



V tomto a příštích letech už se nevěnujeme ve výuce problematice dražby.

Základem tohoto ročníku je další kniha anglického mistra bridžové hry světového formátu H.W. Kelseye, tentokrát „Smrtící bridžová obrana“. Probereme všechny kapitoly z této knihy kromě obrany proti skvízům, které se věnujeme při probírání této techniky. Zahajujeme tím dvouletý výlet do nejsložitější problematiky bridžové hry – obrany na té nejvyšší úrovni. V prokousávání se programem Bridge Master jsme se už dostali ke čtvrté úrovni oddíly A a B. Celý kurs začínáme osmi lekcemi o dvojitém skvízu v přehledně zpracovaných kategoriích se základem metodiky C.E. Love.

Je-li to v našich silách, stále pořádáme víkendová či týdenní soustředění. Jako literaturu dodejte žákům „Smrtící bridžovou obranu“, z níž čerpáme základ našich lekcí. Podnikneme další exkurzi do brižové beletrie. Tentokrát vám nabízíme knihy Davida Birda a Terence Reeseho „Bridžové zázraky“ a „Nesvaté zdvihy“, které nás zavedou do imaginárního světa mnichů hrajících expertní bridž.

Lekce 1: Dvojitý skvíz – Terminologie, klasifikace

Začneme podobně jako v minulé kapitole, jen s tím, že už nebudeme předstírat, že o skvízech nic nevíme. Ukážeme si v první lekci dva dvojité skvízy, vysvětlíme si na nich základní princip, terminologii, podmínky a klasifikaci. Nejdříve si tedy rozmíchejte karty a sehrajte si první dvě rozdání bez jakýchkoliv informací pěkně zdvih po zdvihu.

Příklad 1

♠ K 4 2
♥ 5 4 3
♦ A 10 3
♣ A 8 6 2

♠ Q 10 7 6
♥ 9 7
♦ K Q J 5 4
♣ 5 3

♠ A 3
♥ A K 6
♦ 7 2
♣ K Q J 10 9 7

N
W 1 E
S

♠ J 9 8 5
♥ Q J 10 8 2
♦ 9 8 6
♣ 4

Výnosem Západu byl kárový král. Hlavní hráč vzal v úvahu i dražbu: kára licioval Západ a srdce Východ. Napočítal si jedenáct zdvihů a pojal plán, jak získat dvanáctý založený na předpokladu o držení dvou výše jmenovaných barev. Propustil první výnos a místo kárového esa položil trojku. Západ pokračoval károvou dámou. Tento zdvih už hlavní hráč vzal esem na stole (jinak by samozřejmě spadl). Potom odehrál pikové eso, srdcové eso s králem a pět trumfů. Na pátý trumf zahodil ze stolu srdci. Západ odhodil dvě kára a pik, Východ zase pik, káro a dvě srdce. Zbytek karet by vám po tomto průběhu měl zůstat rozdělen takto:

Závazek 6♣ S Výnos ♦K

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

♠ K 4
♥ —
♦ 10
♣ —

♠ Q 6
♥ —
♦ J
♣ —

♠ 3
♥ 6
♦ —
♣ 9

N
W 1 E
S

♠ J 9
♥ Q
♦ —
♣ —

Nyní hlavní hráč vynesl trefovou devítku. Západ si chtěl ponechat kárového kluka, takže odhodil pikovou šestku. Jih ze stolu odhodil károvou desítku. Východ v naději, že jeho partner má třináctou srdci, odhodil srdcovou dámou, aby udržel piky. Takže vydražitel udělal poslední dva zdvihy na srdcovou šestku a pikového krále. Ale ať by soupeři odhazovali, jak chtěli, byli bezmocní. Zkuste si různé možnosti a uvidíte, že dojít do takové koncovky je fascinující.

Příklad 2

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

W **2** E

S

♠ Q 9 ♥ A 7 2 ♦ A K 6 5 ♣ K Q J 3

Závazek **6BT S** Výnos **♣10**

N	S
1 ♠	2 ♦
2 ♥	4 BT
5 ♦	6 BT
pas	

V prvním zdvihu vynesl Západ trefovou desítku, kterou Východ vzal a poctivě vrátil, hlavní hráč vzal králem a zkusil trefovou dámu, aby se dozvěděl, jak jsou na tom soupeři v této barvě, Východ odhodil malý pik. Hlavní hráč tedy vidí tři trefové zdvihy, tři srdcové, tři pikové a dva kárové. Srdce by se mohla dělit, pak by bylo všechno jednoduché. Když to nevyjde, může se pokusit o srdco-pikový skvíz? Vypadá to jako dobrý nápad. Jestliže však Východ drží obě drahé barvy, neexistuje skvíz pro chybějící VÝ. Klíčový obránce bude zahazovat až po vás. Jestliže má obě drahé barvy Západ, potom má Východ šest kár, což nekoresponduje s jeho pikovým odhozem.

Hlavní hráč se rozhodl pro jinou linii sehrávky. Stáhl poslední tref, Východ odhodil káro, obehrál tři srdce, která se nerozpadla, a Západ zahodil také káro. Teď přišly na řadu piky a při třetím z nich byl Západ v potížích. Protože viděl, že odhozem srdce okamžitě prohraje, odhodil opět káro. Hlavnímu hráči teď nezbylo než hrát kára, když se srdce nerozpadla a piky si soupeři nezhodili. Tento počín byl ale úspěšný. Vy už jistě tušíte, že to nebyla žádná náhoda, ale ještě zatím nevíte, jak na to. Po dalších sedmi lekcích budete takovéto problémy řešit bravurně.

Princip dvojitého skvízu je takováto. Jeden obránce drží jednu barvu, druhý drží druhou barvu a v důsledku toho, že je musí usilovně držet, ani jeden z nich neudrží třetí barvu. Podívejme se na Příklad 1. Západ držel kára, Východ srdce, a pokud by si je oba chtěli udržet, ani jeden z nich by neudržel piky. V Příkladu 2 Západ držel piky, Východ srdce a ani jeden z nich neudržel kára.

Terminologie. Vidíte, že tady se jedná oproti jednoduchému skvízu hned o tři barvy. Musíme mít nadějky ve třech barvách. Dvě budou na jedné straně spolu a jedna bude osamocená. Pro možnost popsání a naučení se základních pravidel realizování dvojitého skvízu musíme umět tyto nadějky pojmenovat. Budeme se na takovéto pozice vždy dívat ze strany osamocené nadějky. Pokud je to nadějka barvy, kterou drží obránce po pravé straně, je to R-nadějka (right). Když je to nadějka, kterou drží obránce po levé straně, je to L-nadějka (left) a když je to nadějka v barvě, kterou musí udržet oba obránci je to B-nadějka (both). Podle toho také rozlišujeme R-barvu, L-barvu, B-barvu a F-barvu (free). V Příkladu 1 máme osamocenou nadějku v ruce a je to v barvě (srdce), kterou drží Východ. Srdce jsou tedy R-barva, a ♥6 R-nadějka, kára pak jsou L-barva, ♦10 L-nadějka a piková barva, kterou musí držet oba obránci, je B-barva, ♠4 B-nadějka. Trefová barva je tedy free barva. V Příkladu 2 je osamocená nadějka opět v ruce a je v kárové barvě. Tuto barvu musí udržet oba obránci, a tak je to B-barva, obránce vpravo od osamělé nadějky drží srdce, je to tedy R-barva, obránce vlevo drží piky, L-barvu a trefy jsou free barva. Orientace v této problematice bude bezpodmínečně nutná, proto si to ještě jednou prozkoumejte sami.

Podmínky dvojitého skvízu. Dvojitý skvíz se jmenuje dvojitý proto, že oba obránci se nalézají ve skvízu. Jeden z nich drží jednu barvu a musí držet i třetí, druhý drží druhou barvu a stejně jako první obránce i třetí barvu. Jedná se tedy o dva jednoduché skvízy. Stejně jako v jednoduchém skvízu musí existovat nám už známý JEČIVÝ VSTUP.

Klasifikace dvojitého skvízu. Existují tři možnosti držení osamocené nadějky. Můžeme držet R-nadějku, L-nadějku nebo B-nadějku. Řekněme si hned na počátku, že pokud je to L-nadějka, která je osamocená,

dvojitý skvíz realizovat nepůjde. Zbývají dvě možnosti a podle nich jsou dvojité skvízy klasifikovány na R-skvízy a B-skvízy. B-skvíz se ještě dělí na tři podvětvě (B2, B1 a B1 s dopomocí), ale těm se budeme věnovat dále. V Příkladu 1 se tedy jedná o R-skvíz a v Příkladu 2 o B-skvíz. Každý z těchto skvízů se sehrává poněkud jinak, ovšem na to se podíváme v dalších lekcích.

Literatura

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

Lekce 2: R-skvíz

Pokud naší osamocenou nadějkou je ta, jejíž barvu drží obránce po první straně od této nadějky, hovoříme o R-skvízu.

Nejprve obraťme pozornost k B-nadějce. Aby tento skvíz fungoval, musí B-nadějka být podpořena minimálně jedním winérem, tedy kartou, kterou nelze přebít. To je základní a železné pravidlo, které platí pro všechny typy dvojitých skvízů.

Stejně jako v jednoduchém skvízu musí být upraven počet ztrátových zdvihů na jeden. Opět se jedná o pravidlo nutné pro všechny typy dvojitých skvízů.

Teď se podívejme na pravidla platící speciálně pro R-skvíz. Ve všech dvojitých skvízech typu R mohou být L-winéry staženy v raném stádiu. Poslední winér skupiny F-R musí ležet a být stažen z ruky s jednou nadějkou.

Postup, který plyne z tohoto pravidla, je takovýto. Chci-li realizovat dvojitý skvíz typu R, musím

- odehrát všechny L-winéry
- zbavit se všech winérů z ruky se dvěma nadějkami
- odehrát winéry ze strany s jednou nadějkou, poslední z nich je skvízová karta, sleduji, zda se nevzdal obránce po levici své barvy, jestli ano, povyrostla moje nadějka, když ne, mohu ji odhodit a podívám se, co odhodí druhý obránce. Když odhodí svou barvu mám winéra v ruce, když ne, moje B-barva bude tažná.

Takto vyzbrojeni se pokusme zrealizovat následující dvojité R-skvízy.

Příklad 1

♠ Q J 7 3

♥ Q 10 9 6 5

♦ A 7 6 2

♣ —

♠ 4

♥ K J 8 7 2

♦ K J 9 3

♣ J 9 4

N

W 1 E

S

♠ 6

♥ 4 3

♦ Q 8 5 4

♣ A K Q 10 8 2

♠ A K 10 9 8 5 2

♥ A

♦ 10

♣ 7 6 5 3

Po výnosu pikovou čtyřkou, Východ přiznává poslední chybějící trumf. Bez tohoto špatného začátku jsme mohli vyložit ruku, protože bychom prostě čtyřikrát snapli trefy. Prakticky je to ovšem možné i tak. Stáhnete eso srdcové, snapnete třikrát trefy a srdce, doufajíc, že vypadne srdcový král. V tomto případě se to nestane, ale máte k dispozici dvojitý skvíz typu R s hrozbami R=♣7, L=♥Q, B=♦7. Osamocená nadějka trefová je v ruce, Západ drží srdce a Východ trefy, v ruce mám ještě tři trumfy, když jehraji potřetí, mám na stole A,7 v kárech a Q srdcovou a číhám, čeho se vzdá Západ, nejspíše kára a já zahodím srdci, na řadě je Východ s trefem a dvěma káry. Čeho se vzdá? Je to úplně jedno.

Nezapomeňte si všimnout, že tento dvojitý skvíz pracuje doslova sám. Chcete třikrát snapnout srdce a z toho důvodu stáhnete včas L-winéry. A protože srdcový král je zakořeněný příliš hluboko, co můžete udělat jiného než stáhnout všechny trumfy?

Závazek 7♠ S Výnos ♠4

W	N	E	S
		3♣	3♠
4♣	5♣	pas	5♥
pas	6♦	pas	7♠
pas	pas	pas	

Příklad 2

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

Závazek **5♦ S** Výnos **♣K**

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

První dva zdvihy bere Západ a ten vynáší trefovou osmičku, Východ snapne šestkou a vy přesnapnete sedmičkou. Na vaše kárové eso odhazuje Východ srdcovou dvojku.

První myšlenkou může být zkusit snapnout pik. Ale dát Západu, který drží osm levných karet, tři piky by znamenalo, že srdce jsou děleny 6-2, což je méně pravděpodobné než dělení piků 5-2. Na druhé straně je velmi nepravděpodobné, že Západ drží čtyři piky, a pokud ne, je na obzoru dvojitý skvíz typu R s nadějkami R=♠6, L=♣7, B=♥10. Spusťte kára a vymažte Východ, potom piky a vyleštěte Západ. Sledujte a počítejte piky a trefy. Na poslední káro je na stole A,10 v srdcích a trefová sedmička, u Západu trefová dáma a dvě srdce – K,9, u Východu zůstal pikový kluk a Q,J v srdcích. Dokážete už koncovku dohrát sami?

Příklad 3

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

Závazek **7BT S** Výnos **♠J**

N	S
pas	2♣
2♠	3♥
4♥	4BT
5♥	7BT
pas	

V prvním zdvihu Východ přidává osmičku a dáma bere zdvih, pikový král, Východ odhazuje károvou trojku. Ukažte, že závazek je neprůstřelný!

Dvě kola srdcí objasní situaci. Jestliže má Východ zádrž (a on ji má), vytvoří se dvojitý skvíz typu R s nadějkami R=♥4, L=♠6, B=♦2. Přejděte trefem na stůl, stáhněte pikové eso (poslední L-winér) a spusťte trefy. Kdyby držel Západ srdce, pak piko-srdcový skvíz nechám na vás.

Příklad 4

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

Závazek **6BT S** Výnos ♠ J

W	N	E	S
			2BT
pas	4BT	pas	6BT
pas	pas	pas	

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

Oba hráči litovali ostře, konečný kontrakt je však nadějný. Jih splní, když bude srdcový impas úspěšný nebo bude kterákoliv z černých barev dělena 3-3. Šance jsou téměř 4:1, že nastane jedna z uvedených možností. Jak ale vidíte, nic není ve prospěch Jihu, přesto svůj závazek splní.

Západ vynese pikovým klukem, vydražitel bere na stole a vynáší srdcovou devítku na impas, Západ odmítá první kolo srdcí, ale bere, když Jih impas opakuje, pak pokračuje pikovou desítkou. Jih bere esem a Východ odhazuje trefovou sedmičku. Tento odhoz se Jihu líbí a tak nese pik ke králi, aby povzbudil k dalšímu trefovému odhozu. Tentokrát však Východ zahazuje srdce. Teď vydražitel zkouší trefy a ke své smůle zjišťuje, že barva se dělí stejně špatně jako piky. Ví však, že Východ musí držet trefy, aby se zabezpečil proti jeho čtyřlístu. Západ zase musí držet piky, aby se zabezpečil proti čtyřlístu stolu. Když bude hrát Jih správně, může skvízovat oba soupeře tak, že zahodí kárové stopery. L-barva je odehrána, a tak Jih odehraje vysoké trefy a pak vysoké srdce, čímž docílí pozice:

Jih vynáší srdcové eso. Západ je skvízován nejdříve. Kdyby zahodil pik, byla by čtyřka stolu vysoká, proto zahodí káro, stůl teď může odhodit pik. Teď je ve skvízu Východ. Jestliže zahodí tref, čtyřka v ruce bude vysoká, proto musí také zahodit káro. Teď na eso a krále kárové vypadnou zbývající kára a poslední zdvih vezme kárová čtyřka stolu.

Na závěr se ještě vraťme k Příkladu 1 z minulé lekce a podívejme se nyní poučenýma očima, jak je realizován tento dvojité skvíz typu R. Z dražby je téměř jisté, že Západ drží kára a Východ srdce. Jestli je to tak, pak ♥6 v ruce je jedna nadějka, ♦10 a ♠4 na stole další nadějky, B-barva je vedena esem a králem, osamocená nadějka je vR, takže dvojité skvíz by měl fungovat. Je třeba upravit počet zdvihů, proto propustím první káro a vezmu až druhé. Tím je odehrán jediný L-winér a na stole (strana s dvěma nadějkami) zbývá jen trefové eso. Vytrumfování nás zbaví přebytečných honérů na této straně. Obehrání zbývajících winérů dovede rozdání do nám již známé koncovky. Snad se v R-skvízech už dobře orientujete.

Literatura

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

Lekce 3: B2-skvíz

S malými výjimkami jsou všechny skvízy typu R v zásadě stejné. U B-skvízů (B-nadějka proti L a R) je ale skutečnost jiná. Tyto skvízy se dělí do dvou podskupin, silně se lišících ve svých pravidlech sehrávky. Typ B2 – B-nadějka je vedena dvěma (nebo více) B-winéry. Typ B1 – B-nadějka je vedena jedním B-winérem. Indexy 1,2 neznamenaají pořadí, ale počet winérů doprovázející B-nadějku. Typ B1 se navíc rozpadá ještě na dva poddruhy.

Dvojitý skvíz typu B2. Předpokládejme, že B-nadějka je sama na jedné ruce proti R- a L-nadějkám a že B-nadějka je vedena dvěma B-winéry (oba musí být v jedné ruce, tento typ nevylučuje, aby jich bylo více než dvě).

Postup sehrávky takového skvízu probíhá následovně:

- zbavte se winérů na straně s B- nadějkou ve free barvě, tedy odehrajte je
- poslední skvízová karta musí ležet proti B-nadějce, odehrajte proto všechny winéry ze strany s L- a R-nadějkou

Nezapomeňte, že B-winéry musí být zachovány, když je skvíz dosáhnutý. Pokud je nevyhnutelné některého B-winéra stáhnout před tím, list okamžitě přechází do typu B1, pro který (jak za chvíli ukážeme), platí daleko přísnější kritéria.

Příklad 1

♠ A K 6 4
 ♥ K Q 9 5
 ♦ 7 4
 ♣ 7 6 4

♠ J 8 5 2
 ♥ 6 4
 ♦ Q 8 2
 ♣ 10 9 8 2

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

♠ Q 9
 ♥ A 7 2
 ♦ A K 6 5
 ♣ K Q J 3

Závazek **6BT S** Výnos **10**

N	S
1 ♠	2 ♦
2 ♥	4 BT
5 ♦	6 BT
pas	

V prvním zdvihu eso bere zdvih, Východ vrací tref, Západ dává dvojku a na váš další tref odhazuje Východ pikovou trojku.

Jestliže Východ drží obě drahé barvy, neexistuje skvíz pro chybějící (VÝ). Jestliže má obě drahé barvy Západ, potom má Východ šest kár, což nekoresponduje s jeho pikovým odhozem. Jestliže jsou zádrže rozděleny libovolným způsobem, je k dispozici snadný dvojitý skvíz typu s B-nadějkou ♦6. Jediným požadavkem je, aby poslední skvízová karta ležela proti nadějce B. Stáhněte tedy poslední tref a ohodte na něj káro. Tref přinutí Východ buď si odhodit kartu z barvy, kterou drží nebo se zkrátí v B-barvě kárech na dvě. Potom stáhněte srdce. Barva se nedělí, ale nutí Západ zahodit si buď pik (pak se vypracují piky) nebo káro (to pomůže mým kárům). Počítám si piky, abych věděl, jestli bude ♠6 vysoká po třetím kole piků. Když ne stahuji kára.

Příklad 2

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

♠ A K Q 8 2
 ♥ J 7 2
 ♦ 9 7 2
 ♣ 9 7

♠ 9 6
 ♥ 8 3
 ♦ J 10 6 3
 ♣ Q 10 8 6 3

♠ 7 4
 ♥ A K Q 9 6
 ♦ A 8
 ♣ A K J 4

N
 W 2 E
 S

Závazek **4♥ S** Výnos **♠K**

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

Východ přidává pikovou šestku a Západ pokračuje dámou, na pikovou dámu klade Východ srdcovou osmičku a srdcová devítka bere zdvih, na první srdce oba obránci přiznávají, na druhé odhazuje Východ trefovou trojku.

Protože bude většina stolů hrát závazek 3BT a splní čtyři, musíte udělat nadzdvih.

Jestliže s hrůzou couvneme od trefového impasu, první myšlenka, která nás napadne, je trefový snap. Ovšem protože Západ drží osm karet v drahých barvách, je to značně riskantní.

Jaké jsou skvízové možnosti? Jestliže Západ drží kára, je možný piko-kárový skvíz. Ale to by znamenalo, že trefy jsou děleny 6-1. Daleko pravděpodobnější je, že Východ má kára, což znamená, že existuje dvojitý skvíz typu B2 s nadějkami R=♦5, L=♠J, B=♣J. Dokončete srdce a na poslední se zahodí tref. Tím se zbavíte winérů ze strany B-barvy. Pak rozehrajete kára, čímž se zbavíte posledního z honérů na straně B-nadějky, a když si Východ udrží kára, musí mu zbýt jen dva trefy, odhazujete trefovou čtyřku, a jestli také Západ podrží svou piku, potáhnou trefy i bez impasu.

Příklad 3

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

♠ K 6 3
 ♥ 9 7
 ♦ Q 9 8 6
 ♣ A 6 4 3

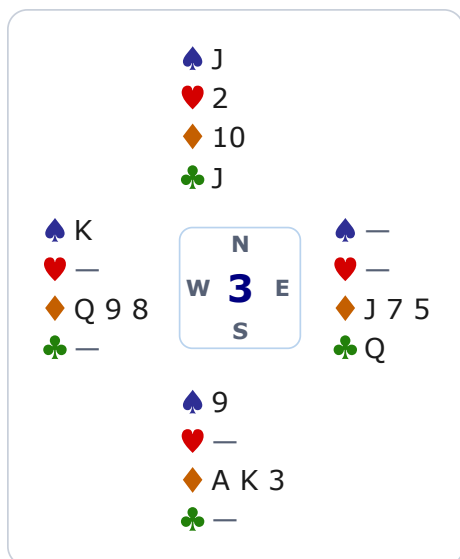
♠ 10 7 4
 ♥ 8 6 5
 ♦ J 7 5 4
 ♣ Q 10 2

♠ A Q 9 8
 ♥ A 4
 ♦ A K 3 2
 ♣ K 9 7

N
 W 3 E
 S

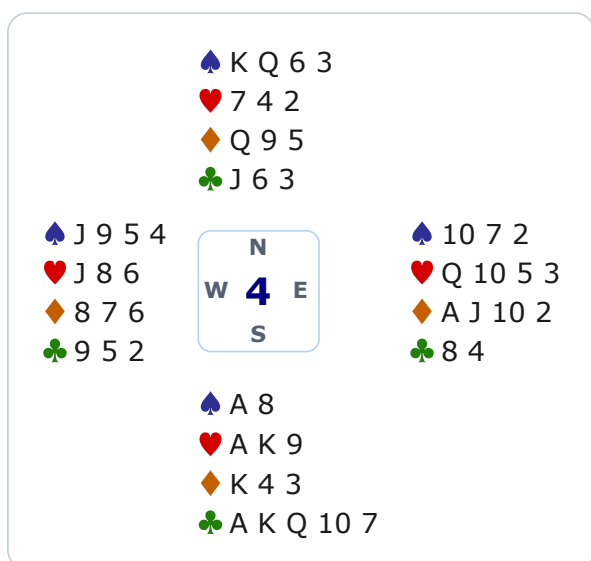
Závazek **6BT S** Výnos **♣A**

Západ odehrál trefové eso. Pak změnil barvu výnosu a vynesl malý pik – „Děkujeme, pane obránce“, vydražitel vzal desítku Východu dámou. Mám jedenáct zdvihů, král pikový je pravděpodobně u Západu, trefová desítka u Východu, ani jeden neudrží u dvojitého skvízu typu B2 kára, pokud to zahrají správně. Rektifikovány zdvihy jsou, proto se musím zbavit winérů od B-nadějky, odehrávám tedy pikové eso a trefového krále. Následuje pět srdcových zdvihů a před odehráním posledního srdce ze stolu vypadala situace takto:



Ted' je nesena srdcová dvojka. Východ si musí nechat trefovou dámu, a tak odhazuje káro. Jih odhodil pikovou devítku. Západ nemůže odhodit svého pikového krále, takže také odhazuje káro. Vydražitelova kárová trojka se teď stala vítězným zdvihem. Kdyby Západ ve druhém zdvihu pokračoval v trefech, hlavní hráč by se nemohl tak radovat.

Příklad 4



Závazek **6BT S** Výnos **♦7**

Hlavní hráč položil ze stolu dámu a eso vzalo zdvih, kárového kluka pak vzal králem a Západ dal osmičku. Vypadá to, že károvou desítku má Východ. Můžeme si napočítat jedenáct zdvihů. Jestli má kárové desítky Východ i piky, pak by byl realizovatelný jednoduchý piko-kárový skvíz. Nebo ne? Samozřejmě že ne, obě nadějky jsou v nižší ruce. Musíme proto věřit, že piky má Západ, a pak máme dvojitý skvíz typu B2 s Naděnkami R=♠6, L=♦9 a B=♥9. Zbavíme se všech winérů od strany s B-nadějkou tím, že odehrajeme trefy, na které zahodíme dvě srdce. Sledujeme, jestli nespadne kárová desítka a počítáme odhozené piky soupeřů. Pak spustíme piky a třetí pik je akciová karta. Jestli obránci udrželi piky i károvou desítku, smrtící kartou bude srdcová devítka po odehrání esa a krále.

Na závěr se ještě podívejme na Příklad 2 z 1. lekce. Západ vzal v prvním zdvihu trefovým esem, hlavní hráč vzal, odehrál ještě jeden tref. Napočítal si jedenáct zdvihů, vyloučil jednoduché skvízy v drahých barvách (u Západu by chybělo VÝ, u Východu pak nezapadá shoz Západu). Když jsou ale tyto barvy rozděleny, R=♠6, L=♥9, B=♦6 nebo R=♥9, L=♠6, B=♦6. Je třeba se zbavit posledního trefu odehráním, potom odehrát srdce, pokud se nerozpadnou, uvidíme, jak je to s L a R-nadějkou (při těchto akcích sleduji také odhozené piky), pak stáhneme piky, a když nespadly ani vysoký pik, ani srdce, vypracujeme malé káro.

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

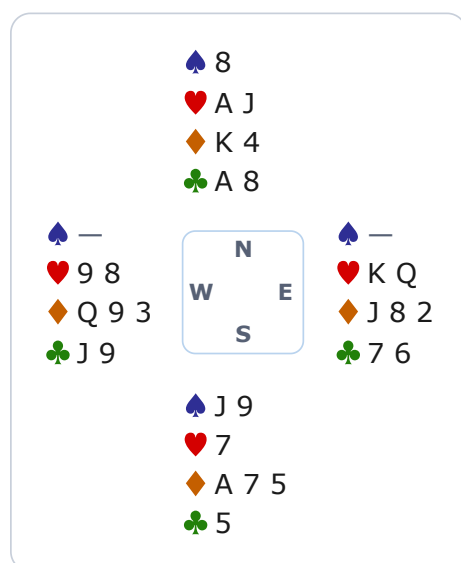
Lekce 4: Skvíz B1 s dopomocí

V této lekci se budeme tentokrát bavit o druhém typu dvojitého skvízu s osamocenou B-nadějkou. V námi zkoumaných případech bude mít B-nadějka u sebe jen jednoho winéra, ale na druhé straně bude druhý. Takovému typu B-skvízu říkáme B1 s dopomocí.

Pokud budeme mít v listu tuto pozici, pak skvíz realizujeme pomocí dále popsaného pravidla. Pokud by daný postup nešlo realizovat, skvíz bude zmařen.

Pravidlo, které nám umožní skvíz uskutečnit, je takovéto: Poslední R-winér musí předejít poslední F (L-R-F nebo R-L-F). Skvízová karta tentokrát může ležet naproti na libovolné straně.

Příklad



Nadějky jsou R=♥J, L=♣8, B=♦7. Protože ruka se dvěma nadějkami má B-winéra, poslední R-winér musí předcházet poslední F. Tedy trefové eso, srdcové eso, piky. Druhou možností je postup srdcové eso, piky, trefové eso.

Příklad 1

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

Král kárový bere zdvih stejně jako kárové eso, károvou desítku berete, první tref oba přiznávají, ale na druhý odhazuje Západ pikovou dvojku.

O druhý nadzdvih se mohu pokusit oboustranným impasem nebo dvojitým skvízem typu B1 s nadějkami: R=♦9, L=♣4, B=♥4. Poslední R musí předcházet poslední F, jak už jsme řekli. Stáhneme poslední tref (L-winérem začneme a po něm piky, protože R-winéry jsou už obehřány). Je možno i naopak. Zjistěte, co by se stalo, kdyby se srdce odhodilo ve třetím zdvihu.

Závazek **3BT S** Výnos ♦5

N	S
	1♣
1♠	1BT
3BT	pas

Příklad 2

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

Východ přidává sedmičku, kluk bere zdvih, do kárového krále přiznávají oba obránci, na károvou dámu odhazuje Východ srdcovou pětku. Srdcovou dámu bere Východ a vynáší srdcového kluka.

Skvíz typu B1 s nadějkami R=♦10, L=♥9, B=♣J se může považovat za jistý. Stáhněte R-winéra (o L už bylo postaráno) a pak spustte piky.

Závazek **6BT S** Výnos ♠9

N	S
	1♥
2♠	2BT
3♣	3♦
4BT	5♥
6BT	pas

Příklad 3

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

♠ 9 5 4
 ♥ J 9 6 5
 ♦ 9 8
 ♣ J 10 7 4

♠ Q J 3 2
 ♥ —
 ♦ K Q J 10 7 4 2
 ♣ 3 2

♠ K 8 7 6
 ♥ K Q 8 7 4 3
 ♦ —
 ♣ K Q 5

N
 W 3 E
 S

Závazek 7♥ S Výnos ♦9

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

Východ dává desítku a hlavní hráč bije trumfem, na srdcového krále odhazuje Východ kárového krále.

Původní úmysl hlavního hráče je snapnout dvě kára za předpokladu, že Západ má tři kára. Ale když se ukáže rozloha trumfů 4-0, nemá dost trumfů na snapy. (Zahrajte to, když jsou vyměněny ♦2 a ♠4.)

Je podle dražby pravděpodobné, že Západ nedrží kára. Jestliže Východ drží trefy a kára, trefo-kárový skvíz selže pro nepřítomnost VÝ a zároveň s ním i celé rozdání, dejme tedy trefy Západu. Pak existuje dvojitý skvíz typu B1 s nadějkami R=♦6, L=♣9, B=♠8. Vstupy musíme starostlivě šetřit. Sekvence je následující: ♥10, ♥A, ♣K, ♥Q, ♣A, ♦A, ♣Q, srdce.

Příklad 4

♠ K 7 5
 ♥ A 7 6 2
 ♦ A 5 3
 ♣ 10 6 4

♠ Q 9 2
 ♥ J 5
 ♦ K Q J 9 7 6 4
 ♣ 5

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

♠ A J 4
 ♥ K 8 3
 ♦ 8
 ♣ A K Q 9 8 3

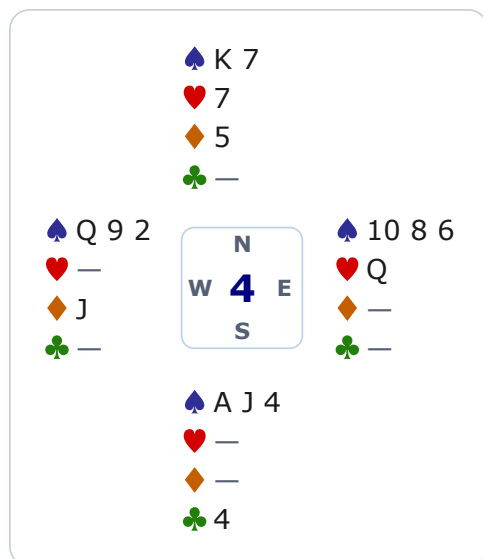
N
 W 4 E
 S

Závazek 6♣ S Výnos ♦K

W	N	E	S
3♦	pas	pas	5♣
pas	6♣	pas	pas
pas			

Západ vynesl kárového krále a hlavní hráč prozkoumával hodnoty stolu. Jedenáct zdvihů bylo v dohledu a dvanáctý bude následovat, budou-li srdce dělena nebo bude sedět piková dáma. Ale co když má Východ čtyři nebo více srdcí a Západ má pikovou dámu? Ano, určitě v tom bude dvojitý skvíz: když každý obránce musí hlídat jednu drahou barvu, nikdo neudrží piky. Bude to dvojitý skvíz typu B1 s nadějkami: R=♥7, L=♦5, B=♠J.

Bylo nutno upravit počet zdvihů a hlavní hráč tedy propustil káro. Západ pokračoval druhým kárem, které vzal hlavní hráč na stole s odhozem srdce v ruce. Po vytrumfování zkusil vydražitel srdce snapnutím třetího kola v ruce. Nerozpadla se, ale tímto počinem bylo postaráno o R-winéry a nyní mohl odehrát trumfy a vynést poslední trumf v koncové situaci:



Každý z obránců musel odhodit pik, takže závazek byl zajištěn, ať má dámu kdokoli.

Literatura

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

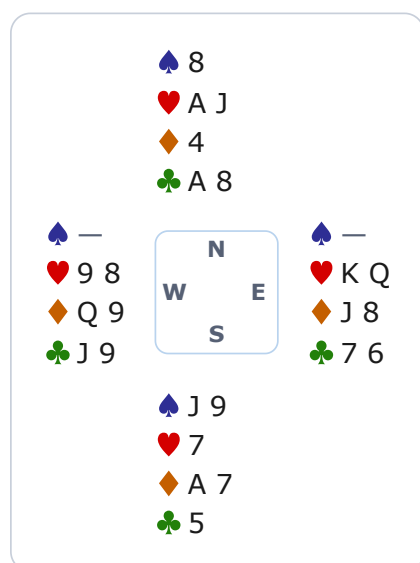
Lekce 5: Skvíz B1 bez dopomoci

V této lekci se dostáváme k poslednímu typu dvojitého skvízu. Při něm je osamělá opět nadějka B, má ale jen jednoho winéra, který navíc není podporován dalším z druhé strany.

Postup pro tento skvíz je velmi úzce a přesně vymezen. Jestliže ruka s dvěma naděžkami nemá B-winéra, musí tato ruka obsahovat L-winéra s malou naproti a poslední winéry musí být stáhnuty v přesném pořadí: R-F-L (mnemotechnicky se po vás chce, abyste RaFL).

Abychom si pomohli při zapamatování přísně předepsaného sledu stahování winérů v případě dvojitého skvízu typu B1 bez dopomoci, budeme tento skvíz nazývat také někdy RFL-skvízem.

Příklad



Nadějky jsou R=♥J, L=♣8, B=♦7. Protože ruka se dvěma naděžkami nemá B-winéra, jedná se o RFL-skvíz. Formule říká: srdce-piky-trefy. Ověřte skutečnost, že při každé jiné sekvenci skvíz selže.

RFL-skvíz, bezpochyby zřídka, je nepochybně nejméně jednoduchý z různých forem pro pochopitelný důvod: I když jsou nutné nadějky k dispozici na správných místech, velmi často nemůže být skvíz vykonán, protože je nemožné stáhnout winéry ve správném pořadí.

Příklad 1

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

V prvním zdvihu Východ přidává dámu, hlavní hráč propouští, aby upravil počet ztrátových zdvihů, trefovou desítku pak bere král, Západ dává sedmičku. Na kára ve třetím a čtvrtém zdvihu oba obránci přiznávají.

Závazek je bezpečný. Jestliže má srdce Západ, je tam srdco-trefový skvíz, jestliže Východ, je zde RFL-skvíz s nadějkami R=♥8, L=♣6, B=♠4. RFL zní: srdce-káro-tref. Z důvodu zachování obou možností skvízů stáhneme srdce a pak kára. (Sehrajte to i s vyměněními ♥3,2 za ♦3,2.)

Závazek **6BT S** Výnos ♣3

N	S
	1♦
1♥	2BT
6BT	pas

Příklad 2

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

Dáma bere a Východ pokládá pětku.

Západ pravděpodobně drží kára. Jestliže má také trefy, existuje trefo-kárový skvíz, jestliže má trefy Východ, je tady RFL-skvíz s nadějkami R=♣4, L=♦6, B=♥J. RFL má tedy formulku trefy-piky-káro a znamená to, že černé barvy mohou být staženy v pořadí trefy-piky bez ohrožení kteréhokoliv ze dvou myslitelných skvízů.

Vzhledem k dělbě trefů 5-2 je pozice jasná (s předpokladem kárového 4-listu Západu) po čtyřech zdvích. Ale s trefy 4-3 (sehrajte to s vyměněním trefové trojky za srdcovou pětku) bude odhoz ze stolu o málo lepší než náhodná volba.

Závazek **7BT S** Výnos ♦J

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

Příklad 3

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

Závazek **6BT S** Výnos ♣3

N	S
2BT	
6BT	pas

V prvním zdvihu Východ dává kluka, král bere, na dvě kola srdcí oba soupeři přiznávají, na dvě kola kár rovněž, pak přijde pikový král, impas v pikách a pikové eso, na které Východ dává dámu.

Za předpokladu, že nebyla zahozena žádná klamná karta, je po osmi zdvizích známo, že Západu zůstala jen jedna červená karta, ale jestli srdce nebo káro, to je přesně padesát na padesát. Každopádně, protože se jedna červená barva rozpadá, závazek je bezpečný (za výše uvedeného předpokladu).

Bude to znamenat, že není rozdíl mezi srdcovým a károvým pokračováním? Vůbec ne. Jestliže bude vyneseno srdce a ty se rozpadnou (vyměňte ♦10 za ♥9), neexistuje skvíz, protože obě obsazené nadějky, ♠7 a ♦9, leží pod stoperem. Ale když vyneseme káro a tato barva se rozpadne, máme k dispozici RFL-skvíz s nadějkami R=♠7, L=♥3, B=♣6. Srdcový výnos nám umožní splnit závazek, zatímco kárový také s 50% šancí na nadzdvih.

Literatura

1. *Všechno o skvízech* – C.E.Love

Předpokládejme teď, že Západ drží srdce, Východ kára a trefy hlavního hráče jsou takové, že je může držet jen jeden obránce (např. A,K,Q,x proti x,x). Neexistuje způsob, jak lokalizovat trefového stopera. Technicky se nejedná o dvojité skvíz – jen o jednoduchý proti majiteli trefové zádrže. Jsou-li ovšem nutné podmínky zachovány, hlavní hráč se může zbavit hádání sehráváním rozdání pomocí dvojitého skvízu a opět to, že jen jeden z obránců drží barvu B, nehraje žádnou roli.

Příklad 1

Závazek **7BT S** Výnos  **K**

Závazek je neprůstřelný, jestliže trefovou dámou drží Západ, což je velmi pravděpodobné. U bridžového stolku je velmi snadné toto rozdání vypustit jednoduše proto, že je tak lehké považovat piky za táhnoucí. Dřív než se pustíme do barvy, která vypadá solidně, měli bychom uvážit, co se stane, když přece jen nepotáhne.

Místo toho samozřejmě stáhněte dvě srdce. Když Východ nepřízná, spusťte kára a piky za účelem vykonání jednoduchého srdco-trefového skvízu. Když nepřízná srdce Západ, máte (pokud piky netáhnou) jednoduchý piko-trefový skvíz proti Západu nebo piko-srdcový skvíz proti Východu. Ale který? Je to fuk. Hrajte dvojitý skvíz typu R s nadějkami R=♥5, L=♣J, B=♠6 a spusťte červené barvy.

Jestliže stojíte před problémem volby mezi dvěma jednoduchými skvízí, nemyslete si, že je možno použít vždy techniku dvojitého skvízu, protože je tu věta: „Když jsou splněny nutné podmínky...“

Sehrajte si tento příklad tak, že srdcovou čtyřku vyměníte za trefovou pětku. Teď je vaše nejlepší šance stáhnout kára v naději, že dostanete nějakou informaci, ale padnou jen dva bezvýznamné trefy. Stáhněte tedy pikového krále a srdcové eso a hodte si korunu.

Příklad 2

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

Výnos bere král Východu a pikové eso Západu bere druhý zdvih, ten vynáší károvou devítku, Východ přidává dámu a eso bere, na dvě kola trefů přiznávají oba obránci a na pikovou dámu odhazuje Východ károvou pětku.

Jestli drží Západ kárového krále, nemůže vzniknout piko-kárový zdvih pro chybějící VSTUP. Ale je nemyslitelné, že by Západ vynesl od kárového krále do barvy, kterou dražil Jih, nepochybně má tuto kartu Východ. Je-li tomu tak, pak jednoduchý skvíz hraný jako dvojitý typu B2 existuje s nadějkami R=♦10, L=♠9, B=♥6. Jen dokončete trefy.

Protože je k dispozici vhodná kárová nadějka v obou rukách, skvíz může být také považován za typ R s nadějkami R=♠9, L=♦J, B=♥6.

Závazek **3BT S** Výnos ♠7

N	S
1♣	1♥
2♣	2♦
2♠	2BT
3BT	pas

Volba mezi jednoduchým a dvojitým skvízem. Nepleťte si výše popsany problém – volbu mezi dvěma jednoduchými skvizy – s úplně odlišným problémem volby mezi jednoduchým a dvojitým skvízem. S listy, které mohou produkovat jeden nebo druhý z těchto skvizů, samozřejmě stáhněte co nejvíce vysokých karet tak, aby to nechávalo otevřené obě cesty. Pokud toto probíhá, mohou se ukázat nové informace, které spolehlivě ukáží správnou cestu. Soustředíme se teď na rozdání, u kterých nejistota dále trvá. Mohlo by se zdát, že v takovém případě bude správnou cestou dvojitý skvíz, ale není to tak. Pokud jsou splněny nutné podmínky, může hlavní hráč odstranit náhodu, ale tady ne, protože technika obou skvizů se obvykle liší.

Je možné zkonstruovat listy, ve kterých je volba rovnocenná hození si korunou, ale ve většině případů se můžeme „dostat ke kořenu“ přinejmenším s nějakou šancí na úspěch. Podstata, kterou je třeba zdůraznit – neexistuje žádný apriori důvod pro to, abychom dávali přednost dvojitému skvizu, protože (pokud jsou věci stejné) jednoduchý skvíz může být zrovna tak správný. A často nemůžete rozdání sehrát oběma způsoby.

Příklad 3

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

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

N		E
W	3	S

Dáma Východu udělá zdvih (upravení počtu zdvihů) a je vrácena piková devítka, Západ přidává pětku, hlavní hráč hraje další pik a Východ odhazuje trefovou trojku, do dvou kol trefů přiznávají oba, na třetí a čtvrté zahazuje Západ srdcovou šestku a kluka, do prvního kola kár oba obránci přiznají.

Jestliže Západ drží kára, je zde piko-kárový jednoduchý skvíz. Jestliže drží kára Východ, je tu dvojitý skvíz typu R s hrozbami R=♦8, L=♠8, B=♥7. Po devíti zdvizích je silně pravděpodobné, že drží kára Západ. Vyneste tedy srdce.

Závazek **6BT S** Výnos ♠2

N	S
pas	2♦
2♥	3♣
3♦	3♠
4♥	6BT
pas	

Příklad 4

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

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

N		E
W	4	S

Závazek **6♠ S** Výnos ♣9

N	S
1♦	2♠
3♠	4♠
5♠	6♠
pas	

Naplánujte sehrávku hlavního hráče. Klíčový bod této brilantní sehrávky přichází s prvním zdvihem. Jediná šance na nadzdvih je vypracovat srdcovou desítku na nadějkou pro skvíz. S trefovou desítkou stolu jako nadějkou neexistuje dvojitý skvíz, protože všechny nadějky leží na jedné ruce a neexistuje ani srdco-trefový skvíz, protože jestliže má Západ srdce, ČI bude chybět, když má srdce Východ, bude chybět VÝ. Tedy trefová nadějka musí být sedmička, abychom zabezpečili VSTUP a první zdvih musíme vzít na stole.

Přípravná sekvence je srdcové eso, pik, srdcový snap, pik, srdcový snap. Když má teď Východ srdce, existuje srdco-trefový skvíz, když Západ, hrajeme dvojitý skvíz typu R s nadějkami R=♣7, L=♥10, B=♦8. Piky, potom tref. Když jsme dospěli k rozhodovacímu bodu, indikace ukazují na to, že srdce drží Západ.

Se srdci dělenými 4-4 a s rozdělenými figurami nebude v rozdání skutečný skvíz.

Literatura

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

Lekce 7: Obrana proti dvojitému skvízu

V obraně proti dvojitému skvízu můžete ničit časování, napadat nadějky a vstupy k nim. Jestliže jste ohrožen dvojitým skvízem typu B2 a máte možnost změnit ho na B1, je to dobrá šance, aby hlavní hráč musel těžce pracovat na svůj chlebiček. V následujících rozdáních předpokládáme, že v obraně sedí mistr hry. (Nebudeme to předpokládat často, protože je to problematický předpoklad.)

Příklad 1

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

Závazek **6BT S** Výnos ♣**10**

N	S
1 ♠	2 ♦
2 ♥	4BT
5 ♦	6BT
pas	

Východ dává pětku, kluk bere zdvih, jde malá srdce k dámě a trefová sedmička, kterou Východ bere esem. Nyní je vynesena kárový kluk, kterého bere král a Západ přiznává. Hlavní hráč hraje srdcové eso a pikovou dámu.

Jako obvykle srdce netáhnou. Jestliže má srdce Východ, Západ piky, RFL funguje v pořadí srdce-tref-piky. Jestliže drží piky Východ a Západ srdce, sekvence je piky-trefy-srdce. Všechno ukazuje na druhý případ, ale Východ je znám jako švindlíř.

Budte si jisti, že přehrání Východu na kára není bezcílný výstřel do tmy. Jestliže má Jih tři tophonéry v kárech, nedá se nic dělat, ale když dva, bude muset „těžce pracovat na svůj chlebiček“, protože pohodlný B2 skvíz je převeden na možné dva RFL-skvízy, které se musí hrát různě a hlavní hráč si musí správně vybrat.

Příklad 2

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

Eso Východu bere, zpátky jde piková desítka, kluk, dáma a král. Pak kárová dáma, na niž Východ odhazuje srdcovou trojku a tref, který oba bránci přiznali.

Hlavní hráč udělá krátkou pauzu, aby zjistil, co se stane, když trefy nepotáhnou. Jestliže má tuto barvu Západ – závazek nesplní. Jestliže ji drží Východ, vznikne RFL-skvíz s nadějkami R=♦7, L=♣2, B=♠5, stáhne kára potom srdce. Teď se ukáže, že kára jsou 5-1, což značně zvyšuje pravděpodobnost, že také trefy budou 5-1 na druhé straně a Východ je navíc znám tím, že v rozdání jako je toto, když drží pět trefů, zahraje tak, jak zahrál ve druhém zdvihu.

Závazek **6BT S** Výnos ♦J

N	S
	1♣
1♠	2BT
6BT	pas

Člověka by mohlo napadnout, že se Východ musel podívat do listu hlavního hráče, ale není tomu tak. On se jen skutečně pozorně zamyslel dřív, než skočil, což je věc, na kterou většina hráčů velmi často zapomene u bridžového stolku. Východ může vidět, že když piky táhnou, závazek je pevný, tedy jako jedinou šanci dává Západu pikovou dámu. Pak už ale musí mít všechny neviděné figury Jih. I tak je mimo hranici svého rebidu skokem, tedy kroku, který může ospravedlnit jedinečně masivní trefová barva. Na základě těchto hypotéz je dvojitý skvíz typu B2 na obzoru. (Zahrajte si to s trefovým s trefovým nebo srdcovým výnosem ve druhém zdvihu.)

Příklad 3

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

Závazek **6♦ S** Výnos **♦2**

	W	N	E	S
			3♥	4♦
pas	6♦	pas	pas	
pas				

Západ vynáší malý trumf a stůl získává zdvih na osmičku. Hlavní hráč odehrává trefové eso a přebíjí tref trumfem v ruce, dále eso srdcové a přebíjí srdce králem károvým na stole, (Západ odhazuje pikovou trojku) a pak vynáší další tref ze stolu. Jak má Východ plánovat svou obranu?

Ví, že hlavní hráč začal se 4-listem srdcovým a singl trefem, ale nemůže si být jist kolik má trumfů. Pravděpodobně dost. Měl-li trumfový 7-list, nemá se čeho bát. Situace by byla nebezpečná pouze tehdy, kdyby měl hlavní hráč pouze 6-list trumfový a pikového krále s malým pikem. Potom by měl jedenáct zdvihů a všechny podmínky pro dvojité skvíz – vyjma toho, že má dva ztrátové zdvihy. Jedná se o R-skvíz s nadějkami L=♣J, R=♥8 a B=♠9. Ale může si plánovat snížení počtu ztrátových zdvihů propuštěním tohoto zdvihu Západu a Východ může velmi brzy a jasně vidět, že partner není schopen hrozbu skvízu odvrátit, protože dvojitá piková hrozba není zranitelná. Hlavní hráč ovšem nemůže propustit zdvih Východu, protože by si odehrál vysoká srdce, takže musí k tomuto zdvihu zahrát svůj zbývajcí trumf.

Hlavní hráč již nemá možnost propustit další zdvih, a jelikož jeho časování je narušeno, nemůže hrozbu skvízu využít.

Příklad 4

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

	N	
W	4	E
	S	

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

Závazek **6♠ S** Výnos **♦ 5**

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

Jelikož kárová desítka Západu může být příliš užitečná karta, než aby ji ztratil, vynáší proti pikovému slemu Jihu károvou pětku. Na eso stolu hraje Východ trojku a Jih čtyřku. Pikový výnos k esu je následován pikovým výnosem zpátky ke klukovi a Východ odhazuje ve druhém kole károvou šestku. Na malou srdci vynesenu ze stolu hraje Východ dvojku, Jih dámu a Západ krále. Jak by měl pokračovat?

Podle způsobu sehrávky hlavního hráče nemůže být pochyb, že měl původně srdcový 3-list a dvojka partnera to také potvrzuje. Proto Západ nezná v rukou Jihu pouze dvě karty a je téměř jisté, že to budou trefy. Má-li v trefech eso s dámou, nemůže dělat nic, než nečinně čekat na skvíz v trefech a srdcích. Ale co když má trefovou dámu Východ? Potom na hlavní hráč uplatnit dvojitý skvíz, při němž má trefy jako B-barvu. Je to RFL-skvíz a můžete zjistit, že je možný, protože vstup na stůl je ve správné barvě. Řekněme, že Západ vynesel srdcovou desítku. Hlavní hráč přebije poslední káro trumfem a začne odehrávat trumfy. Na poslední trumf je Západ ve skvízu na své trefové držení. Když odhodí tref, hlavní hráč odhodí ze stolu srdcovou nadějku a na výnos malou srdcí k esu na stole je ve skvízu Východ na trefy a kára.

Jediná cesta, jak můžete odvrátit tento skvíz, je útok na dvojitou nadějku trefovým výnosem. Ale má-li hlavní hráč kluka, nestačí vynést malý tref, protože by Východ byl stále ve skvízu na trefy a kára, jakmile je jednou hlavnímu hráči smazán trefový přechod do ruky.

Útok na B-nadějku je velmi často správný způsob obrany, když obránci vidí na obzoru hrozbu dvojitého skvízu.

Literatura

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

Lekce 8: Jak už umím dvojité skvízy

Příklad 1

♠ A Q 5 3

♥ 7 6 3

♦ K Q J 6 4

♣ 5

♠ 10

♥ Q 9 8

♦ 10 9 8 7 2

♣ 10 8 6 2

N

W 1 E

S

♠ J 9 8 4 2

♥ J 10 4 2

♦ —

♣ J 9 7 3

♠ K 7 6

♥ A K 5

♦ A 5 3

♣ A K Q 4

Východ odhazuje pikovou dvojku. Ukažte karty –
závazek je neprůstřelný!

Řešení:

Stáhněte piky. Jestliže má Západ tuto barvu – je tady piko-kárový skvíz. Když drží piky Východ – máme dvojitý skvíz typu B2 s nadějkami R=♠5, L=♦6, B=♣4 (nebo ♥5). Stáhněte kára (L-winéry) a srdce (nebo trefy). Je to rozdání, ve kterém stejně dobře poslouží jako barva B kterákoliv ze dvou zbývajících.

Závazek **7BT S** Výnos ♦10

N	S
	2BT
3♦	3BT
4BT	5♠
5BT	6♠
7BT	pas

Příklad 2

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

	N	
W	2	E
	S	

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

Do výnosu Východ přidává trefovou šestku, trefová čtyřka jde v dalším zdvihu, eso bere, trefovou devítku přebírá desítka a na trefovou dámu odhazuje Východ pikovou šestku. Na pikového kluka dává Východ trojku a dáme bere zdvih.

Řešení:

Západ velmi pravděpodobně drží piky. Pak když má Západ také stopera v kárech je zde piko-kárový skvíz. Nebo drží kára Východ a je tady R-skvíz s nadějkami R=♦8, L=♠7, B=♥J. Stáhněte tedy piky, protože to žádnému skvízu nevadí. Kdyby teď byl přítomný jednoduchý skvíz, měl by Východ šest srdcí, což je nepravděpodobné a navíc negováno pikovým odhozem. Je tedy indikován R-skvíz.

Závazek **3BT S** Výnos ♣K

N	S
	pas
1 ♠	2 ♦
2 ♥	2BT
3BT	pas

Příklad 3

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

	N	
W	3	E
	S	

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

Závazek **6BT S** Výnos ♥10

N	S
	1 ♣
2 ♠	4BT
5 ♥	6BT
pas	

Výnos srdcová desítka a překvapení – Východ na singl sedmičku nasadil krále! Hlavní hráč bere nechápavě, ale šťastně esem a napočítává si snadných dvanáct zdvihů – čtyři srdcové, čtyři kárové, tři trefové a pikový – šance na nadzdvih velké. Hraje tedy podruhé a potřetí srdce a Západ ve třetím kole nepřiznává (ze stolu shazuje piky). Teď třikrát trefy a ve třetím kole nepřiznává tentokrát Východ. Co teď?

Řešení:

Trefo-srdcový skvíz neexistuje, ale je tam úplně ložený dvojité skvíz s B-nadějkou v pikách. Nadějky R=♥4, L=♣6 a B=♠Q. Musí se stáhnout kára a srdce a dávat pozor, jestli se nevzdá Západ trefu a Východ srdce. Když na poslední káro Západ neodhodí tref, odhodí ho hlavní hráč a Východ bude muset chránit svou srdci odhozem piku – oběma zůstane po jednom piku a bez ohledu na to, kde je pikový král, uhraje se závazek s nadzdvihem.

Příklad 4

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

Závazek **6♣ S** Výnos **♦Q**

N S

2♣

2BT 6♣

pas

Proti trefovému slemu Jihu vynáší Západ károvou dámu. Král na stole získává zdvih, Východ přidává sedmičku a hlavní hráč trojku. Trefová dáma je nyní propuštěna ke králi Západu. Jak by měl pokračovat?

Řešení:

Hlavní hráč musí mít nejméně šest trefů a všechna esa. Jistě nemá více než tři piky, takže jednoduchý skvíz zde nepřipadá v úvahu. Zbývá tedy jedině dvojitý skvíz automatického typu a piky jako dvojitou nadějkou. Útokem na dvojitou nadějku se změní tento skvíz v poziční typ RFL, který nemůže být úspěšný, protože vidíte, že vstupní karta stolu je ve špatné červené barvě.

Je důležité si uvědomit, že výnosem pikové dvojky nepodstupujete ani nejmenší nebezpečí. Má-li hlavní hráč v pikách A,K,10, nemůžete mu ve splnění závazku zabránit.

Literatura

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

Lekce 9: Bridge Master 4A 1-10

Témata úloh:

- A1 – eliminace, bezpečná sehračka, mám jedenáct zdvihů, pokud se dělí srdce 3-2, pak jich mám pohodlných dvanáct, problém s rozlohou 4-1 řeším takto: vytrumfuji a vyeliminuji trefy a kára a pustím rvní srdci, pokud si ji vezme ten, co má singl, dá mi shoz a snap, pokud ten s 4-listem, musí mi zadat výnosem
- A2 – odblokování, po vzetí srdce soupeři napneme druhé srdce vysoko a dvakrát trumfneme, zjišťujeme, že trumfy jsou 4-1 a hrát na dummy reversal nepůjde, v této fázi musíme zahrát dvakrát kára, odtrumfovat a na poslední trumf zahodit blokující káro, na zbytek kár v ruce pak máme dva srdcové odhozy
- A3 – nestačíme vypracovat piky, a tak si musíme vystačit s trefy a káry, abychom věděli, jak rozehrát trefy, musíme nejdříve odehrát kára, když jsou 3-3, volíme bezpečnou sehračku, malá k esu a výnos osmičkou, když Západ pustí, pustíme také
- A4 – vytrumfujeme a současně vyeliminujeme srdce, při trumfování šetříme malé trumfy v ruce, aby nám sloužily jako přechody na stůl, po vyeliminování srdcí přejdeme na stůl a hrajeme káro do osmičky, Západ je v tom, jestliže nám zbyl ještě jeden přechod na stůl
- A5 – jedenáctý zdvih hledám v pikách, buď se podělí nebo napnu, provedu tedy manévr Guillemarda a vytrumfuji jen částečně (bouchnu dvakrát), obtáhnu dva piky, přejdu srdcí na stůl a odsud hraji pik (pak nebude vadit když má dubla pik se třetím trumfem Východ, protože zahodím ztrátovou kartu), přejít zpátky musím kvůli větší bezpečnosti v kárech
- A6 – musím udržet kontrolu v trumfech, proto vezmu první zdvih a pustím pik, teď mohou být trumfy 4-2
- A7 – nejlepší bude spojit manévr Guillemarda a dummy reversal, musíme ale hlídat přechody a časování, vezmu tref a snapnu esem, přejdu trumfem na stůl, snap králem, přechod trumfem na stůl (už vím, že se trumfy dělí 3-2), poslední trefový snap, kárem na stůl, odtrumfovat a stáhnout kára
- A8 – vzhledem k nebezpečným pikům musíme uhrát čtyři srdce a nejlepší šance je, na první srdci položit desítku
- A9 – trefů neuhraji pět, jen když jsou 4-0, z výnosu vím, že Západ vynesl od 5-listu a jeho nejdivočejší rozloha je 4-4-4-1, šikenu by tedy mohl mít jedině Východ, vezmu tedy pik a hraji trefového krále
- A10 – vezmu výnos, vytrumfuji, vyeliminuji částečně piky (třikrát), vyeliminuji trefy zcela, vynesu pik, a když vidím, že Východ nepřiznal, odhodím srdci, protože Západ je v nuceném výnosu, kterým musí zadat

Lekce 10: Počítání bodů I

Počítání je předmět, který si vážný zájemce o studium bridže nemůže dovolit opomenout. Je nemožné hrát v obraně přesně a důsledně, pokud oba obránci nevyvinou veškeré úsilí k počítání bodů a rozloh v rozdání.

Skutečnost je taková, že když požádáte průměrného sedmiletého školáka, aby sečetl pět a čtyři a jedna a výsledek odečetl od třinácti, jistě Vám správně odpoví. Proč tedy mnoho inteligentních dospělých lidí dojde ke špatnému výsledku u karetního stolku? Většinou je to věc pohodlnosti v myšlení. Víte velmi dobře, že máte počítat, ale jakmile partner nepřizná už ve druhém kole trumfy, jen si mlhavě uvědomíte, že hlavní hráč jich musí mít hodně bez nějakého úsilí, abyste si spočítali, kolik vlastně.

Je zřejmé, že tato aritmetika, ačkoliv je jednoduchá, vyžaduje veliké úsilí. Je to další zatížení Vašeho soustředění v době, kdy toho máte v myšlenkách už hodně. Jste znepokojeni, protože se ukázalo, že Váš zahajovací výnos byl špatný. Pilně studujete karty vyložené na stole, hodnotíte jejich nebezpečí a slabiny, s povděkem berete na vědomí, že Váš trefový král sedí dobře a domýšlíte se, zda Váš partner může mít eso kárové. Snažíte se vymyslet, co uděláte, jestli hlavní hráč vynese srdcového kluka pod vaši dámu. Pozorujete každou kartu, kterou hraje Váš partner a hlavní hráč, hledaje v duchu něco důležitého a zdá se Vám, že má sotva cenu, abyste vyvíjel úsilí k dopočítání karet v rukou hlavního hráče.

Existuje několik druhů počítání. Pod pojmem počítání karet v rozdání se myslí počítání rozlohy hlavního hráče a Vašeho partnera, jinými slovy, ujasnění si rozdělení každé barvy v jejich rukou. Přesný výpočet je velmi často možný až v pozdějším stadiu rozdání, a jelikož je možné, že obránci musí nezbytně uskutečnit své akce dříve, musí často spoléhat na úsudkový výpočet. Obraz neviděných karet, na němž musí založit svou obranu, si musí vytvořit z indikací získaných dražbou, ze způsobu hry hlavního hráče a z partnerových výnosů a náznaků. Někdy jediný možný výpočet je hypotetický. Když jediné nebezpečí (nebo jediná naděje) závisí na určité rozloze, obránci musí předpokládat, že taková rozloha existuje a celou svou obranu musí založit na tomto předpokladu.

Další užitečná forma počítání, která je bohužel mnoha hráči zanedbávána, je počítání zdvihů hlavního hráče. Jakmile je jasné, že hlavní hráč získá dost zdvihů pro splnění svého závazku, ihned, když se dostanete k výnosu, musí obránci spěchat s odehráním svých rychlých zdvihů. Naopak, když je vidět, že hlavnímu hráči budou nějaké zdvihy chybět, je čas hrát pasivní obranu a neposkytnout mu žádnou pomoc. Někdy bude možné spočítat jen dva zdvihy obrany. Otázka, kde nalézt porážející zdvih, Vám často ukáže jedinou logickou odpověď.

Pečlivé počítání bodů hlavního hráče je cenný zvyk, který Vám často ukáže nejlepší způsob obrany. Dražební sled obvykle poskytuje určité indikace o hodnotách hlavního hráče. Porovnáním jeho dražby s počtem bodů, které už se u něho během sehrávky objevily, můžete často zjistit, že musí mít (nebo může mít) určitou vysokou kartu.

Je nutno říci, že tyto různé způsoby se vzájemně nevylučují. Při jednom rozdání musíte kombinovat počítání rozlohy, zdvihů a bodů. Většina rozdání vyžaduje šťastnou kombinaci počítání doplněnou dedukcí k zamezení omylu a k nalezení porážející cesty.

Příklad 1

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

Závazek **4♥ S** Výnos **♦A**

N	S
1BT	3♠
3BT	4♥
pas	

Proti závazku Jihu čtyři srdce vynášíte kárové eso. Váš partner přidává čtyřku a hlavní hráč trojku. Jak byste měl pokračovat?

Poslouchal jste dražbu? Potom víte, že Jih má v drahých barvách nejméně deset karet, a proto nemá více než tři karty v levných barvách. Má-li dva ztrátové trefy, může se jednoho zbavit na krále kárového, jakmile se dostane do zdvihu, a proto není čas k otálení. Musíte ihned vynést trefovou trojku, abyste si pro obranu zajistil každý trefový zdvih, který můžete získat. Nemusíte mít obavu z možnosti, že Jih má trefové eso a malý tref, protože v tom případě by jej stejně odhodil na kárového krále. Tedy trefový výnos nemůže zadat zdvih, ale může být důležitý pro poražení závazku.

Příklad 2

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

Závazek **4♥ S** Výnos **♣3**

N	S
	1♥
2♣	2BT
3♥	4♥
pas	

Váš partner vynáší proti závazku Jihu čtyři srdce trefovou trojku. Ze stolu je hrána dvojka a Jih přidává desítku pod Vaše eso. Jak byste měl pokračovat?

Toto je jednoduchý příklad na počítání Vašich vlastních zdvihů a na provedení správného časování. Partnerova trefová trojka je zřejmě singl, takže jste schopen mu umožnit přebitek a srdcový král bude třetí zdvih, kde nalézt pád? Partner musí mít buď eso, v kterémžto případě je pořadí získání Vašich zdvihů nepodstatné nebo musí mít pikového krále. Vzhledem ke druhé eventualitě musíte plánovat obranu pečlivě. Předpokládejme, že vynesete tref tak, aby partner získal přebitek hned. Nebude moci hrát piky ze své strany, a proto vynesete, dejme tomu, trumf. Váš král získá zdvih, a když vynesete pik, hlavní hráč vezme ihned esem, vytrumfuje tak, že skončí na stole a odhodí své ztrátové piky na trefy.

Abyste zajistili pro obranu veškeré možné zdvihy, musíte vynést do druhého kola pik. Nemusíte spěchat s trefovým přebitekem pro svého partnera. Podle dražby má tři trumfy, a tak může být trefový přebitek bezpečně odložen.

Příklad 3

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

Závazek **3BT S** Výnos ♠Q

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

Proti závazku Jihu 3BT vynášíte pikovou dámu, Východ přidává sedmičku a Jih dvojku. Jak máte pokračovat?

Předně, jak vypadá situace v pikách? Váš partner musí mít buď jeden nebo dva piky a hlavní hráč má eso a krále. Nemá význam pokračovat v pikách, protože Váš partner, i když se dostane do zdvihu, nebude moci piky vrátit. Může Vám něco napovědět skutečnost, že hlavní hráč propustil piky? Váš partner musí mít zcela jistý dozdvih buď na eso srdcové nebo na trefového krále. S oběma těmito kartami by hlavní hráč pik nepropustil. Ihned by vzal první zdvih, vyrazil trefové eso a reklamoval nejméně deset zdvihů. Jeden pikový už máte v kapse, trefové eso a výše zmíněný dozdvih Vašeho partnera představují pro obranu tři zdvihy, takže si potřebujete vypracovat další dva. Srdcový výnos nemůže být dobrý, protože i v nepravděpodobném případě, že Váš partner má A,Q,10, nebude mít příležitost vynést později. Ale jestli slabina hlavního hráče je v kárech, musí být pro Vás výhodné zaútočit v této barvě ihned. Kára Vašeho partnera musí být alespoň K,8,x nebo lepší, takže musíte vynést desítku pod kluka na stole.

Jakmile máte jasný obraz o rozdělení, který Vám ukazuje jistou cestu k porážení závazku, nesmíte podlehnout pokušení vydat se méně jistým směrem.

Literatura

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

Lekce 11: Počítání bodů II

Příklad 1

♠ A Q 7 2

♥ 9 8 6 2

♦ A K 9 4

♣ K

♠ 5

♥ K 10 5 4

♦ J 3

♣ A J 7 6 4 2

N

W 1 E

S

♠ 9 3

♥ J 7 3

♦ 10 8 5 2

♣ 10 9 8 3

♠ K J 10 8 6 4

♥ A Q

♦ Q 7 6

♣ Q 5

Závazek 6♠ S Výnos ♠5

N	S
	1♠
3♦	3♠
4♠	5♥
6♠	pas

Vynášíte trumf proti pikovému slemu Jihu. Hlavní hráč bere zdvih a pokračuje druhým kolem trumfů, které Váš partner přiznává. Dále odehrává kárové eso, dámu, krále a károvou devítku, pokrytou desítkou Vašeho partnera, přebíjí trumfem. Hlavní hráč nyní vynáší trefovou dámu. Co máte vynést po vzetí trefovým esem?

Toto rozdání je pro počítání zcela jednoduché. Zdá se, že hlavní hráč má rozlohu 6-3-3-1 a zcela jistě padne. Má-li Váš partner dámu a malou srdci, Váš srdcový výnos Vám zajistí dva pády. Ale počkejte moment. Jste si zcela jist, že trefová dáma hlavního hráče byla singl? S dámou a malým trefem ho nestálo vůbec nic zahrát dámu s nadějí, že Vás splete. I když hlavní hráč nemá již žádný tref, trefový výnos mu nepomůže splnit slem, a proto je to Váš jediný správný výnos.

Příklad 2

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

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

N		E
W	2	S

Závazek **3BT S** Výnos **♣3**

N	S
	1♥
1♠	1BT*
3♥	3BT
pas	
1BT* 15-16	

Váš partner vynáší trefovou trojku a ze stolu je hrána dvojka. Jak plánujete obranu?

Kdyby měl Západ 5-listou barvu, určitě by ji vynesl. Takže jeho rozloha je zřejmě 4-1-4-4. Určitě by nenesl svůj nejnižší tref ze sledu vedeného osmičkou, má tedy figuru. Mohla by to být dáma. Jedině kdyby vydražitel byl velmi slabý hráč, protože s 3-listem trefovým vedeným esem by měl hrát správně ze stolu klukem. Partner má tedy trefové eso a teď zbývá jen spočítat si body. Připočtete-li partnerovo eso k jedenadvaceti bodům, které vidíte, zjistíte, že na hlavního hráče zbývá právě patnáct. Musí mít tedy všechny zbývající figury.

Nyní víte všechno, takže můžeme zcela dobře vyložit všechny zbývající karty a řešit toto rozdání jako otevřený problém.

Nepochybně nesmíte propustit první tref, protože hlavní hráč by udělal devět zdvihů před tím, než vy pět. Piky nemůžete vynést ze své strany, proto po vzetí zdvihu trefovým králem, musíte vrátit trefovou čtyřku k partnerovu esu. Váš partner musí také počítat a přijít na to, že ke třetímu zdvihu musí vynést pik. Získá-li Váš pikový král zdvih, musíte ovšem pokračovat v trefech.

Příklad 3

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

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

N		E
W	3	S

Závazek **3♦ S**

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

Proti závazku Jihu tři kára začínáte třemi koly piků a hlavní hráč přebíjí trumfem třetí kolo. Vynesená kárová dáma je propuštěna ke králi Vašeho partnera. Východ vrací trefovou devítku a Jih hraje trojku. Jak budete bránit?

Je-li partnerova trefová devítka singl, můžete porazit závazek tím, že mu umožníte trefový přebitek. Ale napřed se podívejte, jestli si můžete spočítat rozlohu karet. Hlavní hráč měl dva piky a pravděpodobně 5-list kárový (měl-li jen 4-list, padne každopádně). Musí mít 4-list srdcový, protože jinak by nenabízel dvěma trefy možnost drahých barev, a proto nemá více než dva trefy. Jelikož partnerův trefový přebitek tím ztrácí význam, vaše nejlepší možnost je vzít trefovým esem a pokračovat čtvrtým kolem piků. Hlavní hráč už jistě nemá ztrátové zdvihy ve vedlejších barvách, proto mu přebitek a odhoz nemůže pomoci. Naopak mu to způsobí značné potíže, a jestliže zbývající kára Vašeho partnera jsou alespoň 7,6,3, zcela jistě závazek porazíte.

Příklad 4

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

Závazek **3BT S** Výnos ♥10

N S
2BT
3BT pas

Váš partner vynáší srdcovou desítku, na niž Vy přidáváte trojku. Západ pokračuje srdcovou pětkou a Váš kluk je kryt esem hlavního hráče. Ten nyní vynáší károvou dvojku, Váš partner hraje čtyřku a stůl devítku. Jak plánujete obranu?

Partner zcela jistě vynesl z 5-listé barvy vedené Q,10,9 (ačkoliv kdyby hlavní hráč vzal srdce králem, nemohl byste si být příliš jist). Měl-li partner jen dvě kára, měl by Vám naznačit rozlohu. I kdyby Váš partner byl hráč, který nikdy neslyšel o náznacích, stejně byste tento zdvih měl propustit, protože má-li hlavní hráč tři kára s králem, je tento závazek neporazitelný. Počítání bodů Vám ukáže proč. Má-li hlavní hráč eso a krále v srdcích a kárového krále, musí mít také obě černá esa a k nim nejméně jednu dámu pro svoji hlášku 2BT. Dva srdcové zdvihy, čtyři kárové a tři zdvihy v černých barvách dávají dohromady devět, takže jediná naděje pro obranu je, že kárové držení hlavního hráče je K,2.

I když káro propustíte, hlavní hráč ještě pořád může splnit závazek tak, že provede sérii správných odhozů, ale to nemá vliv na poučení z tohoto rozdání.

Literatura

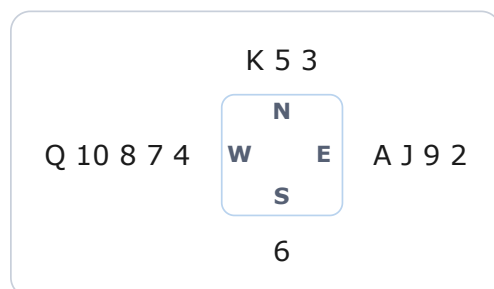
1. *Smrtící bridžová obrana* – H.W.Kelsey

Lekce 12: Útokem I

Nezapomínajte na hlavní úkol počítat všimněte si v této lekci několika standardních náznaků a dalších dorozumívacích prostředků (samozřejmě dovolených), které mají obránci k dispozici.

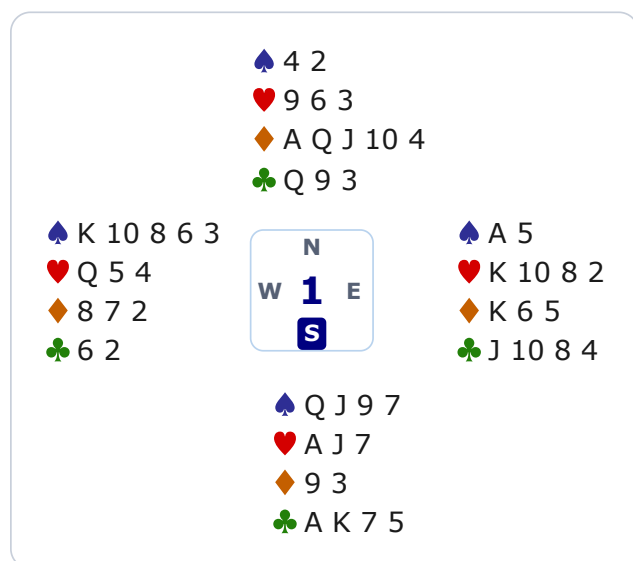
Všichni jistě dobře znají pravidlo jedenácti. Konvenční výnos čtvrtou nejvyšší shora od dlouhé barvy je nejjednodušší a nejúčinnější prostředek k počítání a k dobré obraně, který byl kdy vynalezen. A to si ještě mnoho hráčů neváží všech výhod této konvence, a tak přichází o maximální užitek, který ona poskytuje.

Výhoda, se kterou se obvykle spojuje pravidlo jedenácti je, že obránci si mohou odehrát svoji barvu bez přerušení v podobných situacích jako zde:



Když Západ vynese pikovou sedmičku proti beztrumfovému závazku, Východ odečte sedm od jedenácti a je-li v kondici, dostane výsledek čtyři. Poněvadž vidí všechny čtyři karty vyšší než sedm u sebe a na stole, ví, že je zcela bezpečné hrát dvojku a ponechat partnera u výnosu, nehraje-li stůl krále.

Příklad 1



Západ vynáší pikovou šestku k vašemu esu a hlavní hráč přidává sedmičku. Jak máte pokračovat?

Pravidlo jedenácti Vám říká, že hlavní hráč začal se čtyřmi piky vyššími než šestka. Zcela jistě má pikovou zádrž, protože Váš partner by od jakékoliv sekvence vynesl honéra. Znáte další krok – spočítat zdvihy hlavního hráče. Bude mít tři trefové zdvihy a určitě si může vypracovat čtyři kárové, takže dva zdvihy v drahých barvách by mu stačily. Určitě by bylo špatné pokračovat v pikách, musíte otočit do srdcí, dokud je čas. Partner bude muset mít dámu a Vy byste měl vynést desítku k chycení kluka hlavního hráče.

Závazek **3BT S** Výnos **♠6**

N	S
	1 ♣
1 ♦	1BT*
3BT	pas
1BT*	15-16

Příklad 2

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

Závazek **3♠ S** Výnos **♥8**

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

Proti Závazku Jihu tři piky vynáší Západ srdcovou osmičku. Jak plánujete obranu?

Máte nějakou naději porazit tento závazek? Snad – má-li partner správné karty. Musí mít trefový zdvih a musíte získat čtyři zdvihy v červených barvách. Vzhledem k tomu může být vyneseno dvakrát káro z Vaší strany. Podle výnosu Vašeho partnera teď víte, že Jih má jen jednu kartu vyšší než je osmička, ale nemůže to být král, protože ze sledu J,10,9,8 by měl partner vynést klukem. Můžete tedy tento zdvih bezpečně vzít dámou srdcovou, která Vám dává další vstup nutný pro vynesení kár od Vás.

Je pravda, že závazek by mohl být poražen, i když byste vzali první zdvih srdcovým esem, ale pro Vašeho partnera by to byla obtížnější obrana. Musel by mít nervy z oceli, aby podruhé podnesl od svého srdcového krále.

Příklad 3

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

Závazek **5♦ S** Výnos **♥3**

N	S
	5♦
pas	

Proti závazku Jihu pět kár vynášíte srdcovou trojku. Východ bere esem a vrací kluka, kterého kryje hlavní hráč dámou. Jak byste měl pokračovat?

Měl byste pokračovat v srdcích nebo byla dáma hlavního hráče jen druhá? Snad byste měl vypracovat pikový zdvih pro svého partnera, ale co když má hlavní hráč singl krále? Nebo byste měl odehrát trefové eso před tím, než si jih může odhodit ztrátový tref? Dobrá, jste-li si ovšem opravdu jist, že má ztrátový tref.

V této situaci se zdá, že Vám nic nemůže napovědět, ale ve skutečnosti i negativní indikace může být jednoduše využita. Kdyby měl Váš partner srdcový 5-list, věděl by, že hlavní hráč nemůže mít více než dvě srdce. Pak by nebylo nutné chytat srdcovou dámu takovým způsobem a vrátil by Vám čtvrtou nejvyšší srdci pro usnadnění počítání rozlohy.

Správná obrana je proto pokračovat třetím kolem srdcí. Partner zahraje srdce počtvrté a hlavní hráč dvakrát padne.

Literatura

1. *Smrtící brzdžová obrana* – H.W.Kelsey

Lekce 13: Útokem II

Příklad 1

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

N

W 1 E

S

♠ A Q 7 6 4
♥ 10 8 2
♦ A Q
♣ Q 7 5

Závazek **3♠ S** Výnos **♣A**

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

Na Váš výnos trefovým esem hraje Váš partner trojku a hlavní hráč pětku. Jak máte hrát?

Partner by nemarkoval od dámy se dvěma malými, protože si jistě nepřeje být na výnosu proti takovému stolu. Je-li jeho trojka singl, hrál hlavní hráč pravděpodobně klamnou kartu. Daleko spíše měl partner v trefech 8,3 a v trumfech bude mít takové držení, že si v nich vypracuje zdvih, ponese-li dále trefy (max. Q,J nebo J,9,8).

Nicméně partner musí mít také eso a dámu v jedné z červených barev, má-li být závazek poražen, takže je vaší povinností tuto barvu vynést. Kára by daleko spíše umožnila hlavnímu hráči odhozy, proto je srdcový výnos nejlepší. Vámi vynesená srdcová sedmička zajistí, že obránci získají své zdvihy ve správném pořadí.

Někteří obránci v pozici Východu by mohli zamlčet kladný náznak z toho důvodu, že si přejí změnit barvu, ale to by mohlo vést k chybné obraně. Po odehrání srdcových zdvihů by Východ vrátil trefovou trojku, na kterou by Jih mohl zcela dobře zahrát dámu. Západ by se potom mohl rozhodnout bezpečně vynést srdci s nadějí, že partner získá trumfový nebo kárový zdvih.

Obránci musí dodržovat náznakové zvyklosti k ukazování rozlohy vždy, když to mohou udělat bezpečně. Může to být cenná pomůcka k počítání jak v barevných tak i v beztrumfových závazcích. Je zvlášť užitečná, je-li na stole dlouhá barva.

Příklad 2

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

♠ Q 10 6 ♥ A K 5 4 ♦ A K 9 4 ♣ 6 2
--

Závazek **3BT S** Výnos **♠ 5**

N	S
	1 ♥
2 ♣	2BT
3 ♥	3BT
pas	

Proti závazku Jihu tří bez trumfů vynáší Západ pikovou pětku. Na čtyřku hrajete krále a vracíte devítku k esu. Na trefového krále hrajete osmičku, Jih dvojku a partner trojku. Co uděláte, je-li teď vynesena trefová dáma?

Ovšemže ano, berete esem a vynesete svůj poslední pik, protože partner Vám trefovou trojkou řekl, že má v této barvě tři karty a hlavní hráč jen dvě.

Všimněte si, že hlavní hráč Vás mohl nechat hádat, kdyby v prvním kole trefů zahrál šestku, protože pak by mohla být partnerova trojka začátkem náznaku od 3,2. Kdyby hlavní hráč uspěl touto léčkou a udělal druhý trefový zdvih, mohl by splnit závazek rozehráním kár.

Příklad 3

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

♠ A Q 10 9 6 ♥ A 9 7 5 ♦ A 9 ♣ A 2
--

Závazek **6♠ S** Výnos **♦ 5**

N	S
	1 ♠
3 ♠	6 ♠
pas	

Po této, Vám téměř nic neříkající, dražbě, vynášíte s mírným rozechvěním károvou pětku. Partner naštěstí hraje dámu a hlavní hráč hraje esem. Po trumfovém esu následuje malý trumf ke králi na stole, zatímco partner hraje čtyřku a pak dvojku. Nyní přichází tref k esu hlavního hráče, malý tref ke králi a třetí tref ze stolu, který hlavní hráč přebíjí trumfem. Jih nyní vynáší károvou devítku k Vašemu králi. Co vynesete po získání zdvihu?

Nechtěl byste poděkovat partnerovi, že Vám umožnil dopočítat rozlohu? Víte, že hlavní hráč měl jen pět trumfů. Jestliže už nemá kára, musí mít 4-list srdcový, takže kárový výnos je zcela bezpečný. Bez trumfového náznaku byste musel předpokládat, že hlavní hráč měl šest trumfů a že mu tedy zbývají jen tři červené karty. Zkusil byste vynést srdcovou dámu, která by mohla, ale nemusela splést hlavního hráče.

Příklad 4

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

Po této silné soutěžní dražbě vynáší Váš partner proti kontrovanému závazku Jihu pět piků kárové eso. Jak budete bránit?

Je zcela jasné, že jakýkoliv ztrátový tref, který by hlavní hráč mohl mít, se nemůže ztratit, ale má-li Váš partner srdcovou dámu, jistě si přejete bezprostřední srdcový výnos, abyste získali v obraně maximální počet zdvihů. Jak to můžete partnerovi oznámit? Zcela jednoduše přidáním kárového kluka k prvnímu zdvihu. Poněvadž tento odhoz je zbytečně vysoká karta, musí být zcela jasně rozpoznán jako Lavinthalův náznak přednosti v barvě žádající srdcový výnos.

Závazek **5♠x S** Výnos **♦A**

W	N	E	S
pas	1♣	pas	1♠
X	4♠	5♦	pas
pas	5♠	X	pas
pas	pas		

Literatura

1. Smrtící bridžová obrana – H.W.Kelsey

Lekce 14: Bridge Master 4A 11-20

Témata úloh:

- A11 – trumfová paráda, závazek ohrožují jen trumfy dělené 4-1 u Východu (pokud je trumfová délka u Západu, spadnu), mám na stůl jen tři vstupy na zkrácení a závěrečnou proceduru, a tak musím ve druhém zdvihu hned napnout pik, pak zahraji dvakrát trumf a uvidím špatné dělení, pak třikrát kára s u končením na stole, snap pik a třikrát srdce s ukončením na stole
- A12 – nůžky, obávám se trefového snapu, a proto musím nejdříve přerušit napojení v kárech, vezmu tref a hraji káro, vezmu vrácený tref na stole, napnu káro, a pak teprve vytrumfuji srdce impasuji proti Západu, protože ten dražil 1BT
- A13 – prozkoumání rozlohy, abych věděl, jak mám hrát kára, zjistím si rozlohu tak, že propustím druhý zdvih v trefech a pak posbírám všechny vysoké karty a kárové eso a krále, teď je vidět, že Západ má čtyři kára a impasuji
- A14 – jednoduchý skvíz, závazek splním, když se některá z barev dělí nebo je má v ruce jeden z nich, nejdříve upravím počet zdvihů jedním propuštěním, pak hraji tři kára shora a vidím situaci v kárech, dohraji srdce a trefy a sleduji kárové a pikové odhozy
- A15 – bezpečná sehračka, musím pustit druhé srdce, jestli měl Západ singl srdci a Východ krále kárového, snapli by mi srdcového krále, poslali zpátky káro, pokud vezmu esem, nestačím zahodit a padnu. Když ale pustím, neohrozí to srdce dělené 3-2, ale pojistím se proti 4-1, a tak pouštím ve druhém kole srdci, srdce mi snapnou a vynesou káro, vezmu esem, trumfuji dvakrát zvysoka na stole, prosnapuji srdci, vytrumfovávám a mám dva kárové shozy na tref a srdci
- A16 – nůžky, obávám se snapu kárového, a tak musím přerušit napojení v trefech, vezmu káro a hraji třikrát pik s odhozem trefu, pak teprve budu trumfovat
- A17 – jednoduchý skvíz, buď se podělí srdce nebo kára nebo je drží jen jeden, vezmu pik a propustím káro, беру vrácený pik, přejdu do riky trefem a hraji káro, pak dohraji trefy a sleduji zda nespadne káro, když ano, mám své káro povýšeno, když ne, odehraji piky
- A18 – bezpečná sehračka, nebezpečný soupeř je Východ, a tak propustím první káro, vezmu druhé a zahodím tref, obtáhnu jeden vysoký tref a hraji pik do ruky (budu potřebovat trumfové přechody na stůl), pak zahraji trefy do krále a tref snap, trumf, a tref snap, trumfem odtrumfuji a na tref mám shoz srdcový, teď mohu bez nebezpečí impasovat srdce a pokusit se o nadzdvih
- A19 – brání mimochodem, proti rozloze trumfů 4-1 se pojistím prosnapem kára ve druhém zdvihu, pak po druhém trumfu zjistím nepříjemnosti v trumfech, a tak hraji dvakrát pik z ruky, pik a snap kárový, tref z ruky vysoko, trefem na stůl a káro
- A20 – jednoduchý skvíz – Vinna coup, trefo-pikový skvíz je jediná šance na splnění společně s dělbou piků, vezmu srdce a ještě dvakrát ho zahraji, abych se odblokoval, odehraji trefové eso (Vinna coup) a přejdu kárem, pak odehraji srdce a kára a sleduji pouze trefového krále

Lekce 15: Více počítání I

Stalo se už Vám někdy, že jste se probudil uprostřed rozdání a zjistil jste, že bráníte pouze instinktivně, že jste zapomněl počítat a že nemáte jasný pojem o tom, co se vlastně děje? Mně se to stalo zcela jistě a podezřívám Vás, že se to přihodilo i Vám.

Instinkt zkušeného obránce je ovšem velice vysoce vyvinut a vede Vás většinou po správné cestě, ale čas od času Vás přivede k omylu, kterému můžete zamezit tím, že budete stále pečlivě počítat. Jak se může obránce naučit zamezit těmto příležitostným, a však drahým omylům?

Navrhuji Vám, abyste se cvičil v počítání barevných rozloh, kdykoliv máte volnou chvíli. Máte-li v noci potíže se spaním, zkuste počítat rozlohy barev místo toho, abyste počítal ovce, věřitele nebo mistrovské body. Začněte jakýmkoliv číslem od čtyř do deseti a opakujte si všechny kombinace doplňků těchto čísel do třinácti. Nejlépe je počítat si nahlas, ale obáváte-li se, že Vaši příbuzní Vám stojí za zády a chtějí poslat pro svěrací kazajku, počítejte si jenom v duchu. Měl byste dosáhnout takové zručnosti, že jakmile někdo řekne šest, Váš mozek vychrlí zpět s přesností počítače série kombinací 7-0-0, 6-1-0, 5-2-0, 5-1-1, 4-3-0, 4-2-1, 3-3-1, 3-2-2.

Dosáhnete-li v tomto domácím cvičení velkého pokroku, přinese Vám to velké dividendy u bridžového stolu. Když bráníte, musíte se soustředit na mnoho věcí a celá Vaše hra získá na kvalitě, jestli počítání provádíte, jak nejvíce můžete automaticky.

Příklad 1

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

N

W 1 E

S

Váš partner vynáší trefovou desítku a ze stolu je hrán kluk. Protože se v tomto stádiu nechcete zbavit svého pravděpodobně jediného vstupu, povzbuzujete přidáním pětky. Ze stolu je vynesena pik a dáma hlavního hráče získává zdvih. Nyní přichází kárová šestka, Západ hraje dvojku, hlavní hráč klukem na stole získává zdvih a vynáší další pik ke svému klukovi. Partner bere králem a vynáší trefovou dámu, která je pokryta králem a Vaším esem. Jak byste měl pokračovat?

Podle hry v pikách má hlavní hráč eso. Kárová dvojka Vašeho partnera napovídá, že kárové eso má také hlavní hráč (jeho beztrumfová hláška by byla divná bez tohoto esa). To dává u hlavního hráče dohromady jedenáct bodů, takže nemůže mít už více než srdcového krále. Měl byste proto vynést srdcovou dámu, aby Jih musel hádat. Rozhodne-li se špatně a předpokládá-li u Vás srdcového kluka, jednou v tomto závazku padne i přesto, že má na lince čtyřadvacet bodů.

Závazek **1BT S** Výnos ♣10

párový turnaj

N	S
1BT*	
pas	
1BT* 12-14	

Příklad 2

♠ J 8 6 2
 ♥ K 5
 ♦ K J 9 5
 ♣ A J 7

♠ K Q 10 9 5 4
 ♥ 6
 ♦ A 8 2
 ♣ K Q 3

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

♠ 7
 ♥ A Q J 9 8 4 2
 ♦ Q 10
 ♣ 9 8 6

N
 W 2 E
 S

Závazek 4♥ S Výnos ♠K

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

Proti závazku Jihu čtyři srdce vynášíte pikového krále, Východ přidává trojku a Jih sedmičku. Jak byste měl pokračovat?

Opět je to jednoduchý případ počítání bodů. Pasoval-li Váš partner vaši zahajovací hlášku s pikovým esem, nemůže už mít vedle ani dámu. V tomto případě tedy nemáte naději na dva kárové zdvihy a nemůžete u partnera očekávat trumfový zdvih, protože Jih musí mít trumfy dost dlouhé, aby vykompenzoval bodovou slabost. Jediná naděje k poražení závazku je udělat dva zdvihy v trefech. Měl byste vynést trojku s nadějí, že Váš partner má desítku a že se hlavní hráč zmýlí.

Hlavní hráč by se ovšem neměl splést, protože indikace pasu vašeho partnera jsou mu stejně dostupné jako Vám. Ale může si myslet, že Váš výnos pikovým králem byl od A,K nebo právě může opomenout počítat. Hlavní hráči to někdy dělají.

V párovém turnaji by Váš správný výnos byl trefový král, protože byste jinak riskoval, že Jih udělá snadný nadzdvih.

Příklad 3

♠ 9 4
 ♥ A Q 10 8 5 2
 ♦ K J 7
 ♣ 8 6

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

♠ Q 5
 ♥ J 9 6 4
 ♦ 10 9 2
 ♣ A K 9 3

♠ A K 8 6 3
 ♥ 3
 ♦ A Q 6 5 4
 ♣ J 7

N
 W 3 E
 S

Závazek 5♦ S Výnos ♣4

N	S
	1♠
2♥	3♦
3♥	4♦
5♦	pas

Váš partner vynáší trefovou čtyřku k Vašemu králi a Jih hraje sedmičku. Jak byste měl pokračovat?

Z dražby víte, že Jih má nejméně 5-list pikový a 5-list kárový. Podle výnosu má v trefech nejméně dvě karty a tudíž maximálně singl srdci. Jeho body tvoří pravděpodobně eso a král v pikách a eso a dáma v kárech. Má-li pikový 6-list s esem a králem, nemůžete tento závazek porazit, protože si piky vypracuje tak, že třetí pik přebije na stole trumfovou figurou. Předpokládejme tedy, že hlavní hráč má pikový 5-list a singl srdci. V tomto případě představují srdce na stole hrozbu. Při jakémkoliv pasivním výnosu si Jih vypracuje na stole srdci a udělá tak jedenáct zdvihů. Nejlepší obranou zde tedy musí být útok, a proto byste měl pokračovat esem a dalším trefem. Nemůže zde vzniknout nebezpečí přebitku a odhozu, i kdyby hlavní hráč neměl pikového krále. Bude mít potíže s přechody, ať už přebije v ruce nebo na stole.

Měl-li Západ trumfovou osmičku, nemůže Jih po třetím kole trefů splnit závazek žádným způsobem.

Literatura

1. *Smrtící brzdžová obrana* – H.W.Kelsey

Lekce 16: Více počítání II

Příklad 1

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

Závazek 4♥ S Výnos ♠4

N	S
1♠	2♥
3♥	4♥
pas	

Západ vynáší pikovou čtyřku proti závazku Jihu čtyři srdce. Berete esem a hlavní hráč hraje devítku. Jak plánujete obranu?

Váš partner by nevynesl do barvy dražené Severem od Q,6,4. I přesto, že Jih hrál devítku, je jasné, že partner vynesl singl a že můžete hrát na přebitek. Ale máte na něj hrát hned? K poražení závazku potřebujete čtyři zdvihy a další dva tedy musíte získat v trefech. To znamená, že partner musí mít v trefech A,K nebo A,Q. Druhé držení je pravděpodobnější, protože od A,K by partner patrně zahájil trefovým výnosem. V každém případě musí být správné vynést ke druhému zdvihu trefového kluka. Je-li tento propuštěn, okamžitě změňte a vynesete pik, aby partner získal přebitek. Je-li Váš kluk pokryt králem a partnerovým esem, musí Váš partner ukázat správný úsudek a podnést trefovou dámu, abyste se na trefovou desítku opět dostal do výnosu.

Nevynesete-li ke druhému zdvihu trefy, hlavní hráč si odhodí dva ztrátové trefy na vysoké karty stolu.

Příklad 2

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

Závazek 3BT S Výnos ♠4

N	S
1BT*	
3BT	pas
1BT*	12-14

Proti závazku Jihu 3BT vynášíte pikovou čtyřku. Váš partner hraje králem, z Jihu bere esem. Hlavní hráč okamžitě vrací pikovou dvojku. Co s tím máte udělat?

Aby hra Jihu měla nějaký smysl, musely jeho původní piky být A,Q,10,2. Je divné, že hlavní hráč nehrál kára. Potřeboval-li by si kára teprve vypracovat, nesnažil by se v tomto stádiu hry získat nějaký pikový zdvih navíc. Jediný logický závěr tedy je, že má kára solidní. Potom má hlavní hráč v červených barvách šest zdvihů a v pikách dva. Na pikovou devítku, pokud byste to dovolil, by získal svůj devátý zdvih. Proto musíte ihned vzít pikovým klukem a spoléhat na to, že uděláte čtyři trefové zdvihy k poražení závazku.

Váš partner musí mít v trefech alespoň K,10 nebo K,9,7. Abyste si pojistil obě možnosti, musíte vynést trefového kluka.

Příklad 3

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

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

Závazek **4♥ S** Výnos **♠10**

N	S
	1♥
2BT	4♥
pas	

Západ vynáší pikovou desítku, ze stolu je hrána šestka. Vy přidáváte trojku a Jih bere esem. Jih odehrává srdcové eso a vynáší malou srdci ke králi. Váš partner přiznává trumfy v obou kolech v pořadí malá-velká. Ze stolu je nyní vynesena kárová čtyřka. Jak plánujete obranu?

Jednoduché spočítání zdvihů hlavního hráče Vás uchrání od špatné hry. Podle dražby má Jih šest srdcových zdvihů, získal Již pikové eso a vidíte, že udělá dva zdvihy v trefech. To dělá dohromady devět a získá-li hlavní hráč další zdvih v pikách nebo kárech, splní závazek. Vaše správná hra je proto vzít károvým králem a pokračovat v pikách.

Všimněte si, že zahrajete-li ke kárové čtyřce nízkou kartu, Váš partner musí vzít esem. Hlavní hráč pak může trumfovým impasem na Vašeho krále splnit závazek.

Ačkoliv 3BT jsou hladce ke splnění, je těžko vinit Jih z dražby. Proti většině obránců by čtyři srdce jistě splnil.

Příklad 4

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

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

Závazek **3BT S** Výnos **♥10**

N	S
	1♠
2♦	3BT
pas	

Na Vaši vynesenu srdcovou desítku hraje Východ čtyřku a Jih krále. Trefový výnos z ruky bere hlavní hráč klukem na stole a odehrává trefové eso. Na pikovou dámu se dostává do ruky a trefovou dámou Vás pouští do zdvihu. Jak byste měl pokračovat?

Měl-li hlavní hráč čtyři trefy, měl pravděpodobně pikový 5-list, který musí být velmi solidní. Má-li také srdcové eso, zcela jistě získá deset zdvihů. Nicméně jeho původní srdcové držení mohlo být K,Q,x. Tak by mu zbývalo jedině singl káro, které určitě není král, protože hlavní hráč kára nehrál. V tomto případě je nejlepší cesta obrany jasná. Kárové eso následované malým kárem k partnerovu králi přinutí hlavního hráče odhodit si pik tak, aby si uchoval srdcovou zádrž. Partner vynesou jednu z černých barev a na závěr udělá dva zdvihy na A,J.

Když se toto rozdání hrálo v roce 1964 na Velkém jarním turnaji v Eastburne většina hráčů v pozici Západu zahrála špatně. Hlavní hráč ovšem také, protože zvolený způsob hry nemůže proti dobré obraně uspět. Jediná opravdová naděje hlavního hráče je snažit se získat druhý srdcový zdvih, když je na stole trefovým klukem.

Literatura

1. *Smrtící brzdžová obrana* – H.W.Kelsey

Lekce 17: Hned zpočátku do toho

Nalézt první výnos je nejdůležitější a nejobtížnější rozhodnutí, které musí obránce udělat, proto se přitom zahodí více zdvihů, než v kterékoliv jiné fázi hry. Důvod je zcela jednoduchý. Obránce, který má první výnos, tápe ve tmě a k orientaci mu slouží jen dvě věci: dražba a vlastní karty. Na základě těchto sporých informací musí udělat rozhodnutí, které bude mít vliv na celý další průběh obrany. Není div, že se někdy dá špatnou cestou.

Co se týče prvního výnosu, je nebezpečné vést si zde dogmaticky, protože nikdo nemůže doufat, že pokaždé nalezne porážející výnos. I nejlepší obránce čas od času umožní hlavnímu hráči zdvih navíc a někdy i splnění závazku. Všechno, co můžete udělat, je snažit se najít za určitých okolností výnos, který obvykle zajistí dobrý výsledek.

Standardní výnosy z figurových sledů jsou dobře známy a nemusí zde být uváděny.

Příklad 1

♠ 6

♥ A Q 6 3

♦ 10 9 4

♣ A 10 9 8 2

♠ K J 9 5 2

♥ 9 8

♦ A 8 3

♣ 7 6 4

N

W 1 E

S

♠ 8 7 4

♥ J 10 7 2

♦ K 7 5 2

♣ K 5

♠ A Q 10 3

♥ K 5 4

♦ Q J 6

♣ Q J 3

Obvyklým pravidlem je při výnosu z krátké barvy dát přednost drahé barvě před levnou a 3-listu před dublem. Kdyby byla požádána skupina expertů o svůj názor, jsem přesvědčen, že by to vyhrála srdcová devítka těsně před károvou trojkou. Kterýkoliv tento výnos dává obraně dobrý začátek a závazek bude poražen, budou-li obránci dobře pokračovat, protože celé rozdání vypadá takto:

Výnosy proti beztrumfovým závazkům jsou jednoduché ve srovnání s výnosy proti barevným závazkům. Protože zde působí další prvek (trumf), má obránce více možností strategické volby, a proto také více příležitostí k omylu.

Závazek **3BT S**

N	S
	1 ♠
2 ♣	2BT
3BT	

Příklad 2

Za určitých okolností může trumfový výnos mít zdrcující účinek, ale musíte citlivě naslouchat dražbě, abyste poznal, kdy tyto okolnosti nastanou. Obvykle jste schopni odhadnout, kdy hlavní hráč může použít trumfy na stole k přebitkům nebo kdy plánuje hru křížových přebitků.

Když vynesete trumf, snažíte se ve skutečnosti toto rozdání hrát jako beztrumfové. Obvykle je to nejlepší, když máte vyváženou rozlohu a dobře umístěné figury, jako je tomu v tomto případě. Hlavní hráč Vám řekl, že má barevnou rozlohu a stůl bude patrně krátký v srdcích, takže výnos trefovou čtyřkou je nasnadě.

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

Závazek **2♣ S**

N	S
	1♥
1BT	2♣
pas	

Příklad 3

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

Závazek **4♥ S**

N	S
	2♥
2BT	3♦
3♠	4♦
4♥	pas

Příklad 4

Výnos singlem může být také velmi agresivní forma útoku, ale je to výnos, který je často přeceňován. Všeobecné pravidlo říká, že se má vynášet singl jedině tehdy, můžete-li reálně očekávat přebitek. Jinak

z něj má užitek jen hlavní hráč.

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

V tomto případě máte příliš velkou sílu ve vysokých kartách, takže výnos singlem téměř nemůže mít naději na úspěch. Váš partner pravděpodobně nemá dozdvih, aby Vám umožnil přebitek. Trefový výnos by mohl znehodnotit partnerovo držení v této barvě a přinejlepším určitě zadává tempo. Vaše nejlepší možnost je kárová čtyřka.

Závazek 4♠ S

N	S
	1BT
2♣	2♠
4♠	pas

Literatura

1. Smrtící bridžová obrana – H.W.Kelsey

Lekce 18: Bridge Master 4A 21-30

Témata úloh:

- A21 – snapování, desátý zdvih chceš získat na snap v kárech, proto bereš kárem na stole, hraješ káro k esu a napneš malé káro, přejdeš trefem do ruky a napneš károvou dámu posledním trumfem, vydáš pak pik tref a srdci
- A22 – komunikace, je třeba odehrát trefy, i když budou 4-2 a nezablokovat se v srdcích, bereme pik, odblokováváme srdce a propouštíme tref
- A23 – criss-cross skvíz, po odehrání čtyř piků hrajeme na obě klíčové figury u Východu, na čtvrtý pik shodíme tref a odehrajeme pět srdcí, zahazujeme trefy a sledujeme odhozy Východu, pokud na páté srdce spadne trefový kluk nebo král, obehrajeme trefové eso a kárové eso je vstup na trefovou dámu, když zahodí káro, hrajeme káro, na které spadne dáma a trefové eso je vstup ke károvému klukovi
- A24 – bezpečná sehračka, chceme odevzdat maximálně jeden pik, přebijeme srdci středním trumfem (přechod se může hodit) a bouchneme trumfy jednou shora, pak dvakrát trefy kvůli odblokování a střední pik, kdyby byl puštěn, stačí, aby se kára rozpadla 3-2, piková dáma ale vezme a my máme trumfový vstup ke trefům na tři odhozy kár
- A25 – bezpečná sehračka, na druhé káro nesmím dát krále a můžu zahodit ztrátový tref, hlídám si přechod v trefech
- A26 – dvojitý skvíz typu R, první zdvih je třeba propustit, abychom rektifikovali počet ztrátových karet, hrajeme na R-skvíz s nadějkami B=♠2, R=♦4, L=♥J, stáhnou L-winéra (tedy ♥A) a pak všechny winéry u B-nadějky (tedy ♦A) a taháme za trefy, když Východ nezahodí druhou srdcovou figuru, sami zahodíme kluka srdcového, a pokud se Západ nevzdá kára, piky potáhnou
- A27 – eliminace, vyeliminuji trefy, a kára tak, že mi zůstane jeden kárový přestup na stůl a nesu srdci s intencí jen pokrýt, dámu pikovou vezmu, obehraju pikového kluka a mám kárový přechod k pikovému esu
- A28 – stripskvíz se zranitelným stoperem, vezmu první zdvih (nemohu propustit, protože mi hrozí kárový snap, proto nelze připravit jednoduchý skvíz), vytrumfuji, dál tahám trumfy a obehraji srdce (nechám si káro na obou stranách), když si Západ odhodí předposlední káro, dostanu ho kárem do výnosu na zadání trefů, když si zahodí od krále a nechá si dvě kára, budu hrát trefy shora
- A29 – stripskvíz na opožděné propouštění, propuštění by umožnilo zničit obránci skvíz výnosem piku, máme ale oporu a výnos v pikách a vstup v trefech, proto OVÝV zafunguje, vezmu trefovým esem, obehraji srdce (zahodím jeden pik) a obehraji kára, pokud bude zahozen pik, sám zahodím tref, pokud se zahodí tref, hraji tref k desítce, která bude vítězným zdvihem
- A30 – hned od začátku je vidět, že problémy budou dělat jen kára 4-0 se 4-listem u Západu, budeme ho muset dostat do nuceňáku, vezmeme pik a káro k dámě, stáhneme trefy, srdce a pik, a pokud se Západ kára nevzdá, neseme z ruky krále a pak malou ke klukovi

Lekce 19: Milovat a mít rád I

Je čas povšimnout si trochu podrobněji choulostivé záležitosti partnerské spolupráce. Zvláště se podíváme na ty případy, ve kterých můžete zažehnat zamračené pohledy z druhé strany stolu a místo nich vykreslit na tváři partnera spokojený úsměv. Poněvadž musíte se svým partnerem během komerční partie, případně během turnaje, těsně spolupracovat, měl byste se toho úkolu zhostit co nejlépe. Je to ve Vašem vlastním zájmu usnadňovat partnerovi břímě hry, jak nejlépe dovedete.

Dobří obránci mají pro problémy spoluhráče pochopení a nejsou k tomu vedeni jen altruismem. Ze zkušenosti získali trpkou lekci, že všichni hráči jsou náchylní k příležitostným omylům, ale místo odevzdaného čekání na partnerovy omyly podnikají aktivní kroky k jejich zamezení nebo zmírnění. To je správný přístup k věci. Je nepochybně laskavé preventivně zabraňovat partnerovi v dělání omylů, než po hře poukazovat na to. Co udělali špatně a proč měli hrát jinak. Je to také daleko užitečnější.

Musíte si osvojit zvyk hodnotit každé rozdání nejen ze svého hlediska, ale také z hlediska svého partnera. Zvolíte-li nějaký plán hry, musíte se sám sebe napřed dotázat, jak tento plán bude vyhovovat kartám Vašeho partnera, jeho názoru na situaci, jeho dalšímu výnosu, celé jeho obraně. Musíte odhadnout jeho karty, předpokládat jeho problémy, uvážit jeho možné omyly před tím než je udělá a snažit se vymyslet takové prostředky, které by ho přivedly na správnou cestu. Musíte milovat svého partnera, chovat si ho jako v bavlne, chránit ho před úklady hlavního hráče a před vlastními chybami, jak nejvíc můžete.

Toto všechno je ovšem bratrská láska a ne jen jednostranná záležitost – je vzájemná. Zatímco berete ohledy na svého partnera, on dělá nebo by v každém případě měl dělat totéž. Velmi zřídka se stává, že oba obránci jsou stejně dobře informovaní již v prvních fázích hry. Jeden toho ví o rozdání více než druhý, protože vidí více figur nebo z jiného důvodu. Převážně to bývá partner hráče zahajujícího výnosem, kdo je lépe informován, protože má k dispozici indikace ze zahajujícího výnosu. Jakmile toho víte o rozdání více než Váš partner, záleží na Vás, abyste vedl obranu správným směrem. Jestliže vidíte jasnou cestu k porážení závazku, musíte se spíše snažit uchopit řízení obrany, než ponechat partnera u výnosu v nerozhodné situaci. Nemůžete-li to udělat a nestačí-li ani standardní náznaky, musíte se snažit improvizovat. Obvykle vždycky existuje nějaký způsob, jak dát partnerovi informaci, kterou potřebuje k nalezení porážející obrany.

Příklad 1

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

N

W 1 E

S

Závazek **3♦ S** Výnos **♣9**

N	S
1♣	1♦
2BT	3♦
pas	

Západ vynáší trefovou devítku a ze stolu je hrána dvojka. Jak plánujete obranu?

Víte, že Váš partner má jeden nebo dva trefy. I kdyby měl singl, zdá se, že nemá význam vracet tuto barvu, protože partner by musel přebít před esem trefovým trumfem, který stejně docela dobře může získat zdvih. Podle dražby má partner určitě nějaká vysoká kára. Jediná naděje, které se můžete držet, je získat k trefovému zdvihu ještě dva trumfové a dva srdcové zdvihy. Má-li Váš partner další tref, určitě nechcete, aby jej vynesl, jakmile získá zdvih, protože to by mohlo být pro obranu špatné. Abyste si od něj zajistili srdcový výnos, vezmete první zdvih králem a ne dámou. Potom můžete klidně vrátit káro a nechat události běžet svou cestou.

Západ by se jistě sám měl domyslet, že musí vynést srdce, i kdybyste vzal první zdvih trefovou dámou. Ale Vaše hra králem mu prakticky znemožní špatnou cestu. Takovým zahráním ušetříte partnerovi spoustu duševní námahy a připravíte mu snadnější hru, což má cenu mnoha bodů během turnaje.

Příklad 2

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

N

W 2 E

S

Závazek **4♠ S** Výnos **♦A**

N	S
	1♠
1BT	2♥
2♠	4♠

Proti čtyřpikovému závazku Jihu vynášíte kárové eso a pokračujete králem, kterého Jih přebíjí trumfem. Hlavní hráč odehrává pikového krále a nese malý pik k esu na stole. Partner přidává trojku a kluka a Vy odhazujete trefovou čtyřku. Ze stolu je nyní vynesena srdcový kluk a propuštěn k Vaší dámě. Jak byste měl pokračovat?

Vypadá to tak, že Váš partner získá třetí zdvih na pikovou dámou, protože podle dražby Jih prostě neměl pikový 7-list. Kde nalézt pád? Má-li partner srdcové nebo trefové eso, nemůžete o něj přijít. Je zde pro Vás nějaká naděje, má-li obě tato esa Jih? Jedině je-li rozloha hráče 6-4-1-2 a má-li partner trefového krále. Trefový výnos by nebyl bezpečný, protože hlavní hráč může mít A,10. Kárový výnos vypadá dosti bezpečně, ale ve skutečnosti je vysoce nebezpečný. Berete-li ohled na partnerovy problémy, vynesete srdci.

Partner by Vám nepoděkoval za kárový výnos, protože tak byste umožnil hlavnímu hráči, aby ho zbavil všech výnosových karet a přinutil ho vynést od krále trefového.

Příklad 3

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

Závazek **1BT S** Výnos ♠ **3**

párový turnaj

N	S
1♥	1BT
pas	

Proti závazku Jihu 1BT vynáší Západ pikovou trojku. Na nízkou kartu stolu přidáváte devítku a hlavní hráč bere králem. Jih nyní hraje kára, přebírá ve třetím kole krále esem a vynáší desítku, na kterou partner odhazuje srdcovou dvojku a stůl pik. Jak máte bránit?

U hlavního hráče se už objevilo sedm bodů, takže partner musí mít dvě zbývající esa. To znamená, že zbývající zdvihy už mohou být Vaše – tři pikové, srdcové eso a čtyři trefové, pokud přimějete partnera k tomu, aby tuto barvu vynesl dvakrát. Nicméně partner však může mít pochybnosti o solidnosti Vašich trefů a mohl by na ztrátový výnos zahrát nízkou, aby nechal hlavního hráče hádat. Srdcová dvojka může být chápána také jako indikace, že partner zamýšlí hrát nízkou srdci. Abyste ho odvrátili od tohoto úmyslu a naznačili mu, že máte trefy pod úplnou kontrolou, musíte odhodit svou srdcovou dámou. Pokud ale používáte Smithův signál, partner by do žádných pochybností přijít neměl.

Hlavní hráč si mohl připravit větší naději získat šestý zdvih srdcovým výnosem ke druhému zdvihu.

Literatura

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

Lekce 20: Milovat a mít rád II

Příklad 1

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

Závazek **3BT S** Výnos ♠ 7

N	S
	1 ♣
1 ♦	1BT*
3BT	pas
1BT*	15-16

Západ vynáší proti závazku Jihu 3BT pikovou sedmičku a Váš kluk je kryt králem hlavního hráče. Tento vynáší malý tref ke králi na stole a zpátky vrací trefovou desítku. Jak budete bránit?

Váš partner může mít docela dobře trefovou zádrž, ale jakmile získá zdvih, nebude vědět, jak má dále pokračovat. Z jeho karet může těžko poznat, zda má pokračovat v pikách nebo vynést některou z červených barev s nadějí, že na ni uděláte zdvih, a vynese piky proti předpokládané dámě hlavního hráče.

Je Vaší povinností zabránit partnerovi v chybě. Podle pravidla jedenácti víte, že hlavní hráč už nemá žádný vyšší pik než sedmičku, a proto musíte dát partnerovi dobrou zprávu tím, že odhodíte pikovou dámu.

Bez Vaší pomoci by partner mohl hrát na to, že máte kárového krále a srdcovou zádrž a provést tak chybný výnos.

Situace, ve kterých si obránci musí odehrát své vysoké zdvihy dříve než hlavní hráč, mají společný znak. Oba obránci musí pozorně sbírat drobné indikace a dbát na to, aby se navzájem nespletli informacemi, které si vyměňují. Zde by opět mohl na pomoc přispěchat Smithův signál.

Příklad 2

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

Závazek **5♣ S** Výnos **♥2**

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

Proti pětirefovému závazku Jihu vynáší Váš partner srdcovou dvojku a Váš kluk je pokryt esem hlavního hráče. Pikový výnos je vzat klukem na stole a trefová desítka je propuštěna ke králi Vašeho partnera. Ten nyní vynáší károvou dámu a ze stolu je hrána dvojka. Jak máte bránit?

Proč si myslíte, že Váš partner zahrál kára? Zřejmě si uvážil, že k poražení závazku musíte mít kárové eso a není si jist, zda můžete vysoké srdce odehrát nebo ne. Ale vy jste si jist, protože srdcový výnos Vašeho partnera Vám říká, že hlavní hráč má ještě jednu srdci. Jih musí mít alespoň jedno káro, ale nemůžete riskovat, že má dvě. Je Vaší jasnou povinností převzít partnerovu dámu károvým esem a odehrát srdcového krále.

Jih mohl splnit svůj závazek odehráním trefového esa ve druhém zdvihu a zahrání čtyř kol piků. Pokud se týká hry, nepřevzal-li byste partnerovu dámu esem a zahrál nízkou, partner by myslel, že máte srdcový 6-list a snažil by se získat zdvih v kárech.

Příklad 3

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

Závazek **5♣ S** Výnos **♥5**

N	S
	1♣
3♣	5♣
pas	

Proti závazku Jihu pět trefů vynáší Váš partner srdcovou pětku, Vy berete esem a hlavní hráč přidává šestku. Jak byste měl pokračovat?

Podle dražby je jisté, že Jih má nejméně 6-list nebo pravděpodobně 7-list trefový. Kárové držení stolu nevyhlíží příliš vábně. Má-li hlavní hráč také pikové eso, zcela jistě splní svůj závazek. Poněvadž musíte hrát na to, že Váš partner má pikové eso, zdá se dobré vynést ke druhému zdvihu pikovou dámu s úmyslem chytit krále Jihu. Ale toto zahrání by bylo těžkým zanedbáním povinnosti. K poražení závazku nepotřebujete dva pikové zdvihy, jeden postačí. Partner neví, zda má hlavní hráč ještě nějakou srdci, ale Vy to víte, a proto mu to musíte jasně ukázat vrácením srdcové sedmičky ke druhému zdvihu. Potom může partner odehrát své pikové eso k poražení závazku.

Příklad 4

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

N
W 4 E
S

♠ 8 4 ♥ A J 7 3 ♦ J 10 7 6 ♣ K 6 2
--

Závazek **5♥ S** Výnos **♠ Q**

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

Proti závazku Jihu pět srdcí vynáší Západ pikovou dámu a vy odhazujete na eso stolu. Na tři kola trumfů odhazuje Váš partner trojku, dvojku a pětku károvou. Ze stolu je vynesena kárový král, Jih dává sedmičku a Váš partner bere esem. Nyní vynáší pikového kluka. Jak máte bránit?

Jestliže Jih přebije tento zdvih trumfem, nemůžete zabránit splnění závazku. Má-li však Jih ještě jeden pik, můžete porazit závazek, získáte-li alespoň jeden trefový zdvih. Vidíte, že trefový výnos z kterékoliv strany nemůže zadat zdvih, ale má-li partner např. kluka a malou, může se mu tento výnos zdát nebezpečný. Abyste uchránili partnera omylu, musíte vzít kluka králem a vynést tref.

Ponecháte-li partnerovi zdvih na pikového kluka, mohl by být spleten Istivým zahráním hlavního hráče v kárech. Přisoudil-li by tak hlavnímu hráči trefový 4-list, vynesl by káro s osudným výsledkem.

Literatura

1. Smrtící bridžová obrana – H.W.Kelsey

Lekce 21: Další počítání I

Příklad 1

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

N
W **1** E
S

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

Závazek **4♠ S** Výnos **♥A**

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

Vynášíte srdcové eso proti závazku Jihu čtyři piky, Váš partner přidává sedmičku a hlavní hráč pětku. Jak máte pokračovat?

Je pravděpodobné, že Jih má v trefech 4-list a pikách 5-list. Jestliže nemá žádné ztrátové zdvihy v pikách a trefech, což je zřejmě možné, bude mít devět rychlých zdvihů, takže vy musíte získat čtyři zdvihy v červených barvách. Nicméně se zdá, že toto je jedno z těch rozdání, kdy ztrátové zdvihy hlavního hráče nemohou zmizet a v takových případech je vždy nejlepší pasivní obrana.

Zatím nemůžete říci, zda hlavní hráč má jedno srdce a tři kára nebo po dvou kartách v každé barvě, takže se nemůže zdát dosti bezpečné pokračovat druhým kolem srdcí. Ve skutečnosti by tato hra měla k bezpečnosti daleko. Jestliže hlavní hráč už nemá žádné srdce, měl by pak dost přechodů na stůl k přebití všech srdcí stolu trumfem z ruky a ke splnění závazku na dummy reversal. Trumfový výnos ke druhému zdvihu je Vaše nejbezpečnější hra.

Příklad 2

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

N
W **2** E
S

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

Závazek **3BT S** Výnos **♠7**

N	S
	1♣
3♣	3BT
pas	

Západ vynáší pikovou sedmičku a ze stolu je hrána devítka. Jak máte plánovat obranu?

Sedmička Vašeho partnera pravděpodobně znamená výnos čtvrtou nejvyšší, v kterémžto případě hlavní hráč nemůže mít víc než dvě pikové karty. Zdá se jisté, že partner má někde dozdvih a obrana by mohla získat čtyři pikové zdvihy k poražení závazku. Naneštěstí je tu však potíž. Jestliže pokryjete devítku stolu klukem, nezůstane Vám žádná dost vysoká karta k převzetí zdvihu od Vašeho partnera k odehrání pátého piky. Má nějakou cenu hrát nízkou kartu k tomuto zdvihu nebo by to mohlo být příliš riskantní? Zcela jistě by to byl zadaný zdvih, jestliže partner nesl od krále s dámou a hlavní hráč by tak získal zdvih na desítku. V tomto případě by však piková barva byla zablokována a získali byste v ní jen tři zdvihy, kdybyste nyní hrál kluka. Partner by potom musel mít ještě dva další zdvihy k poražení závazku. Ale jestliže partner má další dva zdvihy (může to být jedině eso kárové a jeden vysoký tref), porazíte závazek, i když zahrajete nízkou. Hlavní hráč nemůže získat devět zdvihů

předtím, než obrana získá pět. Proto byste měl hrát pikovou dvojku k prvnímu zdvihu.

Příklad 3

♠ 9 6 5
♥ A 3
♦ A 10 9 4
♣ K J 9 2

N
W 3 E
S

♠ A Q 10 7 3
♥ K 6 2
♦ K J 7
♣ 5 3

♠ K J 8 2
♥ J 10 7 4
♦ 8 6 5 3
♣ 6

♠ 4
♥ Q 9 8 5
♦ Q 2
♣ A Q 10 8 7 4

Západ vynáší pikovou dvojku proti závazku Jihu pět trefů. Berete esem a pokračujete dalším pikem, který hlavní hráč přebíjí trumfem. Dále hraje trumf ke králi a třetí pik ze stolu opět přebíjí trumfem v ruce. Na pokračování Jihu trumfovým esem odhazuje Váš partner pikového krále. Nyní hlavní hráč nese károvou dámu a propouští ji k Vašemu králi. Jak budete pokračovat?

Jestliže jste počítal, zjistíte, že můžete porazit tento závazek zcela jistě. Hlavní hráč začal se 6-listem trefovým a pikovým singlem. Má proto dost karet v červených barvách a nemůže se zbavit ztrátové srdcové karty, pokud mu nepomůžete. Pikový výnos by byla celá pomoc, kterou potřebuje, jestliže jeho rozloha je 1-4-2-6. Přebil by trumfem v ruce a odhodil malou srdci ze stolu a vypracoval káru na stole. Srdcový výnos znamená zřejmé riziko, pokud má hlavní hráč dámu, proto Vám vyřazovací metodou zbývá jen kárový kluk. Kontrolní přepoččet ukazuje, že kárový výnos je dokonale bezpečný. Hlavní hráč získá jen tři kárové, šest trefových a jeden srdcový zdvih, což dohromady činí jen deset zdvihů.

Závazek **5♣ S** Výnos **♠ 2**

W	N	E	S
		1♠	2♣
2♠	5♣	pas	pas
pas			

Příklad 4

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

Bez lákavého výnosu proti závazku 3BT zkoušíte pikového kluka. Ze stolu je hrána dvojka, partner přidává osmičku a hlavní hráč bere králem. Jih nyní nese srdcovou pětku. Jak plánujete obranu?

Závazek **3BT S** Výnos ♠J

N	S
1 ♠	2BT
3BT	pas

Jak asi vypadá srdcové držení Jihu? Jih by mohl mít krále a dámu, v kterémžto případě jediná naděje obránců je získat čtyři zdvihy v kárech. Pravděpodobnější je, že hlavní hráč má čtyři srdce vedené dámou. Potom k Vaším dvěma srdcovým zdvihům musíte vypracovat tři zdvihy v jedné z levných barev, což znamená předpokládat v té barvě u partnera krále a desítku. Která z levných barev je správná? Jestliže chcete vypracovat trefy, musíte je vynést Vy. Potíž je v tom, že jakmile vezmete tento zdvih srdcovým esem, abyste vynesl tref, hlavní hráč trefy dvakrát propustí, a tak je zablokuje, takže byste čtvrtý tref nikdy neudělal, protože nemáte další vstup. V kárech jsou vyhlídky lepší, protože vidíte, že vstup k odehrání délkového kárového zdvihu nemůže být předčasně smazán. Závěr pro správnou hru je takový, že ať má hlavní hráč cokoliv, musíte ihned vzít zdvih srdcovým esem a vynést károvou dvojku.

Literatura

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

Lekce 22: Další počítání II

Příklad 1

♠ K 6

♥ 8 5

♦ A 9 5 4

♣ K J 10 7 3

♠ J 9 5 2

♥ 7 4

♦ J 10 8 6 3

♣ Q 8

N

W 1 E

S

♠ A Q 8 4

♥ A 2

♦ K Q 7

♣ 9 6 5 2

♠ 10 7 3

♥ K Q J 10 9 6 3

♦ 2

♣ A 4

Závazek 4♥S Výnos ♠2

N	S
	4♥
pas	

Západ vynáší pikovou dvojku ze stolu je hrán král a Vy berete esem. Jak máte plánovat obranu?

Zahajovací výnos Vám říká, že hlavní hráč má tři piky. Také že Váš partner musí mít kluka pikového, poněvadž lze bezpečně usoudit, že Jih by nehrál krále ze stolu, kdyby měl kluka. Jih musí mít pro svoji preventivní hlášku alespoň 7-list v trumfech, a proto nemá víc než tři karty v levných barvách. Jestliže má Váš partner trefové eso, tak závazek porazíte, ale jestliže má tuto kartu hlavní hráč, musíte bránit obezřetně. Obrana je beznadějná, jestliže Jih má trefové eso a osm nebo více trumfů, takže musíte doufat, že má jen sedm trumfů. Kárový výnos ke druhému zdvihu by byl dost dobrý, kdyby měl hlavní hráč dvě kára a singl trefové eso, ale jestli má jen singl káro, pak kárový výnos ztrácí důležité tempo. Nemá význam nést tref, protože při své slabé kartě by partner nesl singl, kdyby nějaký měl. Obrana, která bude úspěšná, pokud má Váš partner dvě srdce, je výnos srdcovou dvojku ke druhému zdvihu.

Podnesení trumfového esa zachovává kontrolu a zajišťuje tři pikové zdvihy nebo dva pikové a trefové přebitek pro obranu.

Příklad 2

♠ 10 9 8 7 3

♥ 7 5

♦ 3

♣ 10 9 6 5 2

♠ A J

♥ A Q J 6 4

♦ 5

♣ A K Q 7 3

N

W 2 E

S

Závazek 4♠xS Výnos ♣A

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

Rozhořčen tím, že jste byl předražen na svoji dobrou kartu, kontrujete závazek Jihu čtyři piky a vynášíte trefové eso. Jakmile však uvidíte karty na stole, začínáte litovat svého kontra. K prvnímu zdvihu hraje partner čtyřku a hlavní hráč kluka. Jak budete bránit?

Partnerova čtyřka je pravděpodobně začátek náznaku dvou karet a kluk hlavního hráče je jediná karta. Prozatím nemáte nic lepšího než pokračovat v trefech a měl byste vynést krále. Kdyby totiž partnerova trefová osmička byla náhodou singl, chtěl byste aby přebil tento zdvih trumfem a vynesl srdce. Nevýšlo to! Partner přihazuje čtyřku a hlavní hráč přihazuje trumfem. Na vyneseního pikového krále, kterého berete esem, partner přihazuje dvojku. Pro vyzkoušení všech možností ve správném pořadí vynášíte srdcové eso, abyste zjistil, jak vypadá situace. Zklamání! Partner přidává trojku a hlavní hráč dvojku! Jak už to bohužel bývá, jediná zbývající naděje je, že Váš partner má pikovou šestku a může ji využít k povýšení Vašeho kluka. Vynášíte trefovou trojku a Vaše

důslednost je odměněna, když se ukáže, že zbývající karty jsou rozloženy takto:

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

Příklad 3

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

Závazek **4♥ S** Výnos **♣J**

N	S
1BT	3♥
4♥	pas

Západ vynáší trefového kluka proti závazku čtyři srdce a Vy nemůžete udělat chybu, když berete esem. Jak byste měl pokračovat?

Opět je to věc počítání vlastních zdvihů. Momentálně vidíte jen tři – trefový, pikový a trumfový. Kde najít porážející zdvih? Nemá cenu doufat, že pikový král na stole bude podehrán. I když Váš partner má kluka s dámou, nikdy se nedostane ke zdvihu, aby je mohl vynést, a jakmile hlavní hráč vytrumfuje, odhodí si ztrátové piky na kára na stole. Poněvadž tím padá naděje na druhý pikový zdvih, čtvrtý zdvih pro obranu může být jen trefový přebitek a k jeho dosažení musíte vypracovat přechod k partnerovi. Na první pohled se to zdá beznadějně, ale přece zde zbývá jedna možnost. Jestliže hlavní hráč má dva piky a Váš partner alespoň Q,10,x, můžete požadovaný přechod k partnerovi vytvořit dvojnásobným podnesením Vašeho esa. Váš partner ovšem také musí mít dva trumfy, aby zabránil okamžitému odehrání kár. Tedy jako jedinou naději byste měl vynést ke druhému zdvihu pikovou trojku.

Příklad 4

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

N

W 4 E

S

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

Závazek **3BT S** Výnos ♥Q

N	S
1 ♠	2 ♥
2 ♠	3 ♣
3 ♦	3BT

Vynášíte srdcovou dámu proti závazku 3BT. Váš partner přidává šestku a hlavní hráč bere esem. Nyní vynáší z ruky pikovou dámu, ze stolu hraje malou a Váš partner bere králem. Východ vrací osmičku trefovou, kterou hlavní hráč kryje devítkou a Váš kluk získává zdvih. Jak byste měl pokračovat?

Podle dražby může mít Jih těžko více než dva piky, proto Váš partner měl na začátku čtyři. Klíčová karta je desítka piková. Kdo ji asi má? Vše nasvědčuje tomu, že ji má hlavní hráč. S druhou pikovou zádrží by Váš partner pravděpodobně vrátil srdce, aby Vám tuto barvu vypracoval. On však vrátil tref, protože viděl, že piky hlavního hráče už jsou suverénní a věděl, že srdcový král by byl jeho devátý zdvih.

Existuje nějaký způsob, jak zamezit hlavnímu hráči ve splnění závazku? Jediná naděje je v tom, že má singl káro. Jestli ano, pak kárový výnos zničí jeho přechody mezi rukou a stolem a nedovolí mu zároveň odehrát piky ze stolu i srdcového krále z ruky. Ale je zde ještě jeden háček. Abyste se zabezpečil proti možnosti, že kárový singl hlavního hráče je desítka, musíte vynést kárového kluka.

Literatura

1. Smrtící bridžová obrana – H.W.Kelsey

Lekce 23: Bridge Master 4B 1-10

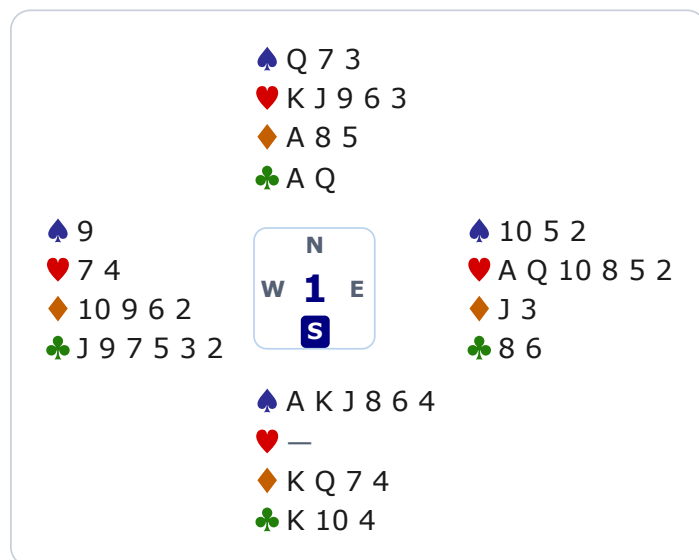
Témata úloh:

- B1 – nelze se odblokovat, a proto musíme v prvním kole impasovat trefy, pak už je to snadné
- B2 – trumfová paráda, vezmu pik a impasuji v trumfech, přejdu trefem na stůl a impasuji znovu (vidím, že jsou trumfy 4-1), přejdu opět trefem na stůl a zkrátím se v trumfech, odevzdám tref, vezmu káro, opět se zkrátím a dávám kára, počkám si na dvě srdce
- B3 – s největší pravděpodobností budu potřebovat čtyři piky a čtyři srdce a možná se budu potřebovat dostat dvakrát na stůl k zahrání pikového impasu, druhý vstup si vyrobím odhozením krále trefového v prvním kole
- B4 – správné rozehrání barvy, potřebuji vypracovat káro, po vytrumfování je správné zahrát malou k esu, přejít do ruky a hrát devítku, v našem případě vše dokončíme trumfovým impasem
- B5 – jediné nebezpečí je král a dáma v trefech u Východu a dáma kárová u Západu, správné je vytrumfovat, obehrát kára shora a káro pustit, pak tref propustím a je dobojováno
- B6 – jednoduchý skvíz, vezmu tref a odblokuji se v srdcích, rozehraji dvakrát piky a hraji na piko kárový skvít, odehraji zvysoka kára, na srdci zahodím pik a tahám za trefy, na které odhazují ze stolu kára, sleduji odhozy v pikách a kárech
- B7 – vezmeme první zdvih a po obtažení piku, zjistíme, že všechny trumfy má Východ, převezmeme krále kárového esem (vytváření přechodů), vyimpasujeme trumf a odtrumfujeme a pak je větší šance na impas v kárech než na vypadnutí (potřebuji alespoň jeden shoz na kára)
- B8 – potřebuji uhrát šest trefů a největší šancí je expa v trefech, pokud to v prvním kole vyjde, přejdu do ruky (nejlépe pikem) a opět tref k figuře
- B9 – jednoduchý skvíz s transformací stopera, po čtyřech trefech je lokalizována piková dáma u Východu, protože by Západ se 12 body zahájil, stáhneme tři kára a vidíme, že Západ má 4-list, pokusíme se přetransformovat i pikové držení Západu tím, že vyneseme kluka pikového, bude pokryt dámou a králem, a spustíme srdce, na které shazujeme pik, sledujeme kárový odhoz, pokud se ho Západ nevzdá, hraje piky
- B10 – bezpečná sehračka, nebezpečný je Východ, který může podnést kára, vezmu pik a propustím srdci Západu, vezmu vrácený pik a hraji srdci shora, když se rozpadnou, je to v pohodě, když má 4-list Východ, mohu jej vyimpasovat

Lekce 24: Zamotaná pavučina I

Klamání v kartách je umění vyžadující delikátní přístup. Nikdy se nesmí stát zvykem. Je dobré držet se zlatého pravidla: „Nikdy nehrát klamnou kartu bez rozváženého úmyslu.“ Je mnoho obránců, kteří dělají pravý opak, přidávají karty tak, jak jim přijdou pod ruku a snaží se vytvářet zmatek pro zmatek. Ojedinelé úspěchy je povzbuzují v jejich bludu a dovolují jim přejít mlčením mnoho omylů. Ne náhodou Vám první rozdání této kapitoly řekne varovný příběh.

Příklad 1



Závazek 6♠ S Výnos ♥4

párový turnaj

N	S
	1♠
2♥	3♦
3♠	4♠
5♣	6♠

pas

Západ vynesl srdcovou čtyřku, která byla pokryta klukem ze stolu. Východ považoval srdcovou čtyřku za výnos singlem, a když viděl, že není naděje na nějaký další zdvih, rozhodl se, že ukolébá hlavního hráče k pocitu bezpečí tím, že vezme tento zdvih srdcovým esem a vrátí pětku. Jak ukazuje rozložení zbývajících karet, tento plán nebyl úspěšný.

Těžko říci, který obránce utrpěl větší otřes, když hlavní hráč přebil srdcové eso trumfem. V každém případě to byl pro linku EW nulový výsledek, protože žádný jiný hlavní hráč neudělal třináct zdvihů.

Toto je názorný příklad dobré a špatné karetní léčky, v témž zdvihu. Zahrání esem srdcovým Východu bylo hluboce domyšlené a účelné a mohlo vést k oklamání hlavního hráče, zatímco Západ nesmyslným výnosem nízkou kartou zmýlil jedině svého partnera.

To je obvyklý osud neúčelných léček. Není těžké uhodnout proč. Obránci, protože neznají rozlohu a celkovou sílu svých karet, musí spoléhat hlavně na informace z konvenčních výnosů a náznaků. Také hlavní hráč může mít příležitostný užitek z těchto informací, ale většinou jsou cennější pro obránce. Z toho vyplývá, že každá zbytečná odchylka od konvenčních výnosů a náznaků daleko spíše zmýlí Vašeho partnera než hlavního hráče. Jedině tenkrát, když bráníte se slabým partnerem proti silnému hráči, se Vám vyplatí klamat. Poněvadž Váš partner si zřídka všimne, jakou kartu hrajete, máte ideální příležitost, že si hlavní hráč udělá z Vašich vrtošivých výnosů špatnou představu o celém rozdání. Na druhé straně hrajete-li se silným partnerem proti slabému hráči, vzdali byste se klamnou hrou části své přirozené výhody.

Většinou jsou však partner i hlavní hráč na stejné hráčské úrovni. Vyjma řídkých případů, měl byste se držet pravidla o poskytování správných informací partnerovi, spoléhaje na to, že mu přinesou větší užitek než hlavnímu hráči.

Nepochybně byste však měl vědět, v kterých situacích musíte hrát nesprávnou kartu tak, abyste postavil hlavního hráče před více možností, jakým způsobem má sehrávku provést. Tyto případy jsou už popsány v řadě knih a není nutné se o nich zmiňovat. Nebudeme zde ani rozebírat pozice, které jsou klamné už svou povahou. V této kapitole se nebudeme zabývat ani tak Istivou hrou jako spíše strategickými podvody, jejichž cílem je připravit hlavnímu hráči možnost přepočítat se.

Když zamýšlíte klamnou kartu hrát, měl byste si především odpovědět na dvě otázky:

- Má toto zahrání nějaký důvod?
- Bude mít nějaký význam oklamání vlastního partnera?

Jestliže odpovíte na první otázku „Ano“ a „Ne“ na druhou, můžete do toho jít směle a s klidnou myslí.

Příklad 2

♠ A Q 10 9 5
♥ K Q
♦ 10 7 3
♣ Q 6 5

♠ K J 4
♥ 7 2
♦ A K 9 6 2
♣ A 8 3

♠ 8 3
♥ A J 10 4
♦ Q J 4
♣ K J 10 2

N
W 2 E
S

♠ 7 6 2
♥ 9 8 6 5 3
♦ 8 5
♣ 9 7 4

Jestliže Západ vynese normálně károvou šestku, hlavní hráč odhadne pravděpodobné rozložení karet správně. Když se v prvním zdvihu neobjeví kárová dvojka, usoudí, že Západ vynesl z 5-listu, a proto pro něj bude nebezpečné hrát trefy. Zbude mu jediná možnost na příznivé dělení piků, které ve skutečnosti existuje.

Západ by si měl uvědomit, že má jedinečnou příležitost pro klamný výnos pátou shora a vynést károvou dvojku. Podle dražby by se měl obávat pikových zádrží na stole, takže má řádný důvod ke hraní nesprávné karty – aby přiměl hlavního hráče otevřít raději trefy než piky. Pokud se týče partnera, ten sice může být tímto výnosem spleten, ale protože by podle dražby neměl v kartě prakticky nic mít, je jisté, že jeho hra nebude mít vliv na výsledek. V takových situacích si partneři nepřejí nic jiného než být klamáni.

Závazek **3BT S**

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

Příklad 3

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

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

Závazek **3BT S** Výnos **♣3**

N	S
	1♦
1♠	1BT*
3BT	pas
1BT*	15-16

Vynášíte trefovou trojku proti závazku Jihu 3BT. Východ bere esem a vrací šestku, zatímco Jih hraje čtyřku a kluka. Jak máte plánovat obranu?

Na první pohled se to zdá jednoznačné. Vzít králem a vrátit osmičku, abyste partnerovi naznačili svůj vstup. To by ovšem bylo povrchní jednání. Zprv se už partner nedostane k výnosu a zadruhé by stejně nemohl vynést nic jiného než pik. Pokud si pamatujete dražbu, vidíte nebezpečí, že hlavní hráč může splnit závazek bez nutnosti hrát piky. Jistě má srdcového krále, takže se třemi srdcovými a jedním trefovým zdvihem by potřeboval pět kárových zdvihů. Většinu bodů má jistě v kárech, a jelikož může mít v kárech 5-list, vidíte, že mu sedí jakýkoliv impas, který v kárech potřebuje. Musíte tedy nalézt jiný způsob, jak přimět hrát hlavního hráče raději piky než kára. Ke druhému zdvihu byste měl hrát trefovou pětiku, aby to vypadalo, že jste měl jen 4-list.

Podívejte se opět, že k tomuto klamnému zahrání si musíte správně odpovědět na obě otázky. Rozhodujícím důvodem je, že oklamání partnera nemá žádný význam.

Příklad 4

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

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

Závazek **4♥ S** Výnos **♠2**

N	S
	1♥
2♥	4♥
pas	

Proti závazku Jihu čtyři srdce vynášíte pikovou dvojku a Váš partner bere esem. Vrací osmičku károvou, Jih hraje malou a Vy berete dámou. Odehráváte kárové eso, na které Východ přidává devítku a Jih krále. Potom vynášíte pik ke králi hlavního hráče. Jih nyní odehrává trefové eso a krále a pokračuje dvojku. Jak máte hrát?

První otázka, na kterou se ptáte, je, proč hraje hlavní hráč trefy místo trumfů. Na to je jediná odpověď. Zřejmě mu chybí trumfová dáma a on se snaží určit trumfovou rozlohu tak, že se dívá, jak padají karty v ostatních barvách. Ví, že máte pikový a kárový 4-list, a kdyby u Vás předpokládal také 4-list trefový, určitě by impasoval trumfovou dámou u Vašeho partnera. Musíte ho přesvědčit o tom, aby hrál na vypadnutí trumfové dámy tím, že k tomuto zdvihu zahrajete trefovou dámou.

V takových situacích musíte uvažovat rychle. Jestliže má být hlavní hráč spleten, musí být klamná karta hrána klidně a bez váhání.

Literatura

1. Smrtící bridžová obrana – H.W.Kelsey

Lekce 25: Zamotaná pavučina II

Příklad 1

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

N
W 1 E
S

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

Závazek **3BT S** Výnos **♠Q**

N	S
	1 ♥
2 ♣	2 ♦
3 ♦	3BT
pas	

Proti závazku Jihu 3BT vynášíte pikovou dámu. Váš partner hraje šestku a hlavní hráč bere králem. Potom vynáší malý tref. Protože by mohlo být nebezpečné propustit, berete králem a pokračujete pikovým klukem, na kterého Východ přidává dvojku a Jih bere esem. Je vynesena další tref. Jak plánujete obranu?

Je zcela jisté, že hlavní hráč má kárové eso. Jestliže nemá také desítku, může stěží udělat chybu, ale může-li hrát impas na kteroukoliv stranu, tak máte padesátiprocentní naději, že jej bude hrát ve Váš prospěch. Vidíte nějaký způsob, jak tuto šanci zvýšit na více než padesát procent?

Především byste si mohl poděkovat, že jste soutěžně nezasáhl do dražby, takže hlavní hráč neví, že máte pikový 4-list. Měl byste vzít trefovým esem, odehrát pikovou desítku, ne však devítku a vynést tref. Je-li hlavní hráč přesvědčen, že jste měl jen tři piky, bude si myslet, že je bezpečné impasovat dámu károvou u Vašeho partnera.

Zde nebylo třeba hrát klamnou kartu, ale nenápadné podvodné manévry tohoto druhu mohou být také velmi efektivní.

Příklad 2

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

N
W 2 E
S

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

Závazek **5♦ S** Výnos **♠3**

N	S
	2 ♦
2 ♥	5 ♦
pas	

Západ vynáší pikovou trojku, Váš kluk získá zdvih a Jih přidává devítku. Pokračujete pikovým králem a Jih přebíjí trumfem. Hlavní hráč hraje čtyři kola trumfů, Váš partner přiznává jen v prvním kole a dále odhazuje dva piky a tref, zatímco ze stolu jsou odhozeny tři trefy. Jak máte pokračovat po získání zdvihu károvým klukem?

Nemůžete nést piky, srdce by bylo také nebezpečné, takže obvyklý výnos by byl trefový král. Ale jenom nespěchejte. Spočítal jste si zdvihy hlavního hráče? Má šest kárových zdvihů, nejméně tři srdcové a trefové eso. Nebezpečí může vzniknout tehdy, má-li Jih srdcového krále. Může udělat jedenáctý zdvih tak, že bude impasovat srdcového kluka u Vašeho partnera. Existuje nějaký způsob, jak odradit hlavního hráče od tohoto impasu? Ano a dokonce velmi dobrý. Jestliže jste schopen ho přesvědčit, že Váš partner má trefového krále, může se splést a předpokládat u Vašeho partnera v koncovce tři srdce a hrát na

vypadnutí kluka. Měl byste proto vynést trefového kluka.

Váš výnos trefovým klukem není ve skutečnosti vůbec riskantní, protože hlavního hráče ani nenapadne, že by někdo při zdravých smyslech mohl vynést kluka od krále k osamoceně dámě stolu.

Příklad 3

♠ 9 7 6
♥ J 9 8 5 3
♦ 6 3 2
♣ 8 2

♠ K J 8 2
♥ Q 7
♦ 8 5
♣ A Q J 7 6

N
W 3 E
S

♠ 10 5 4
♥ K 6
♦ A Q 10 9 4
♣ K 9 5

♠ 10 5 4
♥ K 6
♦ A Q 10 9 4
♣ K 9 5

♠ A Q 3
♥ A 10 4 2
♦ K J 7
♣ 10 4 3

Ze své ubohé kolekce karet musíte zvolit výnos k poražení závazku Jihu 3BT. Kterou kartu vynesete?

Srdce máte příliš slabá a postrádáte vstupy, aby to mohl být slibný výnos a vynést některou barvu stolu se nezdá příliš vábné. Dražba Jihu byla velmi silná, ale přesto je Vaší největší nadějí kárový výnos – barva Vašeho partnera. Normálně byste měl vynést šestku, ale s ohledem na to, že Váš partner bude mít dost defenzivních hodnot, máte dobrou příležitost vynést klamnou kartu. Jestli se Vám podaří přesvědčit hlavního hráče o tom, že máte károvou figuru, může se snažit kára zablokovat a ihned smazat partnerův vstup. Váš nejlepší výnos je kárová dvojka.

Závazek **3BT S**

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

Východ bere kárový výnos esem a vrací desítku. Jestliže hlavní hráč uvěří, že jste vynesl od dámy, vezme králem a rozehraje trefy s úmyslem vyrazit od Vašeho partnera trefového krále před tím, než budou kára odblokována. Výsledkem bude jeden pád místo dvou nadzdvihů.

Příklad 4

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

Závazek **3BT S** Výnos **♥5**

N	S
	1 ♣
1 ♦	2BT
3BT	pas

Na Váš výnos srdcovou pětkou hraje Váš partner kluka a hlavní hráč bere králem. Hlavní hráč vynáší káro k esu na stole a trefovou osmičku propouští k Vám. Jak plánujete obranu?

Vypadá to tak, že hlavní hráč má srdcové eso a podle dražby musí mít v pikách alespoň eso s dámou. V tomto případě může zcela jistě udělat devět zdvihů, když bude v druhém kole kára impasovat. Jestliže vezmete tento zdvih dámou a vyrazíte hlavnímu hráči srdcové eso, nezbude mu nic jiného než opustit trefy a zkusit kárový impas. Měl byste proto vzít tento zdvih esem. To může vést hlavního hráče k tomu, že uvěří, že udělá dost zdvihů, aniž by riskoval kárový impas. Přejde na stůl károvým králem a opakováním trefového impasu Vám dovolí udělat zdvih na nekrytou dāmu. Výsledkem budou dva pády.

Ačkoliv váhání před provedením léčky většinou zcela zadává partii, v tomto případě nezáleží na tom, když se nad situací zamyslíte. Z hlediska hlavního hráče byste mohl uvažovat, zda máte držet své eso nebo ne.

Literatura

1. Smrtící bridžová obrana – H.W.Kelsey

Lekce 26: Nedejte se oklamat I

Je třeba říci, že obránci nemají monopol na klamání. Čas od času zkusí i hlavní hráč nějakou léčku, a pak záleží jen na Vás, abyste do ní nepadl. V pokeru se říká (a může to být aplikovatelné také na bridž), že hráč, který neumí blufovat, prohrává. Když hlavní hráč vyrukuje s nějakou léčkou, stane se, že jedině obránce bez představivosti může být zmaten. Přesto mnohokrát stačí sledovat detaily a trochu počítat, abyste zjistil úmysl hlavního hráče a našel správnou cestu úspěšné obrany.

Jedna z nejlepších metod proti léčkám, je pozorně sledovat malé karty, které jsou hrány. Sledování nízkých karet je cenný zvyk stojící za úsilí, které musíte věnovat jeho osvojení si. Mnoho nesplnitelných závazků bylo splněno jen proto, že pohodlný obránce zapomněl sledovat nízké karty hrané k několika prvním zdvihům.

Příklad 1

♠ K J
♥ J 8 3
♦ 8 6 2
♣ A Q 10 9 4

♠ 10 6 3
♥ K 9 5
♦ K Q 10 7 5
♣ 7 2

N
W 1 E
S

♠ 9 7 5 4
♥ Q 10 7 2
♦ 9 4
♣ K 5 3

♠ A Q 8 2
♥ A 6 4
♦ A J 3
♣ J 8 6

Závazek **3BT S** Výnos **♦K**

N	S
	1 ♠
2 ♣	2BT
3BT	pas

Na Vašeho vyneseneho kárového krále partner hraje devítku a hlavní hráč kluka. Jak máte pokračovat?

Oč se vsadíte, že mnoho obránců se v této situaci zmýlí? Pozoroval jste nízké karty? Pak se Vám nutně naskytne otázka – Kde je kárová trojka? Partner by nehrál devítku od 9,4,3, takže jediná logická odpověď je, že ji zatajil hlavní hráč. Jestliže hrál kluka od A,J,3, musí to být proto, že Vám chce vnutit bezpečné pokračování kár. Nepochybně postrádá trefového krále, ale je si jist, že udělá devět zdvihů, když nezměníte barvu. Jediná barva, které se asi bojí, jsou srdce, a proto byste asi měl nést srdcovou pětku.

Kdyby třetí káro hlavního hráče byla vyšší karta, nemohl byste si být jist, co se vlastně děje a jeho léčka by mohla být úspěšná. Všeobecně vzato je pro hlavního hráče snazší zatajit vysokou kartu než nízkou.

73

Příklad 2

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

N
W 2 E
S

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

Závazek **6♥ S** Výnos **♣3**

N	S
	1♥
1♠	3♦
3♥	3♠
4♠	5♣
6♥	pas

Proti slemu Jihu vynášíte trefovou trojku, Váš partner dává krále a Jih eso. Vydražitel odehrává pikové eso (Váš partner přidává čtyřku), a pak vynese srdcovou šestku. Jak máte bránit?

Hra je trochu divná. Proč hlavní hráč odehrál pikové eso? Jestliže má ztrátový tref a zamýšlí jej odhodit na piky stolu, musíte okamžitě vzít srdcovým esem a odehrát trefovou dámu. Ale něco zde nesouhlasí. Jestliže pikové eso hlavního hráče byl singl, pak hrál partner pikovou čtyřku ze 7,4,2, což jistě není možné. Jih má tedy pikovou sedmičku a z nějakého důvodu se Vás pokouší oklamat tak, abyste hrál srdcové eso. Jakmile víte, co si hlavní hráč přeje, je docela jednoduché udělat pravý opak. K tomuto zdvihu byste měl hrát srdcovou dvojku.

Léčka Jihu by byla úspěšná, kdyby Vám partner svědomitě nenaznačil dvě karty v pikách. Rozlohové a jiné obranné signály a náznaky mohou jen někdy pomoci hlavnímu hráči, ale jestliže máte počítajícího partnera, mají daleko větší cenu pro obranu.

Příklad 3

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

N
W 3 E
S

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

Závazek **3BT S** Výnos **♥3**

komerční partie

N	S
	2BT
3BT	pas

Máte za partnera cizince, jehož kvality a styl téměř neznáte. Vynáší srdcovou trojku proti závazku Jihu 3BT a vaše dáma je převzata králem Jihu. Hlavní hráč odehrává trefové eso a krále a Váš partner přiřazuje dvojku a pětku. Potom hlavní hráč vynáší pikového krále. Co máte dělat?

Snaží se hlavní hráč vytvořit si přechod na stůl? Jestli ano, pak musíte tento zdvih propustit a zadržovat esem dámu na stole. Jak vypadají trefy? Kdyby měl partner čtyři trefy, určitě by Vám to naznačil, ale zde si nemůžete být příliš jist. Ve skutečnosti nezáleží vůbec na tom, zda Váš partner slyšel někdy o náznacích, protože z této situace existuje jednoduché východisko. Chybí čtyřka trefová, a pokud Váš partner nehraje velmi nepřírozeně, musí ji mít hlavní hráč. Zřejmě se snaží udělat devátý zdvih pikovým králem, a proto musíte ihned dobrat esem a vrátit srdcovou sedmičku.

Pokud se nenaskýtá užitečná informace, která by mohla být získána ze hry nízkých karet, často ukazuje cestu správné obrany způsob, jak hlavní hráč provádí sehrávku. Musíte pečlivě studovat každý neobvyklý manévr hlavního hráče, protože takové situace poskytují mnoho indikací.

Literatura

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

Lekce 27: Nedejte se oklamat II

Příklad 1

♠ Q 5
♥ 10 9 3
♦ A Q J 10 4
♣ K Q 8

♠ J 10 9 6 3
♥ 4
♦ 9 8 5
♣ A 9 7 6

♠ A
♥ A K Q J 8 5 2
♦ 7 3
♣ J 3 2

N
W 1 E
S

♠ K 8 7 4 2
♥ 7 6
♦ K 6 2
♣ 10 5 4

Závazek 6♥ S Výnos ♠ J

N	S
	2♥
3♦	3♥
4♣	4♥
5♥	6♥
pas	

Vynesený pikový kluk Vašeho partnera je pokryt dámou, králem a esem. Hlavní hráč vynáší káro a impasuje desítkou k Vašemu králi. Jak máte pokračovat?

Máte jen dvě možnosti. Musíte vynést buď tref, pokud předpokládáte u partnera eso nebo pik pro odehrání partnerovy desítky. Odložení trumfování hlavního hráče může být bráno jako indikace, že mu chybí trefové eso a že se obává náznaku Vašeho partnera, ale naopak hraní pikové dámy ze stolu naznačuje ztrátový zdvih v pikách. Analyzujme dále! Jestliže hráč má trefové eso, pak k němu také musí mít dvě karty, poněvadž jinak by měl odhoz na trefy stolu. Musí mít dvě kára, protože jinak by kárový impas ztrácel smysl. Jestli má jen 6-list srdcový, pak mu do třinácti karet scházejí dva piky. Ale s takovou rozlohou by hlavní hráč neimpasoval před vytrumfováním a jistě by nehrál pikovou dámu k prvnímu zdvihu. Samozřejmě hra by byla propustit pik na stole a pak vzít esem v ruce, vytrumfovat, eliminovat trefy a vynést pik tak, abyste musel nuceně nést buď káro nebo mu umožnit odhoz a přebitek. Tedy pikové eso hlavního hráče muselo být singl a zahrání pikovou dámou ze stolu jen zastírací manévr. Musíte proto vynést tref k partnerovu esu.

Příklad 2

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

	W	N	E	S
		2		

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

Závazek **3BT S** Výnos **♠A**

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

Děláte nejistý zahajovací výnos pikovým esem proti závazku Jihu 3BT. Po prostudování karet na stole nesete k dalšímu zdvihu dvojku srdcovou, na kterou partner hraje desítku a hlavní hráč eso. Jih hraje další pik, který berete králem a Východ přiznává barvu. Jak budete pokračovat?

Vypadá to tak, že můžete tento závazek porazit získáním tří srdcových zdvihů, ale hlavní hráč docela dobře mohl vzít srdcový zdvih esem, i když měl dámu, takže musíte lépe prozkoumat všechny možnosti. Můžete si být zcela jist, že hlavní hráč nemá kárového krále a trefové eso zároveň. To by měl dohromady třináct bodů, na něž by měl zahájit dražbu. Daleko přesvědčivější je ovšem to, že s těmito dvěma kartami by měl devět rychlých zdvihů a nesnažil by se vypracovat si piky. Kárový výnos by byl osudný, pokud má hlavní hráč krále, poněvadž pak by se šesti károvými, dvěma pikovými a jedním srdcovým získal zdvihy, které potřebuje ke splnění závazku. A co trefový výnos? Tento by byl špatný jedině tehdy, kdyby měl hlavní hráč 5-list trefový vedený A,Q,J nebo 6-list s A,J. Ale s kteroukoliv z těchto hodnot by Jih zcela jistě zahájil dražbu. Trefová desítka je tedy Váš správný výnos.

Trefový výnos získá pro obranu osm zdvihů a nám nezbývá než politovat Jih za to, že mu nevyšel tento zvláštní trik.

Příklad 3

♠ 10 8 7 2

♥ Q 6 3

♦ K 7 5

♣ K 6 4

♠ 6

♥ A J 10 8 7 4

♦ 8 2

♣ A Q 5 3

♠ Q J 4

♥ K 9 5 2

♦ 10 4

♣ 10 9 7 2

N

W 3 E

S

♠ A K 9 5 3

♥ —

♦ A Q J 9 6 3

♣ J 8

Závazek **5♠x S** Výnos **♥2**

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

Po této napínavé dražbě vynášíte srdcovou dvojku proti kontrovanému závazku Jihu pět piků. Váš partner hraje desítku a Jih přebíjí pikovou trojkou. Hlavní hráč Vás nyní uvádí do rozpaků výnosem pikové pětky. Braní zdvihu klukem nevyžaduje hlubokou analýzu a Váš partner přidává šestku. Jak byste měl pokračovat?

Způsob hry hlavního hráče je jistě trochu zvláštní. Co tím sleduje? Poněvadž nemůže doufat, že byste pochybil ve vzetí zdvihu klukem nebo dámou, proč tedy hraje trumfy takovým neortodoxním způsobem? Jediné logické vysvětlení je, že v každém případě předpokládá ztrátu trumfového zdvihu a že jej chce odevzdat chytře hned, dokud Váš partner nemá možnost Vám naznačit svou barvu. Partner je nepochybně schopen udělat dva zdvihy v jedné z levných barev, pokud ovšem ihned vynesete tu správnou. Ale jak máte poznat, kterou barvu máte vynést?

Toto je další příležitost, kdy musíte svou obranu založit na odhadovaném počtu. Z dražby víte, že hlavní hráč má nevyváženou rozlohu, ale pokud mu mají pomoci odhozy na dlouhou barvu, musí být jeho rozloha extrémní. Protože Váš špatný výnos by mu pomohl ke splnění závazku, musí mít hlavní hráč rozlohu 5-0-2-6 nebo 5-0-6-2 a Vy musíte proto bránit za předpokladu, že tomu tak je. Zkoumání vašich levných barev Vám řekne, která z těchto rozloh je pravděpodobnější. Kdyby měl Váš partner 6-list kárový s esem a dámou a žádné trefy, určitě by nezastavil dražbu na pátém stupni. Tedy barva hlavního hráče musí být kára a z toho vyplývá, že Váš správný výnos v tomto okamžiku je trefový.

Jakmile hlavní hráč podle dražby poznal, že uděláte trumfový zdvih, zahrál dobře, když Vám jej odevzdal ihned bez poskytnutí náznaku od Vašeho partnera. Kdybyste vynesl cokoli jiného než tref, hlavní hráč by vytrumfoval, odhodil všechny trefy stolu na kára, přebil tref trumfem na stole a udělal tak jedenáct zdvihů.

Je třeba si všimnout jedné okolnosti, která by se neměla opakovat. Mohl jste si ušetřit při tomto rozdání namáhání mozku lepším taktickým zahajovacím výnosem. Pokud máte v obraně proti barevnému závazku 4-list nebo vícelist s vysokou kartou v barvě, o níž víte, že je v ní Váš partner dlouhý, je často nejlepší vynést tuto vysokou kartu. Tuto metodu uplatníte zvláště tenkrát, když chcete zůstat u výnosu a podívat se na karty stolu předtím, než se rozhodnete, co máte vynést. V tomto případě by Vám výnos srdcovým králem nezajistil další výnos, ale mohl jste dát partnerovi příležitost k tomu, aby Vám odhozením čtyřky naznačil, které barvě máte dát přednost. Pak po znovuzískání výnosu klukem pikovým byste neměl potížit nalézt porážející výnos.

Příklad 4

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

Závazek **6♠ S** Výnos **♣K**

N	S
	1♠
2BT	6♠
pas	

Proti odvážně vydraženému pikovému slemu vynášíte trefového krále. Váš partner přidává trojku a hlavní hráč bere esem. Na pikový výnos k esu na stole hraje Váš partner desítku. Ze stolu je vynesena trefový kluk, na nějž partner přidává čtyřku a hlavní hráč odhazuje srdcovou pětku. Co máte po vzetí tohoto zdvihu dámou nést.

Opět skutečnost, že hlavní hráč nevytrumfoval může být brána jako indikace, že se bojí náznaku od Vašeho partnera. Jestli měl hlavní hráč 7-list pikový, zůstává mu jen pět karet v červených barvách. Snaží se odhodit další srdci na desítku trefovou? Rychlá úvaha Vám řekne, že je to vysoce nepravděpodobné. Se dvěma malými srdci v ruce by byl hlavní hráč blázen, kdyby hrál takovým způsobem. Správně by měl hrát expas k srdcovému králi a spoléhat na to, že eso máte Vy. Tedy hlavní hráč se snaží vynutit si od Vás srdcový výnos a z toho důvodu musíte vynést káro. Pokud Váš partner spolehlivě naznačil přednost v barvě, máte další indikaci ze skutečnosti, že na kluka trefového hrál nižší ze svých zbývajících trefů.

Literatura

1. Smrtící bridžová obrana – H.W.Kelsey

Lekce 28: Bridge Master 4B 11-20

Témata úloh:

- B11 – eliminace, po vyeliminování srdcí a odtrumfování musíme zvážit nejlepší způsob rozehrání trefů, ukáže se, že nejlépe bude hrát k trefové devítce (kalkuluji i s negativními informacemi z dražby – oba pasovali v prvním kole)
- B12 – po odevzdaných dvou kárech musíme najít šanci jak neztratit pik a ta je při singl klukovi u Západu, proto přejdeme trefem na stůl, hrajeme dámu a tu pustíme, kluk spadne, piková desítka drží, teď se musíme rozhodnout, co se srdci, buď hrajeme na singl kluka (ale to by měl slohu 6-5-1-1) nebo na dubl kluka srdcového s malou, pak se jeví rozehrání srdcí nepříliš dobrou strategií obránců, a proto sázíme na dubl Q,J u Západu, tedy přejdeme trefovým snapem do ruky, odtrumfujeme a hrajeme srdce shora
- B13 – nalezení jediné šance, soupeři vezmou káro, vrátí srdci, kterou vezmu a po dvou vysokých trumfech vidím, že nesmím ztratit už ani zdvih, tedy nesmím ztratit tref a musím zahodit srdci, jedinou šancí je čtvrtý kluk trefový u Západu, a tak nesu devítku trefovou a pouštím, hraji krále trefového, dámu a na eso zahazují srdce, srdce snap a malé káro, už ztratím jen dva vysoké trumfy
- B14 – nůžky, soupeři berou tref a nesou káro, dobré je propustit ve stylu nůžek, vezmeme druhé káro a nesem pik k desítce, vezmeme cokoliv a stáhneme své zdvihy
- B15 – eliminace, nebezpečný je Východ, vezmeme káro a přejdeme trumfem na stůl, dáváme káro, které chceme pustit Západu, károvou desítku ale musíme snapnout vysoko (kvůli přechodům), trefem na stůl a na káro shazujeme tref, bereme trumfovou vratku na stole, hrajeme druhý vysoký tref a tref snap malou (trefy se rozpadly), teď odtrumfujeme a ze stolu na třináctý tref shodíme srdci, můžeme zkusit expas srdcový na nadzdvih
- B16 – částečná eliminace, mám příliš mnoho ztrát v pikách a na stůl se nejde dostat, musím tedy přisoudit mariáš pikový Západu (podle dražby je to možné), napnu třetí káro a bouchnu jen jedenkrát srdce shora, hraji malý pik a nechám vzít Západ, doufám, že nemá odchod, vezmu jeho piku klukem na tref zahodím pik, dotrumfuji
- B17 – v prvním kole je správné dát pikového kluka, abych nepustil k Výnosu Východ, kára mohu propustit Západu, proto přejdu do ruky a hraji malé káro, pokud Západ nasadí dámu, tak pustím, zbytek je snadný
- B18 – bezpečná sehračka, ke zdvihu by se neměl dostat Západ, aby nepodnesl tref, pokládám kluk srdcového, kterého bere eso, po vrácené srdci mohu v klidu impasovat trumfy
- B19 – vstupy a trumfová kontrola, druhé káro pustím a zahodím tref, protože se na stole nesmím zkrátit, vezmu pik, odblokuji se v srdcích a hraji opět pik, když Západ nedá eso, budu hrát srdce, dokud si esem nenapne, když eso položí, vezmu vrácené káro snapem v ruce, odtrumfuji a hraji srdce
- B20 – show-up skvíz, tedy dopočítaný, po snapnutém srdci beru káro a krále kárového dávám Západu, odehrávám všechny trumfy a trefy, když měl dámu trefovou, je na poslední zdvih ve skvízu, když neměl dámu trefovou, je naděje, že byla druhá za impasem, takže pokud nevypadl kárový král, hraji trefy shora

Lekce 29: A opět počítání I

Některé z následujících rozdání mohou vyžadovat těsnou spolupráci partnerů, některé obsahují úskočné prvky a v některých musí obrana těžit z indikací získaných ze způsobu sehrávky hlavního hráče. Ale jako vždy počítání jakéhokoliv druhu hraje hlavní roli v nalezení správné obrany.

Příklad 1

♠ A J 9 4
 ♥ Q 7 6
 ♦ K 5 2
 ♣ J 4 3

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

N
 W 1 E
 S

♠ 6 5 2
 ♥ K 8 3
 ♦ 7 4
 ♣ A Q 9 7 5

♠ K Q 3
 ♥ J 10 5
 ♦ A Q 9 6
 ♣ K 8 6

Závazek **3BT S** Výnos **♥2**

N	S
	1♦
1♠	1BT*
3BT	pas
1BT*	15-16

Západ vynáší srdcovou dvojku proti závazku Jihu 3BT, ze
stolu jde šestka a hlavní hráč hraje pětku na vašeho krále.
Jak byste měl pokračovat?

Vyhlídky pro obranu nejsou příliš lákavé. Jestliže má Váš partner srdcové eso, nemůže mít už vedle víc než kluka. Těžko věřit, že by mohl mít károvou zádrž. Když vynesete srdci, Váš partner, který nemá další přechod, musí propustit. Jeden srdcový, čtyři pikové a tři kárové dávají dohromady osm zdvihů a král trefový bude devátý. Poněvadž nemůžete tento závazek porazit tím, že budete pokračovat v srdcích, musíte zkusit vynést tref s tou podmínkou, že partner má desítku. Musíte vynést dámu, a jestliže hlavní hráč pokryje králem, Váš partner musí odhodit svoji desítku.

Kdyby hlavní hráč Vaši dámu propustil, změníte zpátky na srdce a obrana získá pět zdvihů dříve než hlavní hráč devět.

Příklad 2

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

N
W 2 E
S

♠ A Q 4 ♥ A 6 2 ♦ Q 10 9 6 2 ♣ 10 8

Závazek **3BT S** Výnos ♥J

N	S
	1BT*
2♣	2♦
3BT	pas
1BT*	12-14

Proti závazku Jihu 3BT vynáší Váš partner srdcového kluka. Na trojku stolu povzbudivě přihazujete čtyřku a Jih přidává dvojku. Západ pokračuje srdcovou devítkou a Vy odhazujete dámu pod krále. Nyní vynáší hlavní hráč ze stolu károvou trojku. Jak plánujete obranu?

Stůl je velmi slibný a výhled pro obranu dost neutěšený. Ale jestliže Jih měl na zahájení minimum, mohl by mít Váš partner právě kárové eso. Jestliže má být tento závazek poražen, musí vskutku eso mít a je zřejmé, že pikové eso by nestačilo. Po impasu na kárového krále by hlavní hráč začal hrát piky a tři zdvihy v nich získané dohromady se dvěma v každé ze zbývajících barev by mu stačily ke splnění závazku. Potom tedy musí mít partner kárové eso, v kterémžto případě je porážející obrana zřejmá. Musíte vzít károvým králem a vyrazit hlavnímu hráči srdcové eso, pokud má Váš partner ještě dozdvih.

V každém případě byste mělo poznat, že srdcová devítka, kterou hrál Váš partner ke druhému zdvihu, znamenala náznak přednosti v barvě, určující jeho kárový vstup.

Příklad 3

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

N
W 3 E
S

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

Závazek **3BT S** Výnos ♠2

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

Vynášíte pikovou dvojku proti závazku Jihu 3BT. Váš partner bere esem a vrací kluka, na kterého Jih hraje krále a Vy odhazujete tref. Jih vynáší malou srdci a impasuje dámou na stole, která je však pokryta králem Vašeho partnera. Východ pokračuje pikovou osmičkou a hlavní hráč hraje devítku. Jak máte plánovat obranu?

Má-li Jih oba krále v levných barvách, je jisté, že splní svůj závazek, ale je možné, že má jen jednoho. Pokud je to král kárový, nemusíte se ničím znepokojovat, ale jestliže je to král trefový, situace nevypadá nijak růžově. Hlavní hráč má osm rychlých zdvihů a potřebuje si vypracovat pouze jeden zdvih v srdcích, aby splnil závazek. Jestli má desítku, nemůžete mu zabránit ve vypracování srdcových zdvihů, které potřebuje, ale možná ji má Váš partner. Musíte proto podhodit svého nebezpečného srdcového kluka a takto zabránit hlavnímu hráči propuštění srdcového zdvihu Vám.

Kdybyste neodhodil srdcového kluka, hlavní hráč splní závazek tak, že nepustí Východ do zdvihu.

Lekce 30: A opět počítání II

Příklad 1

♠ K

♥ A J 10 9 3

♦ A 10 8 7 5

♣ J 4

♠ 7 6 2

♥ K 5

♦ K Q J 6

♣ 10 9 8 3

N

W 1 E

S

♠ Q 10 5 4

♥ Q 8 6 2

♦ 9 3

♣ Q 7 6

♠ A J 9 8 3

♥ 7 4

♦ 4 2

♣ A K 5 2

Závazek **3BT S** Výnos ♦ **K**

N	S
	1 ♠
2 ♥	2 ♠
3 ♦	3BT
pas	

Vynesený kárový král Vašeho partnera je propuštěn. Západ nyní vynáší trefovou desítku, která je pokryta klukem, dámou a králem. Jih vynáší srdcovou čtyřku, na kterou hraje Západ pětku a stůl devítku. Jak máte plánovat obranu?

Podle dražby musí mít Jih obě černá esa, ale Váš partner má zcela jistě srdcového krále. Kdyby ho měl Jih, určitě by odehrál pikového krále před zahráním srdcí, aby odvrátil potíže se vstupy a přechody. Hlavní hráč by nehrál srdce, kdyby měl jen singl, takže víte, že král Vašeho partnera musí v dalším kole padnout do esa. Jih tedy může odehrát dva pikové, čtyři srdcové, jeden kárový a dva trefové zdvihy, tedy celkem devět zdvihů, ale poněvadž jsou piky blokovány, nemusí je stačit udělat. Musíte tedy přerušit poslední spojovací cestu mezi stolem a rukou hlavního hráče tak, že okamžitě vezmete srdcovou dámou a vynesete sedmičku trefovou.

Všimněte si, že by bylo chybné srdce jednou propustit. To by umožnilo hlavnímu hráči odblokovat piky před odevzdáním zdvihu na srdcovou dámu.

Příklad 2

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

Závazek **4♥ S** Výnos **♣K**

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

Váš partner vynáší trefového krále proti závazku čtyři srdce na Jihu. Jak plánujete obranu?

Zprv se ptáte, zda je král Vašeho partnera singl nebo ne. Víte, že hlavní hráč má více kár než srdcí, což představuje dohromady nejméně devět karet. Jestliže má dva trefy, tak maximálně dva piky. Ale se 7-listem pikovým při tomto postavení her by Váš partner mohl docela dobře zasáhnout třemi piky preventivně na jedno káro. Jestliže má hlavní hráč dva trefy, vypadá v každém případě pozice beznadějně, protože se nikdy nedostanete do zdvihu, abyste mohl uhrát druhý trefový zdvih. I když převezmete krále a umožníte partnerovi přebitek, nemůžete celkem získat více než tři zdvihy. Nejlepší vyhlídku máte tenkrát, když má hlavní hráč jen trefový singl a 3-list vedený pikovým králem. Měl byste převzít partnerova trefového krále esem a vrátit pikovou sedmičku, doufaje, že uděláte jeden trefový, dva pikové a pikový přebitek srdcovou dámou.

Příklad 3

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

Závazek **3BT S** Výnos **♥Q**

W	N	E	S
			3♠ 3BT
pas	pas	pas	

Západ vynáší srdcovou dámou a Vy berete králem, který získává zdvih. Vracíte sedmičku, hlavní hráč hraje nízkou, Váš partner bere klukem a pokračuje devítkou. Jak plánujete obranu?

Zcela jasně nemáte žádnou naději, pokud by Váš partner nemohl odehrát srdcové zdvihy, a proto se musíte zajistit tak, abyste nezablokoval partnerův vstup. Západ zcela dobře může mít károvou dámou. Ve skutečnosti musí mít károvou dámou s malým kárem, aby závazek mohl být poražen, ale zatím nehrozí takové bezprostřední nebezpečí, abyste musel odhazovat kárového krále. Poněvadž stůl má jen jeden vstup, můžete odhodit kárového krále pod eso. Nebezpečná karta ve Vaší ruce je trefový kluk.

I když je jasné, že Jih má dlouhé a vysoké trefy, přesto může Váš partner mít trefovou zádrž, i kdyby to bylo jen

10,x,x,x. Na třetí kolo srdcí proto musíte odhodit svého trefového kluka, aby nemohl ohrozit úspěšnou obranu.

Lepší dražbou bylo možno dosáhnout správného závazku pět kár. Kdyby při sehrávání závazku 3BT měl Jih lepší představu o rozloze, vzal srdce hned ve druhém kole, přešel ke králi pikovému a vynesl tref, mohl splnit závazek propuštěním Vašeho kluka.

Příklad 4

♠ A 5
♥ J 6
♦ 10 3 2
♣ K Q J 8 6 3

N
W 4 E
S

♠ 10 7 4 3
♥ 10 9 8 7 5 2
♦ 7 4
♣ 5

♠ Q 9 8 2
♥ A 3
♦ A K J 8
♣ A 10 9

♠ K J 6
♥ K Q 4
♦ Q 9 6 5
♣ 7 4 2

S bledostí ve tváři se zdržujete od kontrování závazku Jihu 3BT a vynášíte pikovou dvojku. Na pětku ze stolu hraje Váš partner desítku a Jih bere klukem. Trefový výnos je vzat klukem na stole. Na vyneseního trefového krále odhazuje Váš partner srdcovou dvojku. Jak plánujete obranu?

Hlavní hráč musí mít všechny zbývající vysoké karty, což vytváří problém dvojího stolu. Jelikož stůl má vstup na pikové eso, zdá se, že nezáleží na tom, zda zadržíte trefové eso až do třetího kola. Ve skutečnosti je to ovšem veliký rozdíl. Jestliže nyní vezmete esem a vynesete pik, zachováte hlavnímu hráči spojující přechody mezi rukou a stolem. Ihned by zahrál srdce k dámě a Vy byste mu nemohl zabránit v uhrání devíti zdvihů. Jestliže naopak zadržíte své eso až do třetího kola trefů a zahrajete do pikového esa na stole, ocitne se hlavní hráč v nemilé situaci. Musí se rozhodnout buď pro neodehrání vysokých trefů na stole nebo pro sebevražedný skvíz. Ať se rozhodne jakkoliv, nemůže udělat více než osm zdvihů.

Závazek **3BT S** Výnos ♠ **2**

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

Literatura

1. Smrtící bridžová obrana – H.W.Kelsey

Lekce 31: Obrana v koncovce I

Některá rozdání, která se týkala obrany v koncové hře, byla, ať už z jakýchkoliv důvodů, uveřejněna v předchozích kapitolách. Nyní se podíváme na tento problém v užším detailu. V této kapitole se zaměříme výhradně na obranu proti nucenému výnosu a eliminační hře a na obranu proti závěrečným trumfovým hrozbám. Obraně proti skvízu je věnována samostatná lekce.

Nemusíte ovládat žádnou speciální techniku. Jako vždy jedině pečlivým počítáním a logickými dedukcemi získávají obránci poznatky o tom, co se vlastně děje. Snad nejužitečnější pro tuto fázi obrany je zvyšování kvality předvídavosti, protože včasné poznání je napůl vyhraná bitva. Je nutné myslet dopředu a poznat přicházející koncovky tak, abyste mohl podniknout účinná opatření. Ačkoliv se podle názvu zdá, že se jedná o hru několika posledních zdvihů, koncovka může v rozdání nastat zcela záhy. Vskutku je možné, že je obránce vehnán do nepříznivé koncovky již zahajovacím výnosem. Naštěstí se to nestává velmi často. Obvykle máte možnost trochu manévrovat, ale velmi často musíte najít úspěšný směr obrany již při několika prvních zdvizích v rozdání. Mnoho obránců uvidí nebezpečí příliš pozdě, až už jsou v nepříznivé závěrečné situaci.

Hlavní obrana proti uvrhnutí do nuceného výnosu spočívá v odblokování. Každý rád lpí na vysokých kartách a pro začátečníka je úplně nemyslitelné je odhodit. Ale tak, jak roste bridžová úroveň hráče, tento poznává, že vysoké karty přinášejí někdy spíše škodu než užitek, že se jich musí bez otálení zbavit, aby na ně nebyl uvržen do nuceného výnosu.

Není těžké poznat známku nebezpečí a obránce se brzy naučí, čeho si má všímat. Když většina defenzivní síly je soustředěna u jednoho obránce, musí si tento počínat velmi obezřetně. Pokud je několikrát u výnosu, musí pečlivě plánovat svou hru tak, aby nebyl přinucen k nežádoucímu výnosu. Jakmile je obránci jasné, že v nějaké barvě má zranitelné seskupení karet, měl by okamžitě slyšet vnitřní varovný hlas. Musí si spočítat, že ať se děje, co se děje, nesmí dovolit, aby byl přinucen k výnosu této barvy.

Často se ovšem stane, že úspěšná obrana není možná. Karty mohou být uspořádány tak, že ať děláte cokoli, hlavní hráč svůj závazek splní a Vy musíte s úsměvem předstírat, že z toho máte radost. Ale jestliže jste stále pozorní a zvyšujete úroveň své předvídavosti, zjistíte, že v překvapivě vysokém počtu rozdání existuje úspěšná obrana čekající jen na objevení.

Příklad 1

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

N
W 1 E
S

♠ 10 6 2 ♥ A J 9 8 4 ♦ A 5 ♣ Q 7 3
--

Závazek **4♥ S** Výnos **♠Q**

N	S
	1♥
4♣	4♥
pas	

Hláška Severu čtyři trefy je jedna verze švýcarské konvence ukazující silné zvýšení na čtyři srdce.

Západ vynáší pikovou dámu proti závazku čtyři srdce. Ze stolu je přidána nízká karta, Vy přebíráte králem a vracíte pětku, osmička Vašeho partnera vyráží eso. Ze stolu je nyní vynesena srdcová trojka. Jak máte bránit?

Vidíte známky nebezpečí? Hlavní hráč musí mít pro svou hlášku obě červená esa, a jestliže k tomuto zdvihu přidáte nízkou, vezme esem, odehraje trefy a pustí Vás na krále srdcového do výnosu, takže mu dáte jeden zdvih. Abyste se tomuto osudu vyhnul musíte srdcového krále zahrát bezprostředně.

Snad si myslíte, že je to velmi jednoduché.

Odblokovávající zahrání vypadají úplně zřejmě, jsou-li uvedena na papíře, ale jsem zvědav, zda byste je našli u stolu. Zahrání krále vypadá nebezpečně, má-li Váš partner jen singl dámu, ale to je jen iluze. Má-li hlavní hráč trumfový 6-list s esem, udělá jedenáct zdvihů, ať děláte cokoliv. Stojí-li Vás zahrání srdcovým králem zdvih, získáte jej naopak v kárech nebo v pikách.

Příklad 2

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

N
W 2 E
S

♠ 9 8 7 5 4 2 ♥ 6 ♦ A Q ♣ K J 9 3

Závazek **3BT S** Výnos **♣5**

N	S
1♥	1♠
3♥	3BT
pas	

Vynášíte trefovou pětku. Východ bere esem a hlavní hráč hraje trojku. Vracenou trefovou šestku, kterou hlavní hráč kryje klukem, berete dámou a ze stolu je odhozena malá srdce. Jak budete pokračovat?

Srdcový odhoz ze stolu může znamenat indikaci, že hlavní hráč spoléhá na pikové zdvihy pro splnění závazku. Jestliže ano, je ve Vaší moci přerušit jeho spojení mezi stolem a rukou vynesáním kár před tím, než budou piky odblokovány. Nicméně jestliže myslíte dopředu, nevynesete normálně károvou trojku, ale pětku. Toto ovšem není žádná léčka. Je to jen včasné odblokování proti tomu, abyste nebyl přinucen vzít kárový zdvih a vynést trefy.

Po vzetí kárového zdvihu odehraje hlavní hráč dvě kola srdcí. Když zjistí, že srdce jsou nepříznivě dělena, pustil by Vás na čtvrté káro do zdvihu, abyste musel vynést od trefů do vidle. Pokud jste to předpokládal, nemáte nyní potíže. Jestliže si hlavní hráč neodehraje trefového krále, pokračujete v

odblokovávání kár. Jih udělá dva pikové, dva srdcové a čtyři kárové zdvihy, ale Váš partner získá nakonec tři zdvihy. Všimněte si, že kdybyste vynesl ke třetímu zdvihu károvou trojku, všechno, co hlavní hráč musí udělat, aby si zajistil úspěch, je ponechat si na stole károvou čtyřku jako výnosovou kartu.

Jih mohl splnit závazek vzetím druhého kola trefů a vypracováním piků, ale trefy mohly docela dobře děleny 5-3. Těžko se dá vydražit nejlepší závazek čtyři piky.

Příklad 3

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

Závazek **3BT S** Výnos ♠Q

N	S
	2BT
3BT	pas

Proti závazku Jihu 3BT vynáší Váš partner pikovou dámu a Vy získáte zdvih na krále. Jak byste měl pokračovat?

Zběžný pohled říká, že se nemusíte bát, není čeho. Hlavní hráč zcela jistě padne. Kárové eso můžete držet tak dlouho, jak to budete potřebovat, a jelikož Vaše srdcové figury jsou příznivě umístěny, hlavní hráč nebude moci uplatnit svá dlouhá kára na stole. Nebo snad ano?

Bližší zkoumání ukáže, že situace je nabitá nebezpečím. Dvacet bodů hlavního hráče musí být složeny ze dvou drahých es, kárového krále a tří vysokých trefů. V tomto případě bezmyšlenkovité vrácení pikové trojky Vás přivede zcela jistě k nucenému výnosu. Hlavní hráč vezme piky esem, odehraje vysoké trefy a začne hrát kára. Po vzetí károvým esem budete moci odehrát trefového kluka, ale potom musíte vynést červenou barvu a dát hlavnímu hráči jeho závazek. Abyste zabránil této koncové pozici, musíte okamžitě vynést srdcovou dvojku. Můžete připustit, aby stůl udělal srdcový zdvih v tomto stadiu, ale ne až budou kára vypracována.

Literatura

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

Lekce 32: Obrana v koncovce II

Příklad 1

♠ K 9 7 4

♥ 8 6

♦ 9 8 6 3

♣ J 9 2

♠ A 5

♥ K 10 4 2

♦ A K 7 5

♣ Q 8 3

♠ Q J 10 8 3 2

♥ A Q 5

♦ 2

♣ A K 7

W

N

E

S

1

♠ 6

♥ J 9 7 3

♦ Q J 10 4

♣ 10 6 5 4

Závazek 4♠ S Výnos ♦A

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

Proti závazku Jihu čtyři piky vynášíte kárové eso, Váš partner přidává dámu a hlavní hráč dvojku. Jak byste měl pokračovat?

Kárová dáma Vašeho partnera Vám říká, že můžete ve druhém kole bezpečně podnést kárového krále. Bylo by velmi cenné pustit ho na kluka kárového do zdvihu, aby mohl vynést srdci. Ale to je příliš pěkná pohádka. Ve skutečném životě nejsou věci tak snadné. Podle dražby je velice nepravděpodobné, že hlavní hráč má ještě druhé káro a malé zamyšlení ukáže, že kárový výnos ke druhému zdvihu je všechno možné, jen ne výnos bezpečný. Hlavní hráč by potom měl dosti trumfových vstupů na stůl k vyeliminování Vašich kár před tím, než Vás pustí k nucenému výnosu. Musíte okamžitě změnit barvu tak, abyste si zachoval výnosovou kartu pro pozdější stadium. Srdcový nebo trefový výnos by byl také vysoce nebezpečný, proto je Váš nejlepší výnos pikové eso a malý pik.

Pokračování kár ve druhém zdvihu by umožnilo hlavnímu hráči splnit závazek kombinací reversního stolu a uvržení do nuceného výnosu. Po vyeliminování Vašich kár by Vás pustil do zdvihu na třetí kolo trefů, abyste vynesl do jeho srdcové vidle.

Příklad 2

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

Závazek **5♠ S** Výnos **♣7**

W	N	E	S
4♦	X	5♦	5♠
pas	pas	pas	

Západ vynáší proti pěti pikům Jihu trefovou sedmičku. Hlavní hráč poté odehrává dvě kola trumfů esem a dámou a Váš partner trumfy přiznává. Na trefový výnos k esu na stole přidává Váš partner osmičku. Ze stolu je nyní vynesena srdcová trojka. Jak budete bránit?

Počítal jste? Potom víte, že jelikož Západ měl tři trefy a dva piky spolu alespoň se 7-listem károvým, nemůže už mít více než singl srdci. Je-li jeho srdce malá karta, pozice je beznadějná. Hlavní hráč zahraje impas na dámou, vypracuje si pátou srdci a splní závazek s jedním nadzdvihem. Má-li partner srdcové eso, jeho kára nebudou lepší než K,J,10 a hlavní hráč zase splní svůj závazek. Jediné partnerovi karty, které skýtají pro obranu naději, jsou srdcový kluk a eso s dámou v kárech. Proto k tomuto zdvihu musíte zahrát srdcovou dámou, abyste hlavnímu hráči zabránil v propuštění zdvihu.

Hlavnímu hráči se Vaše dáma patrně nebude líbit, ale pravděpodobně vezme zdvih esem a vynesou kárového krále. Po vzetí esem musí Váš partner ukázat trochu vtipu a podnést svého kárového kluka s dámou tak, aby Vás pustil do zdvihu.

Příklad 3

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

Závazek **6BT S** Výnos **♥Q**

N	S
	2BT
4BT	6BT
pas	

Vynášíte srdcovou dámou, Váš partner přidává dvojku a hlavní hráč bere esem. Dále odehrává krále, kluka a třetí kolo trefů. Jak plánujete obranu?

Počítal jste zdvihy hlavního hráče? Podle dražby musí mít pikové eso, srdcového krále a kárové eso s dámou, takže je zřejmé, co se bude dít. Dostanete se do skvízu při odehrávání černých barev, a pak budete vpuštěn do zdvihu na svou poslední srdci, abyste musel vynést od svého srdcového krále. Můžete proti tomu něco dělat? Ne, jestliže bude hlavní hráč sledovat Vaše odhozy. Všechno, co můžete udělat, je odhazovat karty takovým způsobem, abyste dal hlavnímu hráči možnost se splést. Vaše odhozy na trefy by měly být trojka a sedmička kárová a potom piková čtyřka. Když zahraje hlavní hráč srdce ke králi, přidejte šestku a na třetí kolo piků odhodte desítku srdcovou, abyste zatajil osmičku. Jestliže Jih uvěří, že jste původně měl srdcový 4-list a kárový 4-list, zahraje nyní srdce a jednou padne.

Obnažovací skvízy tohoto druhu nejsou nijak neobyčejné a klamné odhozy jsou jedinou pomůckou obránců. Obvykle je dosti bezpečné oplonkovat svou figuru s tou podmínkou, že klíčové odhozy jsou provedeny v raném stadiu a bez zaváhání.

Příklad 4

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

Závazek **6♥ S** Výnos **♣K**

N	S
	2♥
3BT	6♥
pas	

Proti závazku Jihu šest srdcí vynášíte trefového krále. Ze stolu je hrána dvojka, Váš partner přidává osmičku a hlavní hráč pětku. Jak budete pokračovat?

Ve které barvě naleznete porážející zdvih? Zřejmě ne v trefech. Co v pikách nebo v kárech? Hlavnímu hráči nebudou patrně podle dražby chybět dvě esa, a jestliže má ztrátový zdvih buď v pikách nebo v kárech, může jej odhodit při třetím kole trefů (hlavní hráč by nepropustil první zdvih, kdyby měl trefový 3-list, ani Váš partner by nehrál osmičkou od dvou trefů). Vyhlíží to tak, že jedinou nadějí pro obranu je možnost, že Východ získá trumfový zdvih. Mohl by mít J,10,x,x, v kterémžto případě bude závazek určitě poražen. Předpokládejme, že partner má J,x,x,x. Může hlavní hráč v tomto případě závazek splnit? Jedině zredukuje-li počet trumfů na tentýž počet jako má Východ a bude moci vynést v koncovce ze stolu. Vidíte čtyři možné vstupy – jeden trefový, jeden srdcový a dva pikové. Jediný z těchto vstupů, kterého by hlavní hráč musel

užít předčasně, je srdcová dáma, takže musíte ke druhému zdvihu vynést trumf.

Každým jiným výnosem umožníte hlavnímu hráči splnit závazek.

Literatura

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

Lekce 33: Bridge Master 4B 21-30

Témata úloh:

- B21 – jedině trumfy 4-0 mě ohrožují a ty mohou být podle dražby jedině u Západu, musím tedy rozehrát trefového krále a pro vyimpasování trefové osmičky a desítky potřebuji dva vstupy, proto musím risknout impas v pikách na kluka
- B22 – výpustka s informacemi z dražby, vezmeme srdci v ruce, odhrajeme pikové eso a přejdeme srdcí na stůl, teď už je jasné, že Západ má jen trefy a kára 5-5 a dostaneme ho do vpustky, neseme pik, který musí Východ pokrýt, snapneme, hrajeme kárového krále, Západ musí pustit, bere druhé káro a buď mi dá odhoz kárem nebo zadá trefem
- B23 – vstupy, kára se mohou rozpadnout, ale také jsou zdrojem vstupů pro případný dvojitý impas v trefech, proto malé káro k desítce, když drží, tak trefový impas, další káro (nerozpadá se), cokoliv vzít, srdcí na stůl a opět impas trefový
- B24 – bezpečná sehračky, z dražby vím o pikovém 6-listu, proto první zdvih propustím a vezmu až druhý pro přerušení napojení, přejdu na stůl a hraji tref s intencí dát eso, když ale padne král, pustím a trefy jsou vypracovány, Východ nemůže vrátit pik, a proto splním
- B25 jednoduchý (nebo trojitý) skvíz hraný jako dvojitý, Západ má určitě srdci, pokud má i káro, tak jednoduchý srdco-kárový, pokud má kára Východ, pak dvojitý B2 skvíz s nadějkami B=♣5, R=♥J, L=♦Q, vezmu srdce, vytrumfuji, obehraji kárové eso a hraji piky, sleduji kárového krále a srdcové figury
- B26 – trumfová paráda, ohrožuje mne jen čtvrtý trumfový kluk u Východu (u Západu bych s tím nemohl nic dělat) a to řeší trumfová paráda, na kterou se musím dvakrát zkrátit, soupeři si vzali káro a káro vrátili, hraji trefové eso a snap, vysoký trumf a trumf ke králi, tref snap a Východ teď pro dokonání trumfové parády musí mít alespoň tři srdce, proto hraji třikrát srdce (třetí převezmu na stole) a opět srdce, na které zahazují kárového krále, káro dovršuje parádu
- B27 – bezpečná sehračky, ohrožují mne jen srdce 4-1, musím dvakrát napnout kára, v prvním zdvihu to udělám poprvé, pak dvakrát srdce z vysoka z ruky a vidím nepříznivou dělbou, pikem na stůl a snap kárový, pikem na stůl (pokud soupeři snapnou, je to jejich poslední zdvih) a vysoký trumf a trumf
- B28 – stripskvíz s opožděným propuštěním, syčák na Východě mi propuštěním kárového esa zničil časování jednoduchého piko-srdcového skvízu, proto stripskvíz, třikrát piky, dvakrát srdce a čtyřikrát trefy, na poslední trefy musí zahodit Západ káro, obehraji srdce a vpuštění pikem mi dá srdcový výnos
- B29 – opět mi obránci prvním propuštěním zničili jednoduchý skvíz, obtáhnu kára a trefy, na předposlední tref zahodím pik, a když do posledního trefu padá srdcová osmička, zahodím pik a srdcový král my vypracuje srdci
- B30 – jednoduchý cris-cros skvíz, po šesti zdvích je Východ dopočítán, měl 6-2-3-2, pokud má károvou dámu bude chycen do skvízu, na předposlední trumf odhazujeme károvou čtyřku, když se vzdá kárové ochrany, pak dvakrát kára shora, přestup pikovým snapem a kárový kluk je vítězný, pokud se na předposlední trumf Východ vzdá piky, pak káro k esu, snap pikový, přechod károvou figurou a pik je vysoký

Lekce 34: Závěrečné počítání I

Příklad 1

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

Závazek **3BT S** Výnos ♥3

N	S
	1BT*
3♦	3BT
pas	

1BT* 12-14

Proti závazku Jihu 3BT vynáší Váš partner srdcovou trojku a hlavní hráč odhazuje čtyřku na Vašeho kluka. Jak byste měl pokračovat?

Vypadá to tak, že Váš partner vynesl od 5-listé barvy. Má-li srdce vedena esem a desítkou, porazíte závazek velmi snadno, ale mohl by mít srdcovou barvu vedenou jen desítkou a vstup v některé vedlejší barvě. Jediný vedlejší vstup, který je s to pomoci obraně, je kárové eso. Vracení srdcového krále by okamžitě prozradilo povahu vašeho držení a hlavní hráč by se rychle chopil příležitosti zablokovat srdce tím, že by ihned kryl esem a začal vypracovávat kára. Proto byste měl vynést ke druhému zdvihu srdcovou dámu. Hlavní hráč se nyní může rozhodnout dáti Vám kárové eso a zadržet své eso srdcové až do třetího kola. Jestliže Vám propustí i třetí kolo srdcí, musíte vynést pik a doufat, že má Váš partner dámu.

Alternativní obranou se stejnou nadějí na úspěch by bylo zahrání srdcové dámy v prvním zdvihu a pokračování králem.

Příklad 2

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

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

Závazek **4♥ S** Výnos **♠ K**

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

Vynášíte pikového krále proti závazku Jihu čtyři srdce. Ze stolu je hrána dvojka, Váš partner přidává osmičku a hlavní hráč čtyřku. Jak byste měl pokračovat?

Instinkt Vám říká, že byste měl smazat pikové eso ze stolu dřív, než bude moci být použito jako vstup pro odehrání trefů, ale hlubší analýza malých karet je obvykle lepší cesta. Hlavní hráč nemůže mít tři piky, protože by se neodvážil propustit první zdvih. Také by pravděpodobně neutíkal z kontra svého partnera. Může mít tedy v pikách dubla? Jedině jestliže Váš partner učinil chybu a správně neodhodil pikovou kartu. Věříte-li svému partnerovi, musíte dojít k závěru, že hlavní hráč už nemá piky. Proč tedy propustil první zdvih? Na tuto otázku může být jediná odpověď. Hlavní hráč má singl trefové eso. Na další pikový výnos zamýšlí odhodit z ruky blokující trefové eso a pak malá kára na trefy stolu. Tento plán můžete znemožnit tím, že nebudete pokračovat v pikách. Váš bezpečný výnos je trumf.

Příklad 3

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

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

Závazek **3BT S** Výnos **♠ 9**

N	S
1♦	2♣
2♠	3BT
pas	

Váš partner vynáší proti závazku Jihu 3BT pikovou devítku. Desítku stolu kryjete klukem a Jih přidává čtyřku. Jak byste měl pokračovat?

V tomto stadiu nemůžete s jistotou určit karty v rukou hlavního hráče, ale vidíte, že získá dva pikové zdvihy, jeden srdcový a dva kárové. Aby splnil závazek, potřebuje získat několik zdvihů trefových. Zkoumal jste, proč Vám nechal hlavní hráč tempo, když propustil první zdvih místo toho, aby vzal esem? Je to pravděpodobně proto, že pikové eso je jeho jediný vstup a nechce se ho zbavit před tím, než má vypracované trefy. Co je špatné pro hlavního hráče, musí být dobré pro obranu. Měl byste proto pokračovat pikovým králem, abyste si pojistil smazání pikového esa v rukou Jihu. Tím sice získá hlavní hráč zdvih v pikách navíc, ale znemožní mu to udělat víc než jen jeden trefový zdvih. Musí místo toho hrát kára, což Vám bude vyhovovat.

Příklad 4

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

Závazek **3BT S** Výnos ♠4

N	S
1♥	2♣
2♥	2BT
3BT	pas

Váš partner vynáší pikovou čtyřku a Vy získáváte zdvih na dámu. Jak plánujete svou obranu?

Vyhledky nejsou příliš vábné, protože vidíte, že srdce jsou pravidelně dělena. Jak to vypadá v pikách? Je těžko pravděpodobné, že by Jih propustil se čtvrtým esem. Váš partner tedy musel vynést od esa s králem a hlavní hráč má tedy čtvrtého kluka. Podle dražby musí mít hlavní hráč dvě vysoká kára a trefovou dámu. To mu dává osm zdvihů okamžitě a může si vypracovat devátý zdvih buď v pikách nebo v trefech podle Vaší obrany. Můžete mu v tom nějak zamezit?

Jestliže okamžitě uvidíte skutečnost, že stůl nemá žádný boční vstup a hlavní hráč nemá pravděpodobně více než jedno srdce, odpověď se stává zcela jasnou. Bude-li hlavní hráč přinucen odehrát srdce předčasně, dostane se v ruce do sebevražedného skvízu, takže Váš správný výnos ke druhému zdvihu je srdce.

Hlavní hráč pravděpodobně odehraje pět srdcových zdvihů, na které z ruky odhodí tři trefy a káro, a pak vynese pik. Ať však dělá cokoli, můžete mu dovolit získat pouze osm zdvihů, pokud budete pozorně sledovat jeho odhozy.

Literatura

1. Smrtící bridžová obrana – H.W.Kelsey

Lekce 35: Závěrečné počítání II

Příklad 1

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

Závazek 4♠ S Výnos ♥J

N	S
	1♠
1BT	2♦
2♠	4♠
pas	

Proti závazku Jihu čtyři piky vynášíte srdcového kluka a dáma stolu je kryta esem Vašeho partnera. Ten Vám vrací osmičku srdcovou, Jih srdce přiznává a král získává zdvih. Na pikovou desítku hraje Váš partner čtyřku a hlavní hráč dvojku. Jak plánujete svou obranu?

Jakou má Jih asi rozlohu? Je zde sice možnost, že je to rozloha 5-2-4-2, ale pravděpodobnější je 5-2-5-1. Je docela možné, že hlavní hráč už nemá v pikách a kárech žádné mezery, ale v případě, že potřebuje hrát ještě nějaký impas, musíte se pojistit, aby se už podruhé nedostal do výnosu. Měl byste vzít králem a okamžitě odehrát trefové eso před tím, než vynese srdce.

Uděláte-li chybu a neodehrajete-li trefové eso ve čtvrtém zdvihu, mohl byste na něj být v pátém zdvihu uvržen do situace, kdy jakýkoliv výnos, který uděláte, vypracuje hlavnímu hráči potřebný přechod na stůl k zahrání kárového impasu.

Příklad 2

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

Závazek 2BT S

N	S
1♦	1BT
2BT	pas

Váš zahajovací pikový výnos se ukázal být bezpečný, i když ne dost dynamický. Kárový výnos k desítce Jihu propouštíte. Jih odehrává kárové eso (Váš partner káro přiznává), přechází pikem na stůl a hraje károvou dámu, na niž Východ odhazuje trefovou trojku. Co vynesete po vzetí károvým králem?

Není příliš obtížné uhodnout karty v tomto rozdání. Aby měla dražba nějaký smysl, musí mít Váš partner obě zbývající esa a hlavní hráč trefovou dámu. Patrně byste tedy měl vynést trefovou čtyřku k esu vašeho partnera. Na trefový výnos zpět k Vašemu králi musí hlavní hráč ze stolu něco odhodit. Potíž je v tom, že když hlavní hráč odhodí ze stolu srdce, budete na pochybách co vynést, zda srdcovou dámu nebo pětku. Odhodí-li hlavní hráč cizí vysokou kartu, nejste na tom lépe. Můžete pustit stůl do zdvihu, pak pik nebo káro, ale nakonec hlavní hráč může vynést srdce i ze stolu a stále si zachová padesátiprocentní naději na splnění závazku.

Nejlepší výnos je pětka srdcová předtím, než zahrajete trefy. Nyní by měl hlavní hráč hrát do tohoto zdvihu pravděpodobně krále, protože vidí, že by jednou padl, kdyby jeho devítka byla pokryta dámou nebo klukem. A jak se to už někdy stává, správné zahrání srdcového krále má za následek krutý osud – dvakrát ne.

Příklad 3

♠ 7 5
♥ Q 10 4 2
♦ 9 5 2
♣ Q 10 8 3

♠ K 4
♥ 9 6 5
♦ J 8 6
♣ A K J 9 2

N
W 3 E
S

♠ A Q 2
♥ K 8 7 3
♦ Q 10 4 3
♣ 7 6

♠ J 10 9 8 6 3
♥ A J
♦ A K 7
♣ 5 4

Závazek 4♠ S Výnos ♥2

N	S
	1♠
2♣	2♠
3♠	4♠
pas	

Váš partner vynáší srdcovou dvojku a Jih kryje vašeho krále esem. Vyneseného pikového kluka berete dámou. Jak byste měl nyní pokračovat?

Můžete počítat, že obrana získá dva pikové a pravděpodobně jeden srdcový zdvih, vynesl-li Váš partner od dámy. Není okamžitě jasné, kde nalézt porážející zdvih. Co zdvihy hlavního hráče? Jelikož jsou Vaše trumfy slabé, měl pravděpodobně 6-list. A má-li Váš partner srdcovou dámu, musí mít hlavní hráč podle dražby eso s králem károvým. Poněvadž mu sedí trefový impas, hlavní hráč získá deset zdvihů, aniž mu v tom nějak rychle můžete zabránit. Má-li Jih tři trefy, nemůžete dělat vůbec nic, ale nemá-li jich více než dva, můžete ho jich zbavit dříve než budete bez trumfů. Musíte tedy k tomuto zdvihu vynést tref a další tref, když získáte zdvih na trumfové eso.

Bylo by chybou okamžitě odehrát srdcový zdvih Vašeho partnera. Partner by mohl mít potíže s odhadem situace a mohl by vynést káro.

Literatura

1. Smrtící bridžová obrana – H.W.Kelsey