele
- 1BT** invit se zádrží
- 2♣** naturální, nF
- 2♦** inverted
- 2♥/♠** 5+list, nF

Po zásahu 1♥

- X** 7+, 4-5 ♠
- 1♠** transfer do 1BT, neslibuje zádrž
- 1BT** invit do 3BT se zádrží, (silnější přes 2♦)
- 2♣** nf
- 2♦** inverted, F
- 2♥** 6+ ♠ konstruktivní 8+b
- 2♠** 6+ ♠ destruktivní (4-7)

Po zásahu 1♠

- X** 7+, 4+ ♥
- 1BT** 8-11 se zádrží, INV
- 2♣** nf
- 2♦** inverted, F, v nouzi jen 3-list
- 2♥** přirozené, nF
- 2♠** 5+ ♥, GF

Když odpovídající nemá opačnou drahou barvu, nemá zádrž ani slušný fit, může zásah 1♥/♠ pasovat až do 8-9b. Konvence xyz stále platí, pokud zahajitel nepřeleze 1BT. Po kontra druhého obránce hrajeme support rekontra, skok na 2BT je INV+ se 4-listým fitem, revers a skoky v nové barvě forsují.

Po zásahu 2♥/♠ hrajeme Lebensohl:

Po zásahu 2♥

- X** trestné
- 2♠** 5+list nF
- 2BT** 4-list ♠ INV+ nebo stopka na kárech
- 3♣** INV, 5+list ♠

- 3♦ GF, 5-list ♠
- 3♥ GF, dotaz na zádrž

Po zásahu 2♠

- X trestné
- 2BT 4-list ♥ INV+ nebo stopka na kárech
- 3♣ INV, 5+list ♥
- 3♦ GF, 5-list ♥
- 3♥ 5+list ♥ , nf
- 3♠ GF, dotaz na zádrž

Příklady

Příklad 1

♠ K 7 4 3
♥ K 5
♦ Q 2
♣ J 10 9 7 3

1♦ – (X) – ?

Řešení dražby:

1♥

1♦ – (1♥) – ?

Řešení dražby:

X

1♦ – (1♠) – ?

Řešení dražby:

1BT

1♦ – (1BT) – ?

Řešení dražby:

pas

1♦ – (2♣) – ?

Řešení dražby:

pas

1♦ – (2♦) – ?

Řešení dražby:

X

1♦ – (2♥) – ?

Řešení dražby:

Příklad 2

♠ A 4
♥ K Q 7 5 3
♦ 10
♣ Q J 8 6 2

1♦ – (X) – ?

Řešení dražby:

XX

1♦ – (1♥) – ?

Řešení dražby:

1BT

1♦ – (1♠) – ?

Řešení dražby:

X

1♦ – (1BT) – ?

Řešení dražby:

X

1♦ – (2♣) – ?

Řešení dražby:

3♥

1♦ – (2♦) – ?

Řešení dražby:

3♥

1♦ – (2♥) – ?

Řešení dražby:

pas

1♦ – (2♠) – ?

Řešení dražby:

X

X

1♦ – (2♠) – ?

Řešení dražby:

3♦

Příklad 3

♠ K 9 3
♥ 8 5
♦ Q 10 4 2
♣ A 7 5 4

1♦ – (X) – ?

Řešení dražby:

3♦

1♦ – (1♥) – ?

Řešení dražby:

3♦

1♦ – (1♠) – ?

Řešení dražby:

3♦

1♦ – (1BT) – ?

Řešení dražby:

3♦

1♦ – (2♣) – ?

Řešení dražby:

2♦

1♦ – (2♦) – ?

Řešení dražby:

pas

1♦ – (2♥) – ?

Řešení dražby:

2BT s intencí 3♦

1♦ – (2♠) – ?

Řešení dražby:

2BT s intencí 3♦

Lekce 22: Bridge Master 3C 1-10

C1 – úhybná hra, nesmím odevzdat zdvih Východu, nejlépe je srdci přecházet na stůl a odtud hrát káro, pokud přiloží Východ malou, pustím ji Západu

C2 – nebezpečný je opět Východ, musím hrát na 3-3 kára a nepustit Východ do zdvihu (doufám, že károvou dámu má Západ), přejdu srdcí do ruky a hraji kára a v dalším kole opět přejdu srdcí a kára z ruky, kdyby dal Západ dámu, pustím mu ji

C3 – Pokud budu mít vstup na stůl, udělám pět trefů, dva piky a dvě kára. Nebezpečí je, že kára mohou být 4- na stůl se nedostanu. Pak by mi ale stačily dva piky, dvě srdce, dvě kára a tři trefy. Když zahraji kárové eso a malé káro a teď zjistím špatnou rozlohu, je po pikovém pokračování obrany pozdě na změnu plánu. Musím zahrát kárového kluka. Pokud si ho soupeři vezmou, mám vstup na stůl, když ne, mohu přejít na srdce.

C4 – odblokování, kára jsou tažná, ale zablokována, odblokuje na srdcové eso, proto první a druhý zdvih propouštím, když soupeři změní barvu, vezmu, přejdu kárem na stůl a sám si zahraji srdcové eso, na které zahodím blokující káro

C5 – abych uhrál svá kára, musím je hrát rozumně, pokud jsou 3-2, nemohu nic zkazit, mohu se pojistit proti singl esu u Západu tak, že přejdu srdcí a nesu malé káro

C6 – mohu hrát na piky 3-3 nebo dubl pikového kluka, musím si ale uchovat vstup do ruky, proto беру první srdci na stole a hraji pik ke králi a pak pik k esu, když spadne kluk, mám srdcový vstup na čtvrtý piky, když nespadne, hraji na piky 3-3

C7 – eliminace, vezmu káro a hned prosnapnu, vytrumfuji tak, abych skončil na stole a prosnapnu druhé káro, pak vyeliminuji srdce tak, abych skončil na stole a hraji pik, který jen pokryji

C8 – trumfy se musí dobře dělit, na kára mám odhozy, ale jsou bloknuté a musím udržet trumfovou kontrolu, vezmu tref, odblokuji kára, hraji srdce jednou shora a jedno srdce pustím

C9 – vezmu káro a hraji na slohu 6-3-3-1, vytrumfuji, vyeliminuji trefy tak, že jsem v ruce, impas pik, pik a na poslední pik zahazuji káro a vpouštím Západ, který mi musí dát snap

C10 – trumfová kontrola, druhý pik trumfnu a jsem zkrácen, hraji trumf shora a malé srdce, čímž si uchovávám trumfovou kontrolu nad piky a jistím se proti rozloze trumfů 4-1

Lekce 23: Dražba po zásahu do 1♥ Po zásahu kontra

Po zásahu X

XX 8+b (vlastně transfer do 1BT)

1♠ 5-list, barva bez fitu

1BT transfer na trefy

2♣ transfer na ♦

2♦ lepší zvýšení

2♥ slabé zvýšení

2♠ barva+fit

2BT INV+, 4+list ♥

3♣ barva+fit

3♥ preventivní

Po zásahu barvou

kontra na zásah na 2. stupni v jiné barvě než barvě zahájení do zásahu pod 2BT je negativní

po zásahu pod 2BT: barva soupeře = INV+, s 3-listým fitem, 2BT = INV+ se 4+listým fitem

při vyšším zásahu: kontra = INV+ s 3-listým fitem, barva soupeřů = INV+ se 4+listým fitem

Příklady

Příklad 1

♠ K Q 7 5
♥ 9 8
♦ Q J 8 4
♣ 10 7 2

1♥ – (X) – ?

Řešení dražby:

XX

1♥ – (1♠) – ?

Řešení dražby:

1BT

1♥ – (1BT) – ?

Řešení dražby:

pas

1♥ – (2♣) – ?

Řešení dražby:

X

1♥ – (2♦) – ?

Příklad 2

♠ 4
♥ J 6 5
♦ K J 10 7
♣ A J 8 5 2

1♥ – (X) – ?

Řešení dražby:

3♣

1♥ – (1♠) – ?

Řešení dražby:

2♠

1♥ – (1BT) – ?

Řešení dražby:

3♥

1♥ – (2♣) – ?

Řešení dražby:

pas

1♥ – (2♦) – ?

Řešení dražby:

pas

1♥ – (2♥) – ?

Řešení dražby:

pas

1♥ – (2♠) – ?

Řešení dražby:

pas

Řešení dražby:

pas

1♥ – (2♥) – ?

Řešení dražby:

3♥

1♥ – (2♠) – ?

Řešení dražby:

4♥

Příklad 3

♠ K 5 3
♥ 8
♦ J 7 5
♣ K Q 10 8 4 2

1♥ – (X) – ?

Řešení dražby:

1BT

1♥ – (1♠) – ?

Řešení dražby:

2♣

1♥ – (1BT) – ?

Řešení dražby:

2♣

1♥ – (2♣) – ?

Řešení dražby:

pas

1♥ – (2♦) – ?

Řešení dražby:

pas

1♥ – (2♥) – ?

Řešení dražby:

pas

1♥ – (2♠) – ?

Řešení dražby:

pas

Příklad 4

♠ K 5
♥ K 8 2
♦ A Q 4 2
♣ Q 10 7 3

1♥ – (X) – ?

Řešení dražby:

4♥

1♥ – (1♠) – ?

Řešení dražby:

2♠

1♥ – (1BT) – ?

Řešení dražby:

X

1♥ – (2♣) – ?

Řešení dražby:

4♥ (3♣)

1♥ – (2♦) – ?

Řešení dražby:

4♥ (3♦)

1♥ – (2♥) – ?

Řešení dražby:

4♥

1♥ – (2♠) – ?

Řešení dražby:

4♥

Lekce 24: Dražba po zásahu do 1♠

Po zásahu X

XX 8+b (vlastně transfer do 1BT)

1♠ 5-list, barva bez fitu

1BT transfer na ♣

2♣ transfer na ♦

2♦ transfer na ♥

2♥ lepší zvýšení

2♠ slabé zvýšení

2BT INV+, 4+list ♠

3♣ barva+fit

3♦ barva+fit

3♥ barva+fit

3♠ preventivní

Po zásahu barvou

kontra na zásah na 2. stupni v jiné barvě než barvě zahájení do zásahu pod 2BT je negativní

po zásahu pod 2BT: barva soupeře = INV+, s 3-listým fitem, 2BT = INV+ se 4+listým fitem

při vyšším zásahu: kontra = INV+ s 3-listým fitem, barva soupeřů = INV+ se 4+listým fitem

Příklady

Příklad 1

♠ 9
♥ K 4
♦ K J 10 8 7 3 2
♣ Q 10 8

1♠ – (X) – ?

Řešení dražby:

2♣

1♠ – (1BT) – ?

Řešení dražby:

2♦

1♠ – (2♣) – ?

Řešení dražby:

2♦

1♠ – (2♦) – ?

Řešení dražby:

Příklad 2

♠ Q 10 8 4
♥ A 2
♦ J 8 7
♣ Q J 6 2

1♠ – (X) – ?

Řešení dražby:

3♣

1♠ – (1BT) – ?

Řešení dražby:

2BT

1♠ – (2♣) – ?

Řešení dražby:

2BT

1♠ – (2♦) – ?

Řešení dražby:

pas

1 ♠ – (2 ♥) – ?

Řešení dražby:

pas

1 ♠ – (2 ♠) – ?

Řešení dražby:

pas

2BT

1 ♠ – (2 ♥) – ?

Řešení dražby:

2BT

1 ♠ – (2 ♠) – ?

Řešení dražby:

X

Příklad 3

♠ 4
♥ K 7 3 2
♦ Q J 8 4
♣ Q 10 6 5

1 ♠ – (X) – ?

Řešení dražby:

XX

1 ♠ – (1BT) – ?

Řešení dražby:

pas

1 ♠ – (2 ♣) – ?

Řešení dražby:

pas

1 ♠ – (2 ♦) – ?

Řešení dražby:

pas

1 ♠ – (2 ♥) – ?

Řešení dražby:

pas

1 ♠ – (2 ♠) – ?

Řešení dražby:

X

Lekce 25: Bridge Master 3C 11-20

C11 – mohu odevzdat pikovou dámu, když se mi třikrát podaří napnout srdce, беру káro a odehrají srdcové eso a napnu srdci čtyřkou, přejdu trefem a napnu srdce esem, přejdu trefem a napnu dámou (buď napnu třikrát, nebo při přesnapu udělám všechny trumfy)

C12 – rozhodně musí sedět kárový král, buď druhý nebo čtvrtý bez desítky, abychom věděli, na co hrát, budeme muset dopočítat rozlohu, dvakrát trumf z ruky (eso ponecháme na stole, pak dvakrát tref a snap trefu (Západ měl šest piků, trumf a tři trefy, nemůže mít tedy čtyři kára nezbývá než hrát na čtvrtého krále u Východu a druhou desítku u Západu), esem trumfovým přejdeme na stůl a vyneseme károvou dámu, bude-li pokryta, pak musí na kluka spadnout desítka

C13 – správné pořadí všech šancí, do prvního srdcového zdvihu musím odhodit kluka, nejdříve vyzkouším kára (mají největší šanci), pak trefy, až když se nic nepodělí, zaimpasuji srdce

C14 – kontrolu nad piky neztratíš, když poprvé pik pustíš, podruhé napneš ze stolu, přejdeš srdcovým snapem a začneš vytrumfovávat

C15 – který impas může nesesedět? Mám 75% šanci, že alespoň jeden sedí, eliminací svou šanci ještě zvětším. Vezmu pik, ještě jednou piknu, eso trefové, král trefový (oba přiznati = vytrumfováno) stáhnou dvě kára shora, kdyby spadla dáma, jsem vítěz. Odevzdám káropokud ho vzal Západ, stejně impas neseseděl a já zkusím srdcový, když seděl a zdvih vzal Východ, musí mi zadat

C16 – pokud sedí impas kárový, mohu zahrát srdce bezpečně, pokud ne, musím spoléhat na druhou srdcovou dámu, hrají tedy nejdřív kárový impas, a když projde, srdce zvysoka a srdce ke klukovi

C17 – bezpečná sehračka, vezmu pik, přejdu trefem na stůl a musím vynést srdce ze stolu, když naskočí Západ esem, mám už dost zdvihů, když má eso Západ, jsem bezpečný proti pikům a budu moci ještě rozehrát kára a konečně, když má eso Východ a nenaskočí, přestanu se o srdce zajímat a vypracuji kára

C18 – dámu károvou musím pustit pro případ, že jsou kára 4-0, kdyby dal Západ malou, musel bych dát taky malou

C19 – mám v pikách impasovat nebo expasovat?, největší šance je na položení krále, při trumfech 2-2 je to padesát na padesát, při 3-1 je kvůli přechodům schůdná jen varianta singl dáma u Západu, takže 2:1 pro expas

C20 – eliminací levných barev se pojistím proti bezpečnému odchodu, před rozehráním trumfů musím tedy vyeliminovat kára a trefy

Lekce 26: Úhybné hry

Příklad 1

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

Západ vynesl pikového kluka. Za stolu jste dal malou, Východ přidal sedmičku a vzal jste králem. Oba obránci přiznali trumfy, když jste zahrál eso. Jak byste měl pokračovat?

Zdá se, že ideální závazek by byly 3BT ze Severu, protože devět zdvihů byste tak měl jistých. Ve čtyřech srdcích Vám hrozí ztráta dvou pikových a dvou kárových zdvihů. Budete přirozeně předpokládat, že kárový král nesedí a budete se snažit vyhnout se impasu. Protože podle zahrání do prvního zdvihu to vypadá, že pikové eso má Východ, nemělo by to být tak nesnadné. Pokud sehračku správně načasujete, vždycky budete moci dostat do zdvihu Východ, aby Vám zahrál káro.

Bezpečná sehračka na splnění závazku spočívá ve vytrumfování, pak vyeliminujete trefy snapnutím třetího kola v ruce a zahrajete z ruky i ze stolu malý pik.

Výnos ♠ J

N	S
	1 ♥
3 ♥	4 ♥
pas	

Vtip je v tom, že si můžete dovolit pustit do zdvihu Západ, dokud ještě budete mít na stole pikovou dámu. Když Západ vezme a vrátí další pik, bude jeho partner v nuceném výnosu, protože buď bude muset zahrát káro do vidle nebo Vás nechá zahodit si v jedné ruce káro a v druhé přebít trumfem. Západ se nemůže zachránit ani vrácením kára, protože prostě vezmete esem a vrátíte pikovou dámu. Opět Vám bude muset Východ zadat desátý zdvih buď jedním nebo druhým způsobem.

Příklad 2

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

Západ vynesl károvou dámu, a když jste uviděl stůl, zdá se Vám, že jste to o dva stupně podlícitoval. Jak si naplánujete sehračku?

Rád byste hrál šest srdcí a možná tam je i sedmerák. Vaším cílem je ale udělat deset zdvihů a jako vždy, kdy se zdá být splnění závazku snadné, měl byste se podívat, kde by na Vás mohlo číhat nějaké úskalí a hrát co nejbezpečněji.

Co by Vás mohlo ohrozit? Jakmile si tuto otázku položíte, odpověď se Vám nabídne sama. Východ může mít károvou šikenu a moc rád Vám snapne v prvním zdvihu kárového krále nebo eso. Vrátí zpátky tref a Vám nezbude než doufat, že impas sedí. Když sedět nebude, spadnete jednou nebo dvakrát podle toho, zda zahrajete trefový impas či nikoliv.

Samozřejmě se do takové situace vůbec nemusíte dostat. Správné je v prvním zdvihu ze stolu zahrát malé káro, když Východ nepřizná, musíte být i nadále přesný a propustit i druhé káro. Závazek je v bezpečí za předpokladu, že nepustíte do zdvihu Východ příliš brzy. Můžete si dovolit odevzdat dva kárové zdvihy, ale nemůžete už ztratit trefový zdvih. Když Východ přebije třetí káro a vrátí tref, vezmete esem, dotrumfujete a nakonec si zahodíte ztrátový tref na páté káro v ruce.

Výnos ♦ Q

N	S
	1 ♥
3 ♥	4 ♥
pas	

Pokud Východ v prvním kole káro přizná, nehrozí Vám žádné nebezpečí a Vy si můžete zajistit jedenáct zdvihů, když ve druhém kole dáte ze stolu vysoké káro.

Příklad 3

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

Výnos ♠K
párový turnaj

N	S
	1 ♥
2 ♣	4 ♥
pas	

Západ vynesl pikového krále. Jak si plánujete sehrávku?

Závazek ohrožen není, ale výnos napadl Vaši slabinu a zmenšil šanci na nadzdvihy. Dvanáct zdvihů uděláte jen tehdy, budou-li trefy 3- kárový impas bude sedět. Tato možnost není příliš pravděpodobná, proto byste se měli snažit zaměřit na jeden nadzdvih.

Hra na jedenáct zdvihů musí být přesná. Nesmíte pustit Východ do zdvihu dříve, než vyrazíte trumfového krále, protože by Vám podehrál kára. Na první pohled se může zdát, že nejlepší je vzít první pik, přejít do ruky na trefového krále a zahrát trumfové eso a dámu. Můžete pak vzít vrácené káro esem, dotrumfovat a shodit si něco na třetí tref.

Abyste si zajistil nejlepší šanci na jedenáct zdvihů, musíte přejít do ruky pikovým snapem. Proto je správné propustit Západu první pik. Druhý pik vezmete, snapnete pik vysokým trumfem, odehrajete trumfové eso a dámu, a pak Vás již nic nemůže ohrozit.

Příklad 4

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

Výnos ♥4

N	S
	2 ♣
2 ♦	3 ♣
3 ♠	3 BT
5 ♣	6 ♣
pas	

Západ vynesl srdcovou čtyřku a Vy jste si ze stolu shodil káro a vzal dámu Východu esem. Odehrál jste si trefové eso a od Východu spadla dáma. Jak byste měl pokračovat?

Na první pohled se zdá, že slem závisí na pikovém impasu, ale jsou zde ještě zajímavé možnosti v kárech. Kdyby se Vám podařilo provést úspěšně expas, mohl byste si druhé káro stolu shodit na srdcového krále a nakonec dostat do nuceného výnosu obránce, který má kárové eso. Musíte hrát tedy na to, že má kárové eso Západ, protože kdybyste dostal do nuceného výnosu Východ, nic by Vám to nepřineslo.

Ve třetím zdvihu byste proto měl zahrát z ruky károvou trojku. Když dáma stolu udělá zdvih, můžete se vrátit trumfem do ruky, odehrát srdcového krále, shodit na něj káro a snapnout si na stole srdcovou desítku. Pak dostanete Západ do zdvihu na kárové eso a on bude muset buď rozehrát piky nebo zahrát do dvojité šikeny.

Tím splníte slem při sedícím pikovém králi, ale i když bude mít kárové eso Západ. Ten samozřejmě nezíská nic tím, když vskočí esem v prvním kole kár, protože si pak zahodíte ztrátový pik na károvou dámu.

Všimněte si, že si nemůžete dovolit odehrát druhý trumf před rozehráním kár. Kdybyste to udělal, neměl byste vstup zpátky do ruky, aniž byste zkrátil trumfy na stole a znemožnil tak eliminační hru.

Bonusové příklady

Příklad 5

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

Výnos ♠ 3

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

Západ vynesl pikovou trojku a Východ přidal na eso stolu desítku. Pokračoval jste pikovým králem a Východ si shodil károvou dvojku. Co dál?

Hrozí Vám odevzdání dvou srdcových, jednoho kárového a jednoho trefového zdvihu a bylo by jasně nemoudré impasovat trefy tak, aby se mohl dostat do zdvihu Východ. Váš závazek je zcela v bezpečí za pravděpodobného předpokladu, že kárové eso má Západ. Opět se díky situaci v kárech můžete pokusit zabránit nebezpečnému soupeři, aby se dostal do zdvihu.

Správné je ve třetím zdvihu ze stolu zahrát trefového kluka. Když Západ vezme a vrátí tref, můžete vzít esem, přejít do ruky trumfovou dámou a zahrát károvou devítku. Západ nic nezíská vskočením esa, a když bude král na stole držet, zahrajete další dvě kola trefů a shodíte si ze stolu káro. Pak pustíte Západ do zdvihu na kárové eso a on Vám bude muset zahrát srdce nebo do dvojité šikeny.

Tento způsob sehrávky je bezpečný i tehdy, má-li Západ šikenu v trefech, protože když snapne, bude Vám muset zadat zdvih v některé černé barvě. Nemůžete si ovšem dovolit odehrát trefové eso dříve, než zaimpasujete klukem. Kdyby Západ snapl trefové eso, mohl by zahrát kárové eso a další káro a Vy byste se pak už nemohl dostat na stůl na vysokého krále kárového.

Příklad 6

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

Výnos ♥ 5

N	S
	2BT
3♣	3♦
3♠	3BT
pas	

Západ vynesl srdcovou pětku. Podle pravidla jedenácti víte, že Východ má pouze jedno srdce vyšší než pětku, proto jste zkusil dát ze stolu dámu. Ukázalo se, že to byla chyba, protože Východ dal krále. Jak si naplánujete sehrávku?

Máte pouze pět zdvihů shora a musíte pracovat jak na kárech, tak i na trefech, abyste splnil závazek. Můžete hrát na to, že jeden ze dvou impasů bude sedět, ale protože se zdá, že Západ má dlouhé srdce, musí být lepší zaútočit nejprve na jeho vstup.

Správné je vzít srdcovým esem a zahrát kárové eso a další káro, a pokud to bude nutné, hrát kára, dokud nevyrazíte krále. Když Vám vrátí srdce, můžete vždycky propustit, abyste se pojistil před rozlohou 5-3. Pak budete moci hrát bezpečně trefový impas. Když bude mít Východ kárového krále a zahraje pik, můžete vskočit esem a rozehrát trefy.

Vůbec by nebylo bezpečné propustit první zdvih, protože by Východ mohl rozehrát piky. V této fázi byste musel zahrát malou a pustit zdvih Západu a zpátky by bezpochyby přišlo srdce. Pak byste musel hádat a rozhodnout se, zda máte hrát na jednoho levného krále u Západu a zahrát kárové eso a malé káro nebo zda máte hrát oba impasy v levných barvách. Kdybyste neuhodl, spadnete.

Příklad 7

N

♠ A 4 3
♥ Q 6 2
♦ J 6 5
♣ 8 7 5 4

S

♠ K Q 5
♥ K 4
♦ A K 9 3 2
♣ A Q 6

Výnos ♥9

N **S**

2BT

3BT pas

Západ zasáhl Vaši slabinu a vynesl srdcovou devítku. Ze stolu jste dal malou, Východ přiznal sedmičku a Vy jste udělal zdvih na krále. Jak byste měl pokračovat?

Máte pouze sedm zdvihů shora a musíte doufat, že se Vám podaří vypracovat další dva v kárech, aniž by se přitom do zdvihu dostal Západ. To je možné jen tehdy, bude-li mít Východ jakýkoliv 3-list kárový, a když bude mít kterýkoliv z obránců károvou dámu druhou, uděláte nadzdvih. Jsou zde ještě jiné možnosti, které stojí za úvahu?

Můžete také uspět, když bude mít některý z obránců károvou dámu singl nebo když Západ bude mít singl károvou desítku. Ovšem když bude singl kárová dáma u Východu, budete mu ji muset propustit, abyste nedostal do zdvihu nebezpečného protivníka.

Proto je správné přejít na stůl pikovým esem a zahrát ze stolu malé káro. Když dá Východ dámu, můžete mu ji pustit, a pak uděláte čtyři kárové zdvihy a závazek splníte. Samozřejmě když přidá Východ malé káro, vezmete esem a budete pokračovat károvým králem a dalším kárem. Rozehráním kár ze stolu si zvětšujete šanci na úspěch o pouhých 1,5%, ale právě to může být rozdíl mezi úspěšným a neúspěšným bridžistou.

Příklad 8

N

♠ 8 7 6 3
♥ A K
♦ Q J 8 3
♣ A 7 4

S

♠ —
♥ 8 2
♦ A 6 5 4
♣ K Q 10 9 6 5 3

Výnos ♠K

W **N** **E** **S**

1♥ **2♣**

3♠ **4♥** pas **6♣**

pas pas pas

Západ vynesl pikového krále a jeho partner ho převzal esem. Vy jste přebil a odehrál trefového krále, oba soupeři přiznali tref. Jak byste měl pokračovat?

Východ zahájil, a proto má zřejmě kárového krále, což znamená, že při rozloze kár 3-2 nebudete mít žádné problémy, ale situace se může zkomplikovat, budou-li kára 4-1 nebo 5-0. Ovšem Vaše karty v kárech a pikách Vám umožní dostat do zdvihu libovolného obránce podle toho, jak se hra bude vyvíjet.

Správný postup je zahrát tref k esu, snapnout pik, přejít na stůl na srdcového krále, další pikový snap, přechod přes srdce a zahrajete károvou dámu. Když Východ pokryje králem, vezmete esem a zahrajete další káro. Když Západ přizná káro, můžete si zajistit splnění závazku tím, že pokryjete jeho kartu. Když Západ v prvním nebo druhém kole kár nepřizná, vezmete druhé kolo kár klukem na stole a odtud zahrajete poslední pik, na který si z ruky zahodíte káro. Tím dostanete do zdvihu Západ, který Vám bude muset zahrát do dvojité šikeny.

Pokud Východ nepokryje károvou dámou, přejdete do ruky pikovým přebítkem a zahrajete z ruky malé káro. Když teď Západ nepřizná, dáte ze stolu malé káro a Východ se ocitne v nuceném výnosu a bude Vám muset zadat dvanáctý zdvih.

Literatura

1. *Bridžová logika* – H.W. Kelsey

Lekce 27: Vstupy

Příklad 1

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

Výnos ♠ 3

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

Západ vynesl pikovou trojku ke králi a esu a Vy jste snapl. Károvou devítku vzal Západ desítkou a vrátil srdcovou dvojku k dámě a králi. Jak byste měl pokračovat?

I za předpokladu, že jsou trumfy 3-2 Vám hrozí ztráta jednoho trumfového a jednoho trefového zdvihu. Váš pokus o snapnutí kára na stole pravděpodobně nevyjde, protože obránce, který se na káro dostane do zdvihu, určitě vrátí další trumf.

Šance na vypadnutí dubl dámy trefové není moc velká, ale je pravděpodobné, že trefy jsou 3-2. To Vám může naznačit možnost dostat se na zatoulanou pikovou dámu a v tom případě budete za výnos soupeřům vděčný.

Gambit musíte provést v okamžiku, kdy je na stole ještě trumf, aby si obrana nemohla odehrát kára. Proto si před stažením druhého trumfu odehrajte trefového kluka z ruky. Když budou trefy 3-2, nebude moci obrana propustit, chce-li vůbec udělat trefový zdvih. Když některý z obránců vezme trefovou dámu, dostanete se do zdvihu na vrácený trumf, přejdete na stůl na desítku trefovou a shodíte si jedno ztrátové káro na pikovou dámu.

Příklad 2

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

Výnos ♠ J

N	S
2BT	3♥
3BT	4♦
4♥	4BT
5♠	6♥
pas	

Západ vynesl pikového kluka a Východ shodil na eso povzbuzující dvojku. Odehrál jste si srdcového krále a Východ Vás polekal shozením pikové trojky. Jak byste měl pokračovat?

Naštěstí máte tak vysoké trumfy, že si můžete dovolit převzít si desítku v ruce. Ovšem po dotrumfování Vám zbude již jen jeden trumf v ruce, proto byste měl pečlivě uvážit způsob, jak nejlépe rozehrát kára.

Pokud budou kára 3-2, nebudou s tím problémy, pokud si kára nezablokujete zahráním impasu na dámu, který nebude sedět. Když ale bude mít jeden z obránců čtvrtou károvou dámu, nepomůže Vám odehrání kárového esa, krále a kluka po vytrumfování. Smrtící obrana je propuštění kárového kluka, protože pak nebudete mít vstup do ruky kromě na poslední trumf.

Toto rozdání je typickým cvičením na odblokování. Abyste se pojistili proti kárům 4-1, musíte si ve druhém zdvihu odehrát jedno vysoké káro, a pak dotrumfovat s tím, že si ze stolu zahodíte na trumfy zbývající dvě kára. Pak vynesete károvou desítku, která vyrazí dámu a zbytek zdvihů je Váš.

Tento způsob sehrávky nepřinese úspěch pouze v případě, kdy Západ nebude mít vůbec žádné káro, ale pak závazek nelze nijak splnit.

Příklad 3

N

♠ J 5

♥ A 8 3

♦ 7 4

♣ A J 10 9 4 2

S

♠ A Q 6 4

♥ K Q 7

♦ A Q J 6

♣ K 7

Výnos ♥ J

N

S

2BT

4BT 6BT

pas

Přišel výnos srdcový kluk a Vy jste vzal v ruce králem. Jak si naplánujete sehrávku?

Neodevzdáte-li trefový zdvih, je to bez problémů. Ovšem neuděláte-li všechny trefové zdvihy, budete muset dvakrát impasovat kára, což bude možné pouze tehdy, budete-li věnovat pozornost svým vstupům. Vyjdou-li Vám trefy, uděláte dvanáct nebo třináct zdvihů podle toho, zda v závěru zahrajete správný impas.

Předpokládejme, že si ve druhém kole odehrajete trefového krále, a pak zaimpasujete trefovou devítkou. Když Východ vezme dámou, bude Vám scházet jeden vstup na stůl a splníte pouze tehdy, bude-li mít Východ pikového i kárového krále. Totéž platí i o případě, když Východ ve druhém kole trefy nepřizná. Budete si muset nejprve vypracovat trefy a opět Vám bude scházet jeden vstup na dvojité impasování kárového krále.

Tento problém překonáte, když ve druhém kole zahrajete trefovou sedmičku k devítce. Když impas neseď, budete mít na stole vstupy pro dvojnásobný kárový impas. Když bude impas sedět, můžete použít vstupu pro kárový impas ve třetím zdvihu. Když bude mít kárového krále Západ, budete se muset spolehnout na trefy 3-2. Když bude ale impas sedět, budete si moci převzít trefového krále esem a vyrazit dámu. Pak se dostanete na stůl na srdcové eso, abyste si mohl odehrát vysoké trefy a podruhé zaimpasovat káro.

Tento způsob sehrávky selže jen při singl trefové dámě u Východu, uspěje však při mnoha jiných rozlohách.

Příklad 4

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

Výnos ♠ 4

N	S
1 ♦	2 ♣
3 ♦	3 BT
pas	

Západ vynesl pikovou čtyřku proti Vaším 3BT. Jak si naplánujete sehrávku?

Jste samozřejmě rád, že jste nedostal srdcový výnos. Zdá se, že bude dobré vzít první zdvih v ruce, zahrát tref k esu a pokračovat trefovou dámou. Když se objeví král, uděláte přinejmenším deset zdvihů. Pokud bude trefová dáma propuštěna, můžete začít rozehrávat kára esem a kárem v naději, že buď spadne figura nebo budou kára 3-3. To je dobrý způsob sehrávky s asi 78% šancí na úspěch.

Proč byste se ale měl spokojit se 78%, když si můžete zajistit 100% úspěch. Závazek je neporazitelný za předpokladu, že Západ vynesl čtvrtý nejvyšší pik.

Správné je zahrát ze stolu v prvním zdvihu pikového krále, a pak A,Q v trefech. Pokud obránci propustí dámu, přejdete do ruky na pikové eso a budete dál hrát trefy. Obrana si klidně může udělat tři pikové zdvihy a trefového krále, protože Vy zcela jistě uděláte zbytek.

V prvním zdvihu si nemůžete dovolit hrát ze stolu malou, protože kdyby zahrál Východ pikovou dámu, vyrazil by Vám tak předčasně jeden vstup a donutil by Vás, abyste zvolil způsob sehrávky, který má menší šanci.

Bonusové příklady

Příklad 5

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

Výnos ♥ Q

párový turnaj

N	S
	1 ♠
2 ♦	2 BT
3 BT	pas

Západ zaútočil na Vaši slabinu a vynesl srdcovou dámu. Jak si naplánujete sehrávku?

Nebudete mít čas na vypracování piků, protože obrana má tempo k dobru, ale u jiných stolů na tom budou hlavní hráči pravděpodobně stejně. Devátý zdvih musíte udělat v trefech, což bude snadné, pokud budou trefové figury rozděleny nebo je bude mít obě Východ. Je tady i možnost vypracovat desátý zdvih v trefech, ale na to potřebujete tři vstupy na stůl – dva na impas a jeden na odehrání vysoké vypracované karty.

Třetí vstup byste mohl získat převzetím kárové dámy ve druhém zdvihu. To by bylo dobré při rozloze kár 3-2, ale barva může být rozložena 4-1. Nebylo by správné riskovat nesplnění závazku za cenu nejistého nadzdvihu. Můžete si ale vylepšit možnosti běžným odblokováním tak, že zahrajete károvou osmičku ke klukovi. Kdyby od Východu náhodou spadla devítka nebo desítka, otevřela by se vám cesta k nadzdvihu.

Po nasedícím prvním trefovém impasu vezmete vrácené srdce a budete pokračovat károvou dámou. Když Západ přizná, můžete si bezpečně převzít králem na stole. Pak zopakujete trefový impas a odehrajete si trefové eso. Budou-li trefy 3-3, uděláte nadzdvih. Když Východ nepřizná ve druhém kole kár, zaimpasujete károvou sedmičkou a odehrajete si vysoké karty v levných. Uděláte tak deset zdvihů a tím top.

Příklad 6

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

Výnos ♠ 10

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

Vynesená piková desítka prošla k Vašemu esu. Jak si plánujete sehrávku?

Pět trefů by možná šlo lépe, ale Vaším úkolem je udělat devět zdvihů v BT. Potřebujete pět trefových zdvihů a je trochu lepší hrát na vypadnutí dámy než impasovat v prvním kole. Když překonáte tuto překážku, máte dvě možnosti, jak splnit tento závazek. Buď může mít Západ kárového kluka nebo může mít Východ obě srdcové figury. Můžete se pokusit hrát na obě tyto možnosti pouze tehdy, věnujete-li dostatečnou pozornost vstupům.

Toto rozdání dokumentuje význam plánování sehrávky před tím, než se vůbec dotknete nějaké karty. Předpokládejme, že zahrajete trefového kluka ke králi, eso trefové a tref k desítce a zahrajete káro k desítce. Když však Východ vezme esem a vrátí srdce, nebudete mít jinou možnost, než je propustit. Kdybyste zahrál srdcové eso, zůstala by kára zablokována. Nijak byste nemohl udělat dva kárové zdvihy a současně pátý tref na stole.

Abyste se vyhnul tomuto zablokování, musíte zahrát káro k desítce hned ve druhém zdvihu. Trefy mohou počkat. Pokud impas na kluka nebude sedět, splníte závazek, když budou obě srdcové figury u Východu. Ten může zahrát pikového krále a další pik, ale když si budete odehrávat trefy, vyvinete na něho tlak a on si nebude moci udržet čtyři vysoké karty.

Příklad 7

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

Výnos ♥10

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

Západ vynesl srdcovou desítku a opět uvidíte, že by pět trefů bylo snazších. Východ zahrál srdcovou dvojku na kluka stolu. Jak si naplánujete sehrávku?

Svým způsobem máte devět zdvihů, když počítáte jeden pikový, dva srdcové a šest trefových při normální rozloze. Ovšem kárové eso je pravděpodobně u Západu a po odblokování trefů se už nebudete moci dostat zpátky do ruky. Soupeři si možná budou moci vypracovat dostatečný počet zdvihů, aniž by Vám museli zahrát srdce podruhé.

Ve skutečnosti máte dva rozumné způsoby, jak udělat devět zdvihů. První spočívá v zahrání kárové dámy ze stolu ve druhém zdvihu. Západ, aby Vám neumožnil kárový přechod, musí buď propustit nebo vzít esem a zahrát další káro. Když už budete mít zajištěný kárový zdvih, můžete si dovolit odblokovat trefy tak, že v nich pustíte jeden zdvih v prvním nebo druhém kole. Obrana bude moci udělat jeden trefový a tři kárové zdvihy.

Ale asi nejjednodušší způsob je vzít první srdce dámou a pokračovat srdcovou sedmičkou, na kterou zahodíte jeden z blokujících trefů na stole. Druhý si shodíte na srdcové eso a cestu k odehrání trefů máte volnou.

Příklad 8

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

Výnos ♥2

N	S
1♠	2♣
2♠	2BT
3BT	pas

Západ vynesl srdcovou dvojku. Jak si naplánujete sehrávku?

Na první pohled to vypadá, že tam devět zdvihů je, když počítáme tři trefové a po dvou v každé další barvě. Podle výnosu má Západ srdcový 4-list, proto Vám nehrozí nebezpečí ztráty více než dvou srdcových zdvihů.

Nebezpečí ovšem číhá někde jinde. Když dáte v prvním zdvihu ze stolu malou, Východ možná tento zdvih vezme a nevrátí srdce ale káro, čímž zaútočí na vstupy, které potřebujete k vypracování trefů. Ať již vezmete káro či nikoliv, je možné, že neuděláte více než sedm zdvihů.

To by mohlo mluvit pro zahrání srdcového esa v prvním zdvihu a rozehrání trefů ve druhém, ale tento způsob rozehrávky je zranitelný vůči určitým rozlohám. Východ třeba může vzít první tref a vrátit káro nebo může vzít tento zdvih Západ a vrátit pik a v obou případech si možná obránci vypracují pět zdvihů dříve, než Vy devět.

Správné zahrání ze stolu v prvním zdvihu není ani eso, ani čtyřka, ale dáma srdcová. Když vezme Východ králem, budete mít na srdcového kluka další vstup do ruky a tím si budete moci vypracovat trefy. Vezmete vrácené káro a zahrajete tref. Když vezme první tref Východ a vrátí další káro, můžete si dovolit ho propustit a obrana nebude moci udělat více než jeden srdcový, jeden kárový a dva trefové.

Literatura

1. *Bridžová logika* – H.W. Kelsey

Lekce 28: Útok na přechody

Příklad 1

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

Výnos ♥10

N	S
	1♠
3BT	4♠
pas	

Západ vynesl srdcovou desítku, Vy jste pokryl klukem a dáma udělala zdvih. Východ vrátil osmičku trefovou. Jak si naplánujete sehrávku?

Při povrchní analýze se zdá, že jsou zde pouze tři zdvihy k odevzdání – srdcový, kárový a pikový, ale vrácení trefu vypadá hrozně. Zdá se, že Východ usiluje o trefový snap a nebezpečí spočívá v tom, že může mít třetího pikového krále. V tom případě Vám nepomůže odehrát si trumfově eso a zahrát malý pik, protože když se Východ dostane do zdvihu, bude moci pustit partnera na kárové eso a udělá porážející zdvih na trefový přebitek.

Pokud už si nebezpečí uvědomíte, řešení je prosté. Zabráníte Západu, aby se dostal do zdvihu tak, že vyměníte své ztrátové káro za ztrátové srdce. Měl byste vzít tref na stole a zahrát srdcového krále, na kterého si z ruky shodíte káro, když Východ pokryje esem. Snapnete vrácenou červenou kartu, zahrajete pikové eso a další pik a obrana si již nebude moci dát trefový přebitek.

To je příklad tzv. „nůžkového zahrání“, které se tak jmenuje proto, že přestřihává spojovací vedení mezi listy obránců. V podstatě je to zahrání ztrátové karty na jinou ztrátovou kartu s cílem dostat do zdvihu obránce, který není nebezpečný.

Příklad 2

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

Výnos ♣J

N	S
	1♠
3♦	3♥
3♠	4♠
pas	

Západ vynesl trefového kluka a král stolu vyrazil eso. Na vrácený tref jste si z ruky zahodil srdce a vzal jste desítku dámou. Zahrál jste malý trumf k esu a Západ si shodil károvou dvojku. Jak byste měl pokračovat?

Zdá se, že jedenáct zdvihů v tomto rozdání je běžnou technickou záležitostí. Až se dostane stůl do zdvihu, bude moci vychytat všechny trumfy, které jsou u Východu, a tak ztratíte pouze tref a srdce. Když závazek vypadá velmi snadno splnitelný, máte si vždy položit otázku, co by ho mohlo ohrozit.

Odpověď zní: kárová šikena u Východu. V tom případě, kdybyste ve čtvrtém zdvihu zahrál káro, Východ by snapl, pustil svého partnera do zdvihu na srdce a udělal by druhý kárový přebitek a jednou by závazek složil.

Toto rozdání je dobrým cvičením pozornosti a opatrnosti při sehrávání. Nemáte důvod očekávat tak ďábelskou károvou rozlohu, ale nic Vás nestojí pojistit se proti ní. V každém případě musíte odevzdat srdcový zdvih a pravý okamžik pro jeho odevzdání je čtvrtý zdvih. Zahráním srdce přerušíte komunikaci mezi obránci a zajistíte si deset zdvihů, aniž byste si snížil šance na jedenáct.

Příklad 3

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

Výnos ♦ 9

W	N	E	S
	pas	pas	4 ♠
pas	pas	pas	

Abyste se pojistili před rozlohou 5-2 v kárech, musíte zaútočit na kárové eso přidáním krále ze stolu v prvním zdvihu. Tím postavíte Východ před neřešitelné dilema, pokud nebude mít žádný vedlejší vstup. Když propustí, umožní Vám okamžité vytrumfování, zatímco když vezme esem hned, vzdá se možnosti povýšení trumfového zdvihu a tím i poražení závazku.

Blok čtyři piky Vám všichni odpasovali a Západ vynesl károvou devítku. Když se objevily karty na stole, jste příjemně překvapeni, že závazek má určité šance na splnění. Jak budete sehrávat?

Musíte samozřejmě doufat, že jsou trumfy příznivě rozloženy. Máte po jednom ztrátovém zdvihu ve vedlejších barvách, proto si už nemůžete dovolit odevzdat rovněž jeden trumfový. Musíte hrát na dubl pikového krále u Východu.

Situace v kárech si zaslouží úvahy. Protože vynesená devítka signalizuje krátkost. Nemůžete dělat nic, byla-li devítka singl, předpokládejme však, že je dubl. Když dáte ze stolu malou, Východ určitě propustí, aby udržel komunikaci s listem partnera. Když se pokusíte přejít na stůl na tref, soupeři si odehrají trefové eso, srdcové a kárové a další káro povýší pro obranu druhý trumfový zdvih, který závazek porazí.

Příklad 4

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

Výnos ♠ 8

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

Západ vynesl pikovou osmičku a Vy vidíte, že Váš závazek je nadmíru optimistický. Východ přiznal pikovou desítkou a Vy jste vzal první zdvih esem. Jak byste měl pokračovat?

Máte ztrátovou kartu ve všech barvách a vaše situace je beznadějná, pokud budou piky 4-1. Při rozloze piků 3-2 budete mít možnost zbavit se ztrátového piku na vysoký tref na stole. Je svůdné zahrát ve druhém zdvihu tref, ale to vyjde pouze tehdy, když Západ propustí. Je ovšem pravděpodobnější, že vezme esem a zahraje druhý pik a Vy nebudete mít rychlý vstup na stůl, abyste si mohl zahodit svůj ztrátový pik. Než se tam dostanete, Východ vezme zdvih na káro, odehraje si pikový zdvih a Vy padnete.

Chcete-li se v tomto rozdání zbavit ztrátového piku, musíte nejprve přerušit spojení mezi listy obránců. Východ nemusí mít vstup v srdcích nebo trefech, určitě ho však má v kárech. Měl byste proto zahrát ve druhém zdvihu káro.

Když Vám vrátí káro, můžete snapnout na stole a zahrát trefového krále, zatímco když přijde zpátky pik, můžete vzít a zahrát z ruky trumf. Pokud má Západ trefové a srdcové eso, jak doufáte, nebude se už Východ moci dostat do zdvihu a Vy si nakonec smažete svůj ztrátový pik na trefy.

Bonusové příklady

Příklad 5

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

Výnos ♥J

W	N	E	S
		1♥	1♠
pas	4♠	pas	pas
pas			

Západ vynesl srdcového kluka k esu na stole. Odehrál jste si pikové eso a od Východu spadl král. Jak byste měl pokračovat?

Podle dražby je trefový král u Východu, proto se zdá, že odevzdáte pouze pik, káro a tref. Ovšem při vypracovávání svých zdvihů budete muset několikrát pustit obránce do zdvihu a je zde nebezpečí, že Vás mohou krátit v trumfech neustálým hraním srdcí.

Předpokládejme, že ihned odevzdáte zdvih na pikového kluka. Můžete sebrat vrácené srdce, dotrumfovat a zahrát kárového krále. Když ale Východ vezme káro esem a zahraje další srdce, vyrazí Vám poslední trumf a Vy nebudete moci udělat druhý trefový zdvih.

Je jasné, že musíte lépe načasovat vstupy soupeřů, aby si Západ udělal svůj trumfový zdvih teprve tehdy, až už nebude mít žádné srdce. Správné je zahrát ve třetím zdvihu káro a vyrazit eso. Vezmete vrácené srdce na stole a budete pokračovat malým trefem k dámě. Nejlepší obrana pro Východ je vzít králem a zahrát třetí srdce, ale Vy můžete kontrovat snapnutím pikovou devítkou. Pak už nebudete mít se splněním závazku potíže, ať již Západ přesnapne či nikoliv.

Příklad 6

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

Výnos ♥10

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

V bridži si občas může zahrát i ten, komu přijde špatný list. Západ vynesl srdcovou desítku a Východ na Vaše eso přidal šestku. Odehrál jste si pikové eso, pod které přidal Východ šestku a Západ čtyřku. Jak byste měl pokračovat?

Trefové eso asi sedí, takže Váš problém spočívá v tom, jak omezit ztráty v drahých barvách na jeden zdvih. To by mělo být možné, pokud nebudou srdce rozložena hůře než 4-2.

Nebylo by ovšem bezpečné odehrát si v této fázi pikového krále. Kdyby měl Východ 4-list srdcový, je pravděpodobné, že Západ bude mít tři trumfy a určitě Vám nepomůže přesnapem, když si snapnete třetí kolo srdcí. Něco si zahodí a Vy budete uzavřen v ruce bez rychlého vstupu na stůl. Ať zahraje tref nebo káro, Západ vezme, odehraje si trumfovou dámu, čímž Vás zbaví posledního trumfu a Vy budete muset odevzdat v každé barvě alespoň jeden zdvih.

Měl byste si proto odehrát ve třetím zdvihu srdcového krále a pokračovat srdcovým přebítkem? To není o nic lepší. Západ by mohl přesnapnout, pustit svého partnera do zdvihu na káro, přesnapnout další srdce, a tak Vás jednou složit.

Nejprve musíte přerušit spojení mezi obránci a zahrát káro. Pak již budete mít volnou cestu k přesnapnutí srdcí, aniž by soupeři udělali více než jeden přesnap.

Příklad 7

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

Výnos ♠ J

N	S
	3♣
3♥	4♣
5♣	pas

Západ vynesl pikového kluka k esu na stole. Jak si naplánujete sehrávku?

Pokud nebudou trumfy rozloženy hůře než 3-1, máte dobrou šanci na splnění. Trumfový impas má 50% pravděpodobnost úspěchu, ale větší šanci dává snapnutí ztrátového kára na stole. Přímocharý způsob, jak toho dosáhnout, je odehrát si A,K v kárech, zahrát malý trumf k esu a snapnout si káro trumfovou desítkou. Budete pak mít ovšem problémy s přechodem do ruky. Bylo by příliš riskantní pokusit se dostat do ruky na pikový přebitek ve třetím kole piků a musel byste proto zahrát srdce.

Puštění obránců do zdvihu v této fázi sehrávky je také svým způsobem nebezpečné. Západ mohl mít pouze tři kára a třetího trefového krále s devítkou a v tom případě by káro zahrané Východem povýšilo druhý trumfový zdvih pro obranu.

Tomuto nebezpečí se snadno vyhnete, budete-li trochu předvídavý. Správné je zahrát ve čtvrtém zdvihu srdce, po odehrání A,K v kárech. V této fázi je mnohem méně pravděpodobné, že by soupeři mohli nadělat nějakou škodu. Vezmete vrácený trumf esem, snapnete si káro na stole a jako další bezpečnostní opatření si odehrajete pikového krále. Po srdcovém snapu v ruce můžete vyrazit trumfového krále. Protože budete mít cestu do ruky volnou, obrana si nebude moci povýšit druhý trumf.

Příklad 8

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

Výnos ♥ 2

N	S
	2♣
2♦	2♥
4♥	6♥
pas	

Západ vynesl srdcovou trojku, a když jste spatřil karty na stole, zdá se Vám, že obrana začala dobře. Přidal jste ze stolu malou, Východ si zahodil károvou dvojku a Vy jste vzal osmičkou v ruce. Jak byste měl pokračovat?

Ve vedlejších barvách máte jen čtyři zdvihy a žádné reálné vyhlídky na pátý. Musíte proto udělat osm trumfových zdvihů, což znamená, že musíte udělat své trumfy samostatně. Teoreticky by bylo možné snapnout si káro a dva trefy na stole, ale v praxi je zde jedna obtíž. Když odevzdáte jeden trefový zdvih, abyste si připravil situaci pro křížové přebitky, dostane se pravděpodobně do zdvihu Západ, vrátí další trumf a Vám bude jeden zdvih chybět.

Po jakémkoliv jiném než trumfovém výnosu by to bylo snadné rozdání. Můžete nějak zabránit obráncům, aby nezahráli druhé kolo trumfů?

Alespoň víte, že Východ žádné trumfy nemá. Když nemůžete zabránit Západu, aby se dostal do zdvihu na trefy, můžete mít větší štěstí v kárech. Úspěch nelze zaručit, ale dáte si slušnou šanci, když ve druhém zdvihu zahrajete z ruky károvou šestku. Má-li Východ károvou dámu a Západ alespoň tři kára, máte vyhráno. Vezmete vrácenou kartu, odehrajete si A,K v kárech, na které si ze stolu shodíte ztrátový tref a budete pokračovat křížovými přebitky, čímž si zajistíte dvanáct zdvihů.

Literatura

1. *Bridžová logika* – H.W. Kelsey

Lekce 29: Zbavení odchodu

Příklad 1

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

Výnos ♥Q

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

Západ vynesl srdcovou dámu a Vy jste ji vzal v ruce králem. Jak byste měl pokračovat?

I když máte čtyři potenciální ztrátové karty v levných barvách, můžete předpokládat, že si jednu z nich budete moci shodit na čtvrté srdce. Kdybyste hrál čtyři piky, neměl byste na vybranou a musel byste zahrát trumfový impas. Ve třech pikách si můžete dovolit odevzdat jeden trumfový zdvih a měl byste hrát maximálně bezpečně.

Srdcová dáma je téměř jistě singl a není nemožné, že Východ má pikového krále. Nebezpečí je v tom, že když nebude trumfový impas sedět, bude Západ moci snapnout srdce. To nebude vadit, pokud bude mít pouze dva trumfy, protože pak Vám bude muset zadat zdvih v některé levné barvě. Bude-li ale Západ mít tři trumfy, bude moci bezpečně vrátit pik po srdcovém přebitku. Pak už nebudete moci zabránit ztrátě tří dalších zdvihů v levných barvách.

Veškerému nebezpečí se můžete vyhnout, když ve druhém zdvihu zahrajete malý trumf k esu na stole a vrátíte pikového kluka. Pokud bude Východ moci tento zdvih vzít, dá možná partnerovi srdcový přebitek, ale Západ Vám bude muset umožnit dva zdvihy v levných barvách, protože nebude mít co jiného vrátit. Tento způsob sehrávky Vám zajistí splnění závazku při kterékoliv rozloze karet, která je v souladu s dražbou.

Příklad 2

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

Výnos ♣5

N	S
	1BT
2♣	2♥
4♥	pas

Západ vynesl trefovou pětku a Vy jste vzal kluka esem. Jak byste měl pokračovat?

Tři bez trumfů by byly snadné, ale Váš úkol ve čtyřech srdcích je komplikován zrcadlovou rozlohou listů v ruce a na stole. Při normální rozloze trumfů 3-2 by ale splnění závazku nemělo dělat větší potíže. Můžete si dovolit odevzdat srdcový zdvih a dva kárové a stejně splníte. Nemůžete si ale dovolit nechat udělat obránce ještě trefový přebitek a podle výnosu tady toto nebezpečí hrozí.

Jasně lepší než impasovat trumfového krále je odehrát si eso a malé srdce, protože to snižuje šanci na trefový snap u Západu. Ovšem má-li Východ druhého trumfového krále, stejně bude moci partnerovi tento přebitek dát. Západ pak spokojeně vrátí pik a Vy spadnete, když nebudou pro Vás příznivě sedět kára.

Proto není dobré zahrát trumfové eso a malý trumf okamžitě. Nejprve musíte odstranit bezpečný odchod Západu a odehrát si A,K v pikách. V nebezpečném případě, kdy bude mít Západ tři malé trumfy a singl tref, ocitne se vlastně po snapnutí trefu v nuceném výnosu. Vrácení piku bude znamenat přebití v jednom listu a odhoz z druhého a rozehrání kár Vám zadá druhý kárový zdvih.

Příklad 3

N

♠ Q 10 8 4 3

♥ A 4 2

♦ 5

♣ A 7 3 2

S

♠ K J 9 5

♥ K 9

♦ K 8 3

♣ K 10 6 5

Západ vynesl devítku trefovou, Východ přidal kluka a Vy berete králem. Jak byste měl pokračovat?

Na první pohled se zdá, že nemůžete odevzdat více než tři zdvihy – pik, káro a tref. Opět však výnos vypadá podezřele jako singl a je zde nebezpečí, že ještě soupeři udělají trefový snap. Když například zahrajete ve druhém zdvihu pik, může Východ vzít a zahrát tref svému partnerovi do snapu. Západ bude moci bezpečně vrátit srdce a Váš závazek bude záviset na příznivé poloze kárového esa.

Výnos ♣9

N

S

1BT

2♣

2♠

4♠

pas

Odpověď na problémy tohoto typu je obvykle nasnadě, když si v duchu přehrajete pravděpodobný průběh sehrávky. Když přijdete na to, že Západ bude moci bezpečně vrátit srdce, už budete vědět, jak tomu zabránit. Logická sehrávka spočívá v eliminaci srdcí prosnapnutím třetího kola srdcí před trumfováním. Tím si dáváte možnost navíc, budou-li trumfy 2-2. Když vezme Východ pikovým esem a dá partnerovi trefový snap, nemusí mít Západ už žádný bezpečný odchod. Když nebude mít trumf, bude muset vrátit káro, čímž Vám vypracuje káro pro odhoz trefu na stole nebo zahraje do dvojité šikeny a Vy si budete moci v jedné ruce odhodit a ve druhé snapnout. Když Východ vrátí káro, až se dostane na pikové eso do zdvihu, musíte přirozeně jeho kartu pokrýt, abyste dostal do zdvihu Západ a vyhnul se tak trefovému přebitku.

Příklad 4

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

Výnos ♣A

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

1BT* 12-14

Západ si odehrál A,K v trefech, jeho partner přidával čtyřku a pětku. Třetí tref jste na stole snapl a Východ přiznal klukem. Jak byste měl pokračovat?

Závazek nebude splněn, pokud nesedí pikový impas, protože podle dražby nemůže mít Východ oba drahé krále. Západ ovšem klidně může oba tyto krále mít, proto je trumfový impas příliš riskantní. Když Západ vezme a zahraje čtvrtý tref, možná že jeho partner nasadí svůj nejvyšší trumf (devítku nebo desítku), a tak vypracuje pro obranu druhý trumfový zdvih.

Tomuto nebezpečí se můžete vyhnout, když zahrajete malý trumf k esu a budete pokračovat dámou, ale když tento způsob zanalyzujete, najdete možná další háček. Má-li Západ třetího trumfového krále a pouze dvě kára, vrátí káro a Vy se nebudete moci dostat zpátky do ruky, aniž byste odevzdal pikový zdvih nebo přesnap.

Proto si zajistíte optimální bezpečnost odstraněním odchodové karty v kárech. Správné je zahrát srdce k esu a pak A,K v kárech a pokračovat dalším srdcem ze stolu. Za předpokladu, že pikový impas sedí, Vás pak nemůže žádné zahrání soupeřů ohrozit.

Literatura

1. *Bridžová logika* – H.W. Kelsey

Lekce 30: Pravděpodobnost I

Příklad 1

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

Výnos ♦ 5

N	S
1 BT	
3 ♣	3 BT
pas	

Západ vynesl károvou pětku, Východ přidal kluka a Vy jste vzal králem. Jak dál?

Toto není rozdání, kde byste musel hrát na to, že jeden impas ze dvou bude sedět. Když ve druhém zdvihu zaimpasujete pikovou dámou, splníte určitě závazek, pokud bude mít pikového krále Západ. Jestliže ovšem bude pikový král u Východu spadnete, měl-li Západ páté eso kárové, což se zdá být pravděpodobné. Proto Vám pikový impas dává šanci na splnění jen o málo vyšší než 50%.

Po pečlivé analýze zjistíte, že i pokud pikový impas sedí, nemusíte ho vůbec hrát. V tomto rozdání je důležitý trefový impas. Správně je ve druhém zdvihu zahrát pikovou dámu a převzít ji na stole esem. Pak zaimpasujete klukem trefovým a splníte, když uděláte pět trefových zdvihů. Bude-li mít trefového krále Západ, uspějete, když bude mít také krále pikového, protože devátý zdvih uděláte buď v kárech nebo v pikách.

Tento způsob sehrávky bude mít úspěch, pokud sedí pikový impas. Uspějete i tehdy, když pikový král nesedí, ale když trefy poskytnou pět zdvihů, čímž se celková šance zvyšuje na více než 68%.

Všimněte si, že je důležité odblokovat se pikovou dámou ve druhém zdvihu. Kdyby měl Západ singl malý tref, potřeboval byste další vstup na stůl, a kdybyste se neodblokoval v pikách, nemuselo by se Vám to povést.

Příklad 2

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

Výnos ♣ A

N	S
3 ♠	
4 ♠	pas

Západ vynesl trefové eso a pokračoval desítkou. Ze stolu jste dal malou, ale Východ převzal klukem a vrátil trefového krále. Snapl jste osmičkou pikovou a Západ přiznal trefovou trojku. Co teď?

Bude-li sedět trumfový impas, splníte, nebudou-li trumfy rozloženy hůře než 3-1. To Vám dává 45% šanci na úspěch, ale možná že najdete lepší možnost. Pokud se Vám podaří shodit si ztrátové káro na délkové srdce, což bude možné při rozloze srdcí 4-3, můžete si dovolit odevzdat trumfový zdvih, a tak si v trumfech vytvořit další vstup na stůl, který potřebujete.

Nejlepší je zahrát srdce k esu, snapnout srdce vysokým trumfem a zahrát z ruky malý trumf a vyrazit tím trumfového krále. Potom vezmete vrácené káro na stole, snapnete si další srdce vysokým trumfem a vrátíte se na stůl na trumfovou desítku. Když se srdce rozpadnou, vypracujete si délkové srdce již dalším snapem. Můžete si pak zahodit ztrátové káro stolu na svůj poslední trumf a poslední dva zdvihy jsou Vaše.

Pravděpodobnost rozložení srdcí 4-3 je 62%, ale také se musíte spolehnout na rozlohu v trumfech ne horší než 3-1, čímž se celková šance snižuje na 56%.

Soupeři by mohli bránit lépe, kdyby ve třetím zdvihu zahráli káro. Tím by Vám předčasně vyrazili vstup a Vám by už nezbylo nic jiného, než impasovat trumfového krále.

Příklad 3

N

♠ A 3
♥ A J 10 9 4
♦ 10 8 2
♣ K 5 2

S

♠ K Q 7
♥ K 7
♦ A K J 9 3
♣ A J 9

Západ vynesl proti Vašemu slemu pikového kluka. Jak si naplánujete sehrávku?

Mělo by být možné zkombinovat si možnosti tím, že zaimpasujete v jedné červené barvě. Pokud bude tento impas sedět, můžete snadno udělat dvanáct zdvihů, když začnete hrát druhou červenou barvu. Když impas sedět nebude, odehrajete si tuto barvu, až se dostanete do zdvihu, a pak si odehrajete A,K ve druhé červené barvě. Jako poslední šance Vám pak zbude impas trefový.

Odpověď na otázku, kterou barvu máte hrát dříve, Vám dá pravděpodobnost, která dáma spíše spadne. Samozřejmě častěji vypadne druhá dáma, když mají soupeři celkem pět karet v této barvě, než když jich mají šest. Proto byste měl hrát na vypadnutí dámy kárové a impasovat srdcovou.

Výnos ♠ J

N **S**

2BT

3♥ **3BT**

6BT pas

První zdvih byste měl vzít v ruce, odehrát srdcového krále a zahrát malé srdce k devítce. Když vezme Východ dámou, vezmete vrácený pik esem a odehrajete si tři srdce, na které si zahodíte z ruky tři kára. Pak zahrajete dvě vysoké kárové figury a zjistíte, zda dáma spadla a odehrajete si svůj poslední pik, na který si ze stolu zahodíte tref. Pokud se Vám bude zdát, že má některý z obránců potíže, můžete hrát na vypadnutí trefové dámy. Jinak se pokusíte o dvanáctý zdvih trefovým impasem. Tento způsob sehrávky má 84% šancí na úspěch.

Když obrátíte pořadí barev impasem károvým a nadějí, že vypadne dáma srdcová, snížíte si šanci asi o 3%.

Příklad 4

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

Výnos ♠ 5

N	S
	1♣
1♦	2♥
3♦	3BT
pas	

Západ vynesl pikovou pětku ke klukovi a králi. Kdyby se rozpadly trefy, nebyly by žádné potíže, proto jste je zkusil a odehrál eso a krále. Bohužel si však Východ na druhý tref zahodil pikovou trojku. Co dál?

Za úvahu stojí dva způsoby sehrávky. První spočívá v okamžitém odevzdání kárového zdvihu. Tak uspějete, když nebudou kára rozložena hůře než 4-2, což Vám dává 84% šanci. Druhý způsob je zahrát káro k dámě a zahrát ze stolu desítku srdcovou na impas. Když Západ vezme a vyrazí pikové eso, můžete zkusit, zda nejsou kára 3- pokud tomu tak nebude, zahrát další srdcový impas. Je zajímavé, že šance na úspěch při této sehrávce je rovněž kolem 84%.

Zatím jsme uvažovali o možnostech v jednotlivých barvách oddělené, ale když uvážíte pravděpodobnost splnění v kontextu celého rozdání, je volba sehrávky snadná. Protože Východ nepřiznal ve druhém kole tref, má většinu červených karet a tato skutečnost jasně mluví pro druhý způsob.

Bonusové příklady

Příklad 5

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

Výnos ♣ J

N	S
	1♦
1♠	2BT
3♦	3BT
pas	

Západ vynesl trefového kluka k Vaší dámě. Jak si naplánujete sehrávku?

Jde zde o to, jak zkombinovat optimálně možnosti v pikách a v kárech. Nabízí se zahrání pikovým klukem ve druhém zdvihu. Pokud to vyrazí eso, snadno uděláte devět zdvihů. Proto asi obránci pikového kluka propustí a vy budete pokračovat malým pikem k dámě. Když bude i teď dáma držet, můžete si zajistit dobrou šanci rozehráním kár. Když ovšem Východ vezme druhý pik, vezmete vrácené srdce na stole, zkusíte, zda se nerozpadnou piky, a když se to nestane, zahrajete káro a uspějete, pokud bude mít Východ obě figury kárové nebo jednu s krátkostí v této barvě. Využití těchto postupných šancí Vám dává sympatických 80% šancí na úspěch.

Ovšem ještě lepší pravděpodobnost dostanete, když ve druhém zdvihu zahrajete pikovou sedmičku k osmičce na stole. Vezme-li Východ tento zdvih, bude snadné vypracovat si třetí pikový zdvih, který ke splnění potřebujete. Abyste tedy vůbec měl nějaké problémy, obrana musí tento pik propustit a Vy

můžete využít další vstup na stůl k impasu károvému. Vezmete vrácené srdce v ruce králem, zahrajete pikového kluka ke králi a esu, vezmete další srdce ne stole a zkusíte piky. Nerozpadnou-li se, budete moci zahrát druhý kárový impas a splníte, pokud nebudou obě kárové figury u Západu. Celková šance na úspěch při tomto způsobu sehrávky je až 90%.

Příklad 6

N

♠ 6 2

♥ 4

♦ A Q 10 6 3

♣ A K 8 4 3

S

♠ A 7 3

♥ A K Q J 9 2

♦ K 8

♣ 7 2

Západ vynesl pikového krále, Východ přidal kluka a Vy jste vzal esem. Odehrál jste si A,K v trumfech a ze stolu jste si zahodil pik. Oba soupeři trumfy přiznali, ale na třetí kolo si Západ zahodil pik. Jak si naplánujete sehrávku?

Můžete si zkombinovat možnosti v trefech a v kárech, když si na třetí a na čtvrtý trumf zahodíte po jedné kartě od každé této barvy. Pak prosnapnete třetí tref, čímž využijete možnosti rozpadnutí trefů a zachováte si přitom hrát na šanci, že se kára dělí 3-3 nebo na vypadnutí druhého kárového kluka. Pokud si odehrajete poslední trumf před vyzkoušením kár, může být také Západ v káro-trefovém skvízu, čímž si zvýšíte celkovou šanci na úspěch na asi 75%.

Není ovšem vždy nejlepší zkombinovat možnosti ve dvou barvách. V tomto případě mluví pravděpodobnost pro kára a trefy se mají nechat stát. Měl byste si zahodit na trumfy dva trefy, pak hrát kára a v případě nutnosti si čtvrté snapnout. Tento způsob sehrávky bude úspěšný, pokud kára nebudou rozložena hůře než 4-2 nebo když bude kluk singl. Stále ještě máte možnost skvízu v levných barvách a šance na úspěch je asi 87%.

Výnos ♠K

N	S
1 ♦	2 ♥
3 ♣	3 ♥
4 ♣	4 BT
5 ♥	5 BT
6 ♦	7 ♥

pas

Příklad 7

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

Výnos ♥4

N	S
	1♦
2♣	3BT
pas	

Západ vynesl srdcovou čtyřku. Jak si naplánujete sehrávku?

První věc je, že musíte vzít srdci esem v ruce, abyste si uchovali srdce jako vstup na stůl. Pak máte k dispozici několik způsobů jak zkombinovat možnosti v levných barvách. Jednou z nich je odehrát si trefovou dámu ve druhém zdvihu a pokračovat károvou dámou z ruky. Při této sehrávce uspějete tehdy, když jedna levná barva bude rozložena 3-3 nebo když vypadnou holé J,10 v trefech, což Vám zajišťuje šanci 61%.

Můžete se rovněž rozhodnout převzít trefovou dámu na stole králem a obehrát si eso. Když oba obránci přiznají a vypadne desítka nebo kluk, můžete si zajistit devět zdvihů zahráním trefové devítky. Neobjeví-li se žádný trefový honér, můžete zahrát kárový impas a splníte když budou kára 3-3 nebo když bude mít Východ dubl kárového krále. Tím si trochu vylepšíte naději na úspěch na celkových 68%.

Třetí možností je převzít si trefovou dámu a pokračovat v této barvě, pokud obránci dvakrát přiznají i tehdy, neobjeví-li se žádný trefový honér. Je zajímavé, že přidají-li obránci v prvních dvou zdvizích po dvou malých trefech, je více než 50% šance na to, že se barva rozpadne. Proto Vám pokračování v trefech dá více než rozehrání kár – celková šance je 72%.

Příklad 8

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

Výnos ♦J

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

Západ vynesl kárového kluka a Vy jste dal ze stolu malou. Východ vzal králem a vrátil károvou osmu k Vaší dámě. Jak si naplánujete sehrávku?

Nepochybně litujete, že byl partner v dražbě tak agresivní, protože vyhlídky na splnění 3BT nejsou ani zdaleka růžové. Pět pikových zdvihů uděláte pouze tehdy, bude-li Západ mít tři malé piky a tuto možnost musíte podle dražby zavrhnout. Není vůbec snadné udělat i čtyři pikové zdvihy vzhledem k nedostatku vstupů do ruky. Musíte tedy hrát na to, že Západ má pikového krále buď singl nebo druhého.

Čtyři pikové zdvihy Vám zajistí celkem osm zdvihů. Devátý musíte hledat v srdcích, protože nemáte čas na vypracování trefů. Proto byste měl ve třetím zdvihu vynést srdci, a když Západ přidá malou, zaimpasovat desítkou. Pokud toto vyjde, můžete zahrát pikovou desítku na impas. I kdyby Západ k tomuto zdvihu zahrál malý pik, měl byste se držet svého plánu a zahrát ve druhém kole eso s nadějí, že spadne dubl král po Vaší levici.

Moc pravděpodobná šance to není, je však jediná.

Literatura

1. *Bridžová logika* – H.W. Kelsey

Lekce 31: Časování

Příklad 1

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

Výnos ♠ J

N	S
	1 ♥
2 ♣	2 ♦
3 ♣	3 BT
pas	

Západ vynesl proti Vaším 3BT pikového kluka. Jak si naplánujete sehrávku?

První zdvih vezmete přirozeně v ruce, abyste si uchovali přechody na trefy. Když však rozdání zanalyzujete pouze povrchně, může se Vám stát, že uděláte chybu a zahrajete ve druhém zdvihu tref. Vidíte, co se potom stane? Zpátky přijde pik a Vy budete muset vzít na stole, abyste si zachovali vstup do ruky. Pak si však budete muset odehrát trefové zdvihy na stole, což Vám způsobí vážné problémy. Můžete se rozhodnout, že si zahodíte tři srdce a dvě kára z ruky, ale pak bude nebezpečí, že závazek nesplníte, pokud bude mít Západ obě kárové figury nebo když Vynese káro Východ a Vy neuhodnete. Nepomůže Vám ani, necháte-li si na stole jeden nebo dva vysoké trefy. Budou-li klíčové karty sedět nepříznivě, vždy Vás obránci omezí na osm zdvihů.

Spočítáte-li si zdvihy, zjistíte, že kromě pěti trefových potřebujete i jeden srdcový zdvih a správné načasování spočívá v zahrání srdcového krále ve druhém zdvihu. Budete moci vzít vrácený pik v ruce, odehrát si jednu vysokou srdci, na kterou si zahodíte ze stolu káro, a pak zahrajete tref. Pak bude závazek ohrožen pouze tehdy, bude-li mít Východ páté trefové eso a bude trefy stále propouštět.

Příklad 2

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

Výnos ♦ A

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

Západ zaútočil třemi vysokými káry, na které Východ přiznával a Vy jste třetí káro snapl. Jak byste měl pokračovat?

Snadno uděláte jedenáct zdvihů, budou-li jak srdce tak trefy 3-2, ale na to je šance menší než 50%. Jedna z těchto dvou barev bude pravděpodobně rozložena 4- Vy byste měl sehrávat podle tohoto předpokladu. Pokud budou rozloženy 4-1 trefy, zajistíte si splnění závazku propuštěním jednoho trefu po dotrumfování. Uspějete rovněž v případě rozlohy 4-1 v srdcích, když propustíte první nebo druhou srdci. Avšak nevypadal byste moc chytře, kdybyste propustil srdci, a pak zjistil, že srdce jsou 3- trefy 4-1.

Závazek nemůžete splnit, pokud jsou obě tyto barvy rozloženy nepříznivě, ale při správném načasování splníte, když je 4-1 rozložena kterákoliv jedna z těchto barev. Správné pořadí sehrávky je odehrát si ve

čtvrtém a pátém zdvihu A,Q v srdcích. Pokud oba obránci tuto barvu přiznají, můžete stáhnout poslední trumf a propustit tref. Když ve druhém kole srdcí kterýkoliv z obránců nepřizná, musíte začít hrát trefy a doufat, že jsou 3-2. Obránce s dlouhými trumfy Vám může snapnout třetí nebo čtvrtý tref, ale to bude poslední zdvih, který obrana udělá. Cokoliv Vám soupeři vrátí vezmete a dotrumfujete. Srdcový král na stole plní dvojí úlohu: stáhnete jím poslední trumf a zároveň slouží jako vstup na zbývajících trefy.

Příklad 3

N

♠ 6 5

♥ 10 6

♦ A 6 4 3 2

♣ A Q 7 5

S

♠ A J 9

♥ A Q 5 3

♦ K 8

♣ K 6 4 2

Výnos ♠K
párový turnaj

N	S
	1 ♥
2 ♦	3 BT
pas	

Na vyneseního pikového krále přišla ze stolu pětka, od Východu čtyřka a od Vás devítka. Západ pak zahrál károvou dámu, Vy jste opět dal z obou listů malou a Východ přidal pětku. Pak přišel kárový kluk, Východ hrál devítku a Vy jste vzal králem. Jak byste měl pokračovat?

Protože si můžete vypracovat alespoň jeden další zdvih v kárech, uděláte devět zdvihů, pokud budou trefy 3- když bude mít Západ čtyři kára, což se zdá být pravděpodobné, budete moci splnit závazek i tehdy, budou-li trefy 4-1, protože dostanete Západ do nuceného výnosu a on Vám bude muset zahrát některou drahou barvu. Tímto nuceným výnosem získáte nadzdvih, budou-li trefy 3-2, ale budete muset sehrávku správně načasovat.

Předpokládejme, že zahrajete tref k dámě, odehrajete si kárové eso a zjistíte, že Východ už kára nemá. Pak budete chtít odčerpat trefy Západu, aby fungoval nucený výnos, ale nebudete to moci udělat bezpečně. Při rozloze trefů 4-1 už nebudete mít vstup na délkové káro.

Pomoc je velmi jednoduchá. Před zahráním malého trefu k dámě si musíte odehrát trefového krále. Zjistíte tak trefovou rozlohu ve správném okamžiku, a když bude příznivá, budete se moci pokusit o nadzdvih, aniž byste přitom ohrozili samotný závazek.

Příklad 4

N

♠ 8 7 5 4

♥ K 6 4

♦ A Q 8 2

♣ J 6

S

♠ A K 6 2

♥ A 7 5 2

♦ 6 4

♣ A Q 10

Výnos ♠ 3

N

S

1 BT

2 ♣ 2 ♠

4 ♠ pas

Západ vynesl pikovou trojku, Východ dal dámu a Vy jste vzal esem. Jak byste měl pokračovat?

Budete-li muset odevzdat dva trumfové zdvihy, budete potřebovat, aby Vám seděl jeden z impasů v levných barvách, ale podle zahrání k prvnímu zdvihu není pravděpodobné, že jsou trumfy 4-1. Hrozí Vám nějaké nebezpečí při rozdělení trumfů 3-2? Nehrozí, pokud nepodceníte načasování. Můžete splnit závazek i tehdy, nesedí-li Vám oba impasy a srdce se nerozpadnou, za předpokladu, že soupeřům nedovolíte odehrát třetí kolo trumfů.

Vodítkem pro správnou sehrávku je výnos. Protože by Západ asi nevynesl trumf z malého dubla, ukazuje to u něho na trumfovou délku. V tom případě by bylo osudné odevzdat zdvih v počáteční fázi sehrávky Východu. Ten by Vám vyrazil po nasedícím károvém impasu trumfového krále, a když by Vám pak naseděl trefový impas, Západ by Vás pak omezil na devět zdvihů odehráním třetího trumfu.

Správné načasování spočívá v tom, že ve druhém zdvihu přejdete na srdcového krále na stůl a zaimpasujete trefovým klukem. Když vezme Západ králem a vrátí trumf, vezmete a zahrajete kárový impas. Západ může vzít králem, ale protože nebude mít třetí trumf, nebude Vám moci zabránit v realizaci deseti zdvihů na trumfové přebitky.

Bonusové příklady

Příklad 5

N

♠ A J 10
♥ Q 10 6 5
♦ A 8 7 4
♣ 6 3

S

♠ K Q 7 6 3 2
♥ 8
♦ K 5
♣ A K 7 5

Výnos ♣ Q

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

Západ vynesl trefovou dámu, Východ přidal čtyřku a Vy jste vzal esem. Jak dál?

Nebudou-li trumfy rozloženy hůře než 3-1, měl byste slem splnit přebitím dvou ztrátových trefů na stole. Hrozilo by Vám přitom přesnapnutí ve třetím kole kár, ale na to je snadný lék – po snapnutí posledního trefu zahrajte srdci.

Předpokládejme však, že budou trumfy rozděleny 4-0. V tom případě si nebudete moci dovolit snapnout dva trefy na stole, dokud neuděláte tři malé trumfy v ruce snapováním. A to bude možné jen při správném načasování, které spočívá v zahrání srdce ve druhém zdvihu. Pak budete moci vzít vrácený tref na stole, a když se ukáže, že jsou trumfy 4-0, ihned si snapnete srdci. Pak přijde A,K v kárech a další srdcový snap, potom trefový král a snapnutý tref.

V tomto okamžiku již splníte, bude-li mít čtyři trumfy Východ, protože bude v trumfově parádě po zahrání kterékoliv červené karty ze stolu. Když bude trumfový 4-list u Západu, musíte doufat, že má ještě jednu červenou kartu a pokusit se uhodnout, která to je. Určité indikace by Vám mělo dát hraní do předcházejících zdvihů. V každém případě budete mít alespoň větší naději na splnění, než kdybyste si ve třetím zdvihu snapl tref.

Studium takových situací s křížovými přebitky je velmi cenné při nácviku správného načasování.

Příklad 6

N

♠ K Q 2
♥ A 7 6 4
♦ A Q 4 2
♣ 6 5

S

♠ 7
♥ K 3
♦ K J 10 5 3
♣ A K 10 4 2

Výnos ♠ J

N	S
	1 ♥
2 ♦	3 ♦
4 BT	5 ♥
6 ♦	pas

Západ vynesl pikového kluka. Pokryl jste ho dámou, Východ vzal esem a vrátil trefovou dámu. Vzal jste esem a odehrál si kárového krále, na kterého si Západ zahodil pik. Jak dál?

Zase musíte díky nepříznivému trumfovému dělení uplatnit malé trumfy v ruce na přebitky a to bude možné pouze tehdy, má-li Východ alespoň tři srdce. Budete si muset snapnout vysokým trumfem třetí tref pro případ, že má Východ pouze dubl tref, ale nesmíte to udělat příliš brzy, protože by Východ mohl provést pro Vás smrtelný shoz.

Správné pořadí sehrávky je srdcový král, srdce k esu, pikový král a trefový shoz a srdcový přebitek. Pak si odehrajete trefového krále a snapnete tref károvou dámou. Pokud se trefy rozpadnou, můžete v tomto okamžiku prostě dotrumfovat. Když si Východ na třetí tref zahodí pik, musíte se ovšem podle dosavadního odehrávání srdcí rozhodnout, zda si teď svým zbývajícím malým trumfem můžete snapnout srdci nebo pik.

Příklad 7

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

Výnos ♠ K

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

Západ vynesl pikového krále k esu na stole. Jak si naplánujete sehrávku?

Slem je v nebezpečí pouze při nepříznivém rozdělení trumfů. Nic nepomůže dělat, má-li čtyři trumfy Západ. Má-li je ale Východ, je zde naděje, že Západ má singl honéra. Budete ovšem moci provést trumfovou parádu proti Východu pouze tehdy, když všechny přípravy provedete ve správném okamžiku. Musíte se zkrátit v trumfech na stejný počet jako má Východ, což znamená, že musíte v ruce dvakrát snapnout.

Prvním důležitým krokem je snapnutí piky v ruce ve druhém zdvihu. Pak si odehrajete srdcové eso a zahrajete károvou dámu, abyste vyrazil eso. Pokud přijde zpátky tref, musíte ho vzít v ruce, pokračovat trumfem ke králi a snapnout si další pik. Při normální rozloze trumfů můžete stáhnout poslední trumf a zbytek zdvihů je Váš. Když se ale ukáže, že Západ měl singl honéra v trumfech, přejdete na stůl na trefového krále a budete hrát kára, kterými vyimpasujete trumfy u Východu.

Trumfová paráda není vůbec těžká. Musíte pouze poznat, kdy ji máte použít. Když tuto možnost nespatriíte hned, snadno uděláte chybu v načasování.

Příklad 8

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

Výnos ♦ J

N	S
	2 ♣
2 ♦	2 ♥
3 ♥	3 ♠
4 ♥	5 ♣
5 ♦	6 ♥
pas	

Západ vynesl kárového kluka. Jak si naplánujete sehrávku?

Moc vynikající slem to není. Budete samozřejmě hrát na největší šanci a zahrajete trumfy shora, pokud se dáma v prvním kole neobjeví. Proto tedy spadnete, když bude mít kterýkoliv z obránců singl malý trumf. A co když někdo z nich nemá trumfy vůbec? Podle předcházející úvahy by to vypadalo, že spadnete dvakrát, není to však nevyhnutelné. Je zajímavé, že v tomto rozdělení může být rozdělení trumfů 4-0 lepší než 3-1. Když bude mít obránce se čtyřmi trumfy konkrétní rozlohu – 4 piky, 3 kára a 2 trefy, budete moci slem splnit pomocí známé techniky trumfové parády.

Musíte vidět koncovku, do které se chcete dostat dříve, než přidáte ze stolu první kartu, pokud chcete sehrávku správně načasovat. Abyste si zachovali přechody, musíte v prvním kole ze stolu zahrát károvou šestku a vzít v ruce. Pak si odehrajete pikové eso a zahrajete trumf ke králi. Když kterýkoliv z obránců nepřizná, snapnete si pik, zahrajete károvou pětku k dámě a snapnete další pik. Odehrajete si pak A,K v trefech, přejdete na stůl snapnutím vysokého kára a přebijete v ruce další pik. Pokud se nic nestalo, zůstane Vám v ruce A,J v srdcích a trefová šestka, zatímco jeden obránce bude mít zbývající tři trumfy. Vynesete prostě tref a ukážete karty.

Bude-li mít čtyři trumfy Východ, uspějete i tehdy, když bude rozloha 3-4-4-2.

Literatura

1. *Bridžová logika* – H.W. Kelsey

Lekce 32: Bridge Master 3C 21-30

C21 – dopočítání, abych věděl, jak mám rozehrát kára, musím zjistit rozlohu v ostatních barvách, před rozehráním kár musím být na stole, Západu zbudou čtyři kára a Východ má singl, musím tedy hrát na singl krále a vyimpasovat desítku

C22 – nejlépe hlavní hráč zkombinuje své šance v levných barvách, když rozehraje dámu trefovou ze stolu, obránci musí propustit, protože by si pak hlavní hráč odhodil eso na pik a odblokoval by se, teď může rozehrát kára shora a má zajištěny tři pikové, tři kárové, dva trefové a jeden srdcový zdvih

C23 – trojitý skvíz, to, čeho se obávám, je u Západu šest piků, srdcové eso a čtyři kára, pokud nemá Západ srdcové eso je vše v pohodě. Vezmu pik až na potřetí a zatáhnu za trefy, na třetí tref zahazuji srdci (ne káro), další tref Západ přivádí do skvízu – nemůže se vzdát kára ani srdce – zahazuje tedy pik, my káro, teď můžeme zahrát srdce, protože má Západ k odehrání už jen jeden pik

C24 – nucený výnos, po třech zdvizích obrany přijde tref a na pikové eso Východ nepřizná (snapl ze singlu), musím odevzdat ještě trumf a nesmím pak už nic ztratit, proto impas v kárech, káro zvysoka a káro snap, stáhnout vysoký trumf a tref a trumfem pustit do nuceného výnosu (pokud Východ nemá trefy, vyhrajeme)

C25 – chci rozehrát kára, ale mohu si vylepšit šance o trefy, vezmu na stole a impasuji trefy, vezmu další pik v ruce a odehrávám eso trefové, pokud vypadne druhá figura, závazek je doma i bez kár, když ne, pustím se do nich

C26 – ohrožen jsem jen při trumfech 3-0, když bude mít tři trumfy Západ mohu se pojistit, vezmu tref na stole, prosnapnu srdce a bouchnu z ruky trumfem zvysoka, druhým vysokým trumfem se dostanu na stůl, prosnapnu druhé srdce, obehraji tolik kár, kolik je potřeba a vpustím Západ trumfem

C27 – dobrý začátek obránců, chtějí nám znemožnit snap, vezmeme v ruce a propustíme káro, vezmeme vrácený trumf na stole a expasujeme krále, pokud má Západ eso s dublem trumfů, nebude moci vrátit trumf

C28 – jestliže jsou trumfy 2-1, pak musí sedět jeden ze dvou impasů, když má tři trumfy Západ, stačí aby seděl kárový impas (opakují trumf, impas káro, káro, trefy a vpustit trumfem), když má tři trumfy Východ, stačí aby seděl impas srdcový (stejný postup)

C29 – pik pouštíme k dámě a pustíme jeden tref, protože nám čtyři zdvihy stačí, vezmeme pik a impasujeme trefy, protože král v 3-listu je pravděpodobnější (třetí král u Západu je pro nás neřešitelný)

C30 – musíme nasadit dámu, obránci vezmou, a kdyby pokračovali, vezmeme a můžeme bezpečně impasovat v kárech, protože není napojení, když vyneseme Východ trefového krále, propustíme, pik vezmeme na stole a impasujeme káro

Lekce 33: Silná dražba po zahájení 2BT

Každá hláška po zahájení 2BT je výběrem konečného závazku kromě hlášky 3♥, ta je vyhrazena minimálně pokusu o slem a žádá si upřesnění rozlohy. Pokračování je takovéto:

2BT – 3♥ – ?

3♠ šikena v pikách (5530 nebo 6520)

3BT rozloha 5521

4♣ 1156

4♦ 1165

4♥ šikena v srdcích (5530 nebo 6520)

2BT – 3♥ – 3♠/BT – ?

4♣/♦ ALUM pro tuto barvu

2BT – 3♥ – 4♣ – ?

4♦ ALUM pro kára

4♥ ALUM pro trefy

2BT – 3♥ – 4♦ – ?

4♥ ALUM pro trefy

4♠ ALUM pro kára

2BT – 3♥ – 4♥ – ?

4♠ ALUM pro trefy

4BT ALUM pro kára

Zásah do dražby 2BT s významem 5-5 na levných

X 4-4 na drahých

3♣ 5+ ♥ -4 ♠

3♦ 5+ ♠ -4 ♥

3♥ jen srdce

3♠ jen piky

Lekce 34: Konvence Vrána k vráně

Pro silnou dražbu po zahájení 2♥ a 2♠ (tedy se slemovými ambicemi) používáme konvenci Vrána k vráně.

Funguje to tak, že po ukázání dvojbarevné rozlohy forsují do slemu nejbližší barvy, které partner nemá, v logice levnější zadražená vyzývací barva ukazuje na levnější barvu zahajitele, dražší barva na dražší barvu zahajitele (mnemotechnicky „vrána k vráně sedá“):

2♥ – 2BT – 3♣ – ?

3♦ cuebiduj pro možný slem v trefech

3♠ cuebiduj pro možný slem v srcích

2♥ – 2BT – 3♦ – ?

3♠ cuebiduj pro možný slem v srcích

4♣ cuebiduj pro možný slem v kárech

2♥ – 2BT – 3♥ – ?

4♣ cuebiduj pro možný slem v srcích

4♦ cuebiduj pro možný slem v pikách

2♥ – 2BT – 3♠ – ?

4♣ cuebiduj pro možný slem v srcích

4♦ cuebiduj pro možný slem v pikách

2♠ – 2BT – 3♣ – ?

3♦ cuebiduj pro možný slem v trefech

3♥ cuebiduj pro možný slem v pikách

2♠ – 2BT – 3♦ – ?

3♥ cuebiduj pro možný slem v pikách

4♣ cuebiduj pro možný slem v kárech

2♠ – 2BT – 3♥ – ?

4♦ cuebiduj pro možný slem v trefech

4♥ cuebiduj pro možný slem v pikách

2♠ – 2BT – 3♠ – ?

4♦ cuebiduj pro možný slem v kárech

4♥ cuebiduj pro možný slem v pikách

Lekce 35: Zásah do zahájení 1BT – Konvence Hello

X	síla minimálně jako oni, rovnovážné
2♣ (mnohoznačné)	5-list drahý + 4-list levný (po 2♦ partnera dražím svou drahou barvu) chci hrát 2♦ (zapasuji povinné pokračování partnera) alespoň 5-5 v drahých se silou 14+ (po 2♦ partnera dražím 3♦) alespoň 6 kár s drahým 4-listem, 14+ (po 2♦ partnera dražím 2BT) alespoň 6 trefů s drahým 4-listem, 14+ (po 2♦ partnera dražím 3♣)
2♦	transfer na srdce
2♥	5-4 nebo 5-5 na drahých do 13b. (pasovatelné)
2♠	naturální, do pasu
2BT	transfer na trefy, 16+, 6+ list
3♣	obě levné, blok, rebiduje se pas nebo 3♦
3♦	6+list, 16+, proti slabému BT blokující

(1BT) – 2♣ – (pas) – 2♦ – (pas) – ?

pas	chci hrát 2♦
2♥	5-list srdcový + 4-list levný (dotaz na něj je 2BT)
2♠	5-list pikový + 4-list levný (dotaz na něj je 2BT)
2BT	6+list kárový + 4-list drahý (3♣ = dotaz na drahý 4-list, 3♦ = hrajme kára)
3♣	6+list trefový + 4-list drahý (pas = hrajme trefy, 3♦ = dotaz na drahý 4-list)
3♦	5-5 na drahých (dražíme drahou barvu, kterou chceme hrát)

(1BT) – 2♥ – (pas)

pas	hrajme srdce (mohu dražit také 3♥ nebo 4♥)
2♠	hrajme piky (mohu dražit také 3♠ nebo 4♠)
2BT	dotaz (silný, míří ke hře)

(1BT) – 2♥ – (pas) – 2BT – (pas)

3♣	5-4 nebo 4-5, maximum
3♦	5-4 ♥ - ♠ min
3♥	5-4 ♠ - ♥ min
3♠	5-5 ♠ - ♥ min, s šíkenou
3BT	5521
4♣/♦	5+-5+ s draženou šíkenou, max

Příklady

Příklad 1

♠ Q J 10 8 4
♥ A Q 10 9
♦ 7
♣ K J 3

Řešení dražby:

2♥, na případné 2BT 3♣

Příklad 2

♠ Q 8
♥ A Q 7 5
♦ K Q J 10 7 6 5
♣ —

Řešení dražby:

2♣-2♦-2BT, na případné 3♣ pak ještě 3♥

Příklad 3

♠ A
♥ 7
♦ K J 10 8 4
♣ A Q 9 6 5 4

Řešení dražby:

3♣

Příklad 4

♠ A Q 3
♥ K Q J
♦ K J 10 8 7 6
♣ 9

Řešení dražby:

3♦

Příklad 5

♠ K 10 9 8 7
♥ A Q 10 6 5
♦ A
♣ K Q

Řešení dražby:

2♣

Příklad 6

♠ A Q J 9 8 7 2
♥ A 5
♦ 8
♣ Q 3 2

Řešení dražby:

2♣-2♦-3♦