

Základem tohoto ročníku je další kniha anglického mistra bridžové hry světového formátu H.W. Kelseye, která je pokračováním a nadstavbou té minulé a jmenuje se „Bridžová obrana přímo vražedná“. Také v této knize probereme všechny kapitoly. Program Bridge Master nás zanesе už k expertním vodám, čekají nás úrovně 4C a 5A. Probereme také tři typy skvízů – stripskvíz, trojitý skvíz a trumfový skvíz, budeme se jim věnovat velmi důkladně.

Je-li to v našich silách, stále pořádáme víkendová či týdenní soustředění. Jako literaturu dodejte žákům „Bridžová brana přímo vražedná“, z níž čerpáme základ našich lekcí a také knihu „Bridž v topskórovém hodnocení“ téhož autora, která nám byla po tři roky zdrojem doplňkové činnosti. Podnikneme poslední exkurzi do bridžové beletrie. Vrcholem a perlou v této kategorii je kniha Robert Darvase a Normana Harta „Balíček“ s dvaapadesáti příklady, v nichž hlavní roli hraje pokaždé jiná karta z balíčku.

Lekce 1: Bridge Master 4C 1-10

Témata úloh:

- C1 – největší pravděpodobnost, trefy 3-3 36%, K,Q v pikách 24%, W K,x a E Q,x,x,x 30%, nejlepší kombinace je bouchnout esem pikovým, a když nespadne figura, hrát na trefy 3-3
- C2 – pro uchování vstupů je nejlepší v prvním kole položit dámu
- C3 – největší pravděpodobnost, na to, jak sehrát kára, musíme prozkoumat situaci v srdcích, pokud má 5-list Západ, je nejlépe bouchnout esem, pokud ho má Východ, budeme impasovat, a když jsou srdce 4-4, mohu hrát to i ono, ale impas mi dá šanci na nadzdvih
- C4 – pokud se rozpadnou srdce, není problém, když budou srdce 4-1, musím vypracovat káro trumfovým impasem, v trumfech rozehrávám nejdříve krále a pak malou k esu, abych viděl včas dělení, když se nedělí, tak károvou dámu a pokrytí snapnout, přejít trefem a opět káro, pokrytou dámu snapnu a mohu zahrát srdcovou dámu a srdci
- C5 – výpustka, předpokládám 7-list u Východu a budu se ho snažit dostat do výnosu, vezmu srdci, hraji trefy a pouštím káro, propustím i další káro a беру srdci, když vidím, že Východ má 7-2-2-2, hraji malý pik z obou stran, kdyby měl 7-1-3-2, nejdříve bych stáhl ještě káro
- C6 – trumfová koncovka, vezmu eso a prosnapnu pik pro případné potíže, když teď stáhnou vysoký trumf, zjistím, že má všechny Západ a pomůže jen výnos od trumfů od něj, vyeliminovat ho půjde pouze při rozloze 4-4-3-2, proto musím kárem na stůl, snap pikový, znovu kárem na stůl, snap pikový, stáhnout poslední káro a nejvyšší trefy a poslední tref si musí Západ snapnout a zadat srdci
- C7 – bezpečná sehrávka a odblokování, nebezpečný je Východ, proto první zdvih propouštím a na druhý zahazují blokuující káro, hraji dvě srdce shora v ruce, káro a poslední srdce
- C8 – pravděpodobnost a časování, potřebuji vypracovat srdce, a tak v prvním kole hraji z obou stran malou, vezmu tref a stáhnou srdci, teď vidím, že se dělí nejhůře 4-2, takže stáhnou piky, přejdu trefem a odehraji srdce, kdyby byly 5-1, musel bych hrát na trefy 3-3 a to by stále ještě šlo
- C9 – eliminace, po prvním zdvihu je jasné, že odevzdám trumf, беру esem a stáhnou ještě jeden trumf, pak hraji kára, když Západ snapne, srdcí zadá, a tak mohu vyzkoušet piky, pokud nesnapne, přivedeme ho trumfem do stejné situace, nevyjde to jen, když nesedí ani jeden drahý král
- C10 – dvojité RaFLskvíz, i když mi piky sedí, mám jen jedenáct zdvihů, proto propouštím tref pro úpravu počtu zdvihů, vidím, že trefy má Západ a piky Východ, ani jeden z nich tedy neudrží srdce, po srdcovém výnosu je jasné, že nadějka musí být v ruce, takže беру králem na stole, obránci mi zredukovali skvíz na nejhorší typ RFL s nadějkami R=♠4, B=♥3 a L=♣8, nejdřív hraji podle schématu R, a proto impasuji piky a obehraji druhý pik, pak free barva, na kára zahazují jedno srdce a trefy, dívám se, jestli se vzdá Východ trefů, když ne, odhodím na poslední káro tref, trefovým esem přejdu a dívám se, jestli se vzdá Východ piků nebo srdcí

Lekce 2: Eliminační techniky

V tomto roce se nejdříve budeme zabývat dalším z typů skvízu, který se nazývá stripskvíz, také se mu říká vpustkový nebo eliminační skvíz pro příbuznost s metodou sehrávky, která k tomuto druhu skvízu vede. Proto také netradičně v první lekci nebudeme zavádět pojmy a definice nutné k zvládnutí této techniky, to si necháme na druhou lekci, ale pokusíme se rozvzpomenout na eliminační způsob hry, protože jej budeme při stripskvízech potřebovat. Takže chutě do toho.

Trumfová eliminace. V typickém případě při uskutečňování trumfové eliminace musí hlavnímu hráči zůstat alespoň jeden trumf v obou rukách v době, kdy pustí soupeře na nucený výnos. Tehdy se může stát, že každý výnos protivníka, který může učinit, umožní hlavnímu hráči zužitkovat trumfy separátně pomocí přebitku a odhozu, tj. snapne z jednoho listu a odhodí ztrátovou kartu z druhého listu. Častěji má obránce možnost volby mezi tímto výnosem nebo jiným nebezpečným výnosem – obvykle do vidličky.

Při trumfové hře musíme mít vždy na paměti následující pravidlo: Jestliže máte trumfy v obou listech bez zřetelného způsobu jejich využití separátně, vždy se poohlédněte po nějaké eliminaci.

Příklad 1

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

Západ bere krále a eso trefové a vynáší srdce, Východ přiznává. Po třech zdvích máte závazek doma. Dotrumfujte a stáhněte pikové winéry. Když piky netáhnou, trumfněte čtvrtý a vyneste káro. Přidá-li Východ desítku nebo kluka, přebijte dámou, když Západ vezme, bude muset vrátit do kárové vidličky A,9 nebo do dvojité šikeny. Ale když dá Východ malou, nedotýkejte se dámy, místo toho přidejte devítku. Západ je opět chycen.

Poznamenejte si v duchu tuto specifickou kombinaci: A,Q,9, protože je toto držení stejně dobré jako A,Q,10 pro účely nuceného výnosu a není okamžitě viditelné. Evidentně je stejně dobrá kombinace A,Q,8 s desítkou nebo devítkou naproti.

Závazek 4♥ S Výnos ♣K

N	S
	2♠
2BT	3♥
4♥	pas

Poznámka o terminologii. Koncová hra je nejasný termín, znamenající hru posledních několika zdvihů. Koncovka je hra, která patří ke skupině skvízů, eliminací, trumfových cupů nebo jejich kombinací. Tento název se užívá proto, že takováto hra se obvykle vyskytuje ke konci sehrávky. Přestože se eliminace nebo skvíz může objevit v raném stádiu sehrávky, neuděláme chybu, když je přesto nazveme koncovkou.

Opakovaný nucený výnos. Za výjimečných okolností se může stát, že dostanete obránce na nucený výnos pro získání jednoho zdvihu a pak zopakujete tuto taktiku k získání druhého zdvihu.

Příklad 2

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

	N	
W	2	E
	S	

♠ A Q 3
♥ K 10 6 5 2
♦ A Q
♣ A 6 5

Na první zdvih Východ trumf přiznává, hlavní hráč hraje srdcovou dámou a Západ odhazuje pikovou devítku. Kontra Západu ukazuje, že jsou u něj všechny zbývající figury. Jestliže je tomu tak, závazek, který vypadá na první pohled beznadějně, je úplně bezpečný. Vyneste trefového kluka k Západu. Jestliže vrátí pik, stáhněte i druhého pikového winéra a odevzdejte trojku. Jestliže drží vstupní zdvih Západ, jste doma. Jestliže vezme zdvih Východ a vrátí levnou barvu, přikryjte esem a odevzdejte zdvih v této barvě. Jestliže vrátí Západ ve čtvrtém zdvihu levnou barvu, postup je stejně jasný.

Závazek **4♥ S** Výnos **♥9**

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

Beztrumfová eliminace. Víme, že v typické trumfové eliminaci musí oběť zahrát do vidličky hlavního hráče nebo do dvojité šikeny. Aby to mohl hlavní hráč zajistit, musí vyeliminovat karty ve dvou barvách, výjimečně v jedné. Může se stát, že nepotřebujete nic víc. V nejhorším případě je nutné řídit puštění na nucený výnos s tím, že soupeř má správně umístěny karty nebo se nedá nic dělat, tj. hlavní hráč musí dostat své dva listy do správného tvaru.

Beztrumfová eliminace (která se jako BT-skvíz může objevit i v trumfové hře) je taková, ve které se nevyskytuje možnost přebitku a odhozu. Nucený výnos musí být takový, že dá hlavnímu hráči zdvih v barvě výnosu. Teď nebude spočívat problém hlavního hráče v uspořádání vlastních listů, ale v odstranění všech odchodových karet z listů obránců. (Technicky vzato v trumfové eliminaci jsou také odstraněny všechny možné odchodové karty obránců, ale děje se to nepřímo eliminováním některých barev v listech hlavního hráče místo barev soupeře.) Z toho vyplývá, že zde, stejně jako při skvíze, se hlavní hráč zajímá především o rozlohu soupeře.

Příklad 3

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

Východ do prvního zdvihu odhazuje pikovou trojku, eso bere. Na první dvě kola srdcí oba přiznávají, do třetího kola Východ odhazuje pikovou šestku, pak přichází dvě kola kár, na která oba soupeři přiznávají. Po šesti zdvizích hlavní hráč může ukázat karty, protože je jasné, že Západ nemůže mít víc než jeden pik. Stáhněte kárového krále, abyste znemožnili únik, potom vynesete pik. Jestliže dá Západ malou, propustte desítku, aby poslední výnos přišel do vidličky. Jestliže Západ pokryje klukem, zabijte esem a vraťte malý pik. Dáma je připravena na poslední zdvih.

Závazek **3BT S** Výnos **♣K**

N	S
	1 ♣
1 ♠	1BT
3BT	pas

Elementární principy hry. Je známo, že začátečníci mají obvykle tendenci stáhnout své jisté zdvihy na začátku a pak se poohlížejí po něčem dalším, kdežto dobrý hráč to dělá opačně. Stojí za to podotknout, že občas se vyskytne rozdání, které musí být sehráváno jakoby „začátečnický“. Proto jestliže tím nebude způsobena pravděpodobně žádná škoda, stáhněte vaši solidní barvu při první příležitosti.

V hlavách slabých hráčů bude toto pravidlo jedem, protože si ho vysvětlí jako povzbuzení v pokračování ve špatných návycích. Ale čtenáři této knihy může být důvěřováno, že ho bude používat inteligentně a opatrně. Obvykle nemůže být solidní barva stáhnuta z nějakých důvodů. Ale vždy mějte před očima ta občasná rozdání, ve kterých tím „neбудe pravděpodobně žádná škoda způsobena“. Potom přinutíte obránce odhazovat při první příležitosti, kdy neví, o co v rozdání kráčí – velmi často vám podají kytici růží.

Příklad 4

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

Do výnosu Východ přidává dámu, eso bere. Hlavní hráč musí předpokládat, že srdcové eso drží Západ, protože jinak se nějaká naděje bude hledat těžce.

Průměrný hráč může vynést srdce do druhého zdvihu, vrátit se přes kára a vynést další srdce doufajíc, že Západ opět propustí. Ale když má Západ eso v dublu, bude muset vzít tak jako tak, když bude mít více srdcí, spolehne se na počtovou marku Východu, tedy Západ vezme druhé srdce určitě. Proto jsou proti kompetentním obráncům dva srdcové zdvihy snem.

Lepší hráč zahraje do třetího zdvihu malý tref doufajíc v nějaké šťastné dělení trefů. Tento plán má dobré perspektivy, ale v tomto případě selže.

Závazek **3BT S** Výnos ♠ 2

N	S
	1 ♦
1 ♥	3BT
pas	

Středobod zájmu je následující fakt: jestliže donutíme kteréhokoliv z obránců zahodit tref, závazek je bezpečný (v případě, že eso srdcové má Západ). Jediná možná sehračka je tedy stažení kár ve druhém až pátém zdvihu. Předpokládejme teď, že byl jeden tref odhozen kterýmkoliv obráncem. Hlavní hráč vezme srdce, stáhne trefové winéry, a pak pustí na zdvih Západ srdcem. Jeho jediným únikem by mohla být situace, že má jeden tref a Východ také jeden vyšší tref, což je ovšem po trefovém odhozu nemožné. A pokud nebyl žádný tref odhozen, všechny šance, které byly na začátku, zůstaly netknuty.

Literatura

1. *Všechno o skvízech* – C.E.Love

Lekce 3: Stripskvíz – Úvodní příklady

Hranice skvízu. Mnohé knihy o bridžové hře jsou úplně nebo částečně věnovány skvízům. Naneštěstí jen velmi málo autorů explicitně definovalo toto slovo předpokládaje, že každý bude vědět, o co jde a každý tomu bude rozumět stejně. Ale pokud není technický termín jako tento jasně definován, jeho význam zůstane neurčitý. Především jeho hranice musí být neomylně lokalizovány. Zkrátka, které hry se mají nazývat skvízem a které ne.

Dvojbarevný stripskvíz. Jako náš první objekt zaregistrujeme velkou a velmi důležitou skupinu rozdání, které „ztělesňují rysy jednak skvízu a jednak eliminace do té míry a tak propleteně, že je nemožné je separovat“. Všechna tato rozdání můžeme shrnout do společné kategorie stripskvíz. V této kapitole se soustředíme čistě na dvojbarevný stripskvíz.

Tato skupina se dělí do tří hlavních tříd. Mohou se vyskytnout i jiné formy, ale tyto tři se objevují nejpravděpodobněji a mohou být identifikovány při sehrávce. Tři specifické třídy budou probrány v dalších lekcích. Na úvod budeme potřebovat dvě definice.

Předpokládejme, že beztrumfová eliminace je perspektivní. Ve chvíli, kdy se dostanete ke kontrole, drží oběť ve svém listě potenciální únikové karty v jedné nebo více barvách. Vy musíte mít v barvě úniku dost winérů na odstranění všech únikových karet soupeře. Jakmile to provedete, dostanete na zdvih soupeře, který vám dříve nebo později musí zadat zdvih. Velmi často, když je na zdvih vpuštěn, bude mít jeden nebo i více tzv. winérů nad nebo pod tím, kterým byl puštěn. Může mít také nečinné karty.

Jestliže má hráč zádrž v barvě, ale pozice je taková, že když vynese od stopera, ztratí ho, nazvěme takového stopera „zranitelným“. Např. Východ drží K,x, Sever A,Q nebo Západ drží Q,x,x, Sever J,x,x, Jih A,K,x. Ve většině případů úspěch beztrumfové eliminace záleží na faktu, že obránce drží zranitelného stopera a je nucen od něj vynést.

Projděme si teď v klidu tři sehrávky, v nichž bude stripskvíz uplatněn. Prozatím nebudeme definovat žádné postupy a podmínky, jen si je prostě prohlédneme. Takže vzhůru za dobrodružstvím.

Příklad 1

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

Závazek **2♠ S** Výnos **♥Q**

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

Západ vynesl srdcovou dámu a Východ převzal králem, aby vrátil trumf. Když jste zahrál malou, Západ vzal králem a zahrál druhý trumf k desítce na stole. Východ přiznal barvu.

Je jasné, že vám soupeři nedovolí snapnout srdci, ať již má zbývající trumf kdokoliv, protože pak se oba obránci mohou dostat do zdvihu na druhé kolo srdcí. Proto máte zatím jen sedm zdvihů a dost malou šanci vypracovat si osmý zdvih v trefech. Podle dražby má trefového krále určitě Východ, ale může ho mít dubl.

Trefy ovšem mohou počkat, protože můžete zkusit ještě něco jiného. Kdyby byly zbývající trumfy u Západu, mohl byste vyvinout tlak na Východ. Před zahráním druhého srdce byste si měl odehrát A.K v kárech a snapnout třetí káro v ruce a tím si vypracovat potenciální károvou nadějkou. Pak zahrajete malou srdci z ruky. Západ musí vzít, aby mohl vrátit trumf, a když se podíváte na celou rozlohu, vidíte, že Východ je na třetí kolo trumfů ve skvízu. Nemůže si dovolit zahodit káro, a když shodí tref, můžete pokračovat trefovým esem a malým trefem.

Východ nedopadne lépe, když si shodí srdcovou osmičku a oplonkuje si tak eso, protože ho pak snadno dostanete do nuceného výnosu. Východ se asi v praxi rozhodne, že jeho nejlepší možnost spočívá ve shoení srdcového esa a vy si s potěšením uděláte zdvih na srdcovou devítku.

Příklad 2

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

Závazek **6♦ S** Výnos **♥9**

W	N	E	S
	1♣	pas	1♦
pas	4♦	pas	4♥
pas	4♠	pas	6♦
pas	pas	pas	

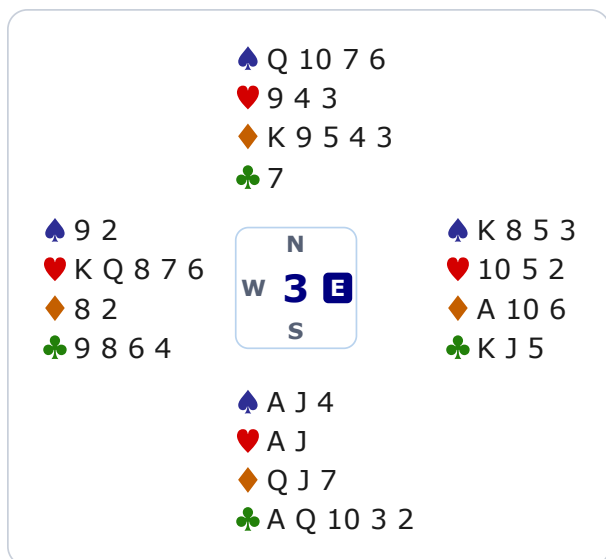
Západ vynáší srdcovou devítku k dámě a esu. Vypadá to, že jste mohli jít výš. Při normálních rozlohách v levných barvách uděláte určitě třináct zdvihů. Situace je proto zralá na bezpečnou sehrávku proti nepříznivým rozlohám.

Předpokládejme, že snapnete ve druhém kole srdci, pak si stáhnete kárové eso a vrátíte károvou šestku ke králi v ruce. Pokud budou kára 3-2, budete si moci snapnout další ztrátovou srdci, vrátit se do ruky na pikového krále, dotrumfovat a splníte závazek bez ohledu na trefovou rozlohu. Pokud ale trumfy budou 4-1, budete se muset při tomto způsobu sehrávky spolehnout na trefy 3-2.

Když je ale srdcový král signalizován po vaší pravici, mělo by se vám zdařit zabezpečit proti rozlohám 4-1 v obou levných barvách. Snapněte srdci na stole a pokračujte esem, klukem a dalším trumfem a stáhněte i čtvrtý trumf obrany, bude-li třeba. Pak vyzkoušejte trefy odehráním esa a krále. Pokud Východ nepřizná, přejděte zpět na krále pikového a proveďte trefový impas. Uděláte třináct zdvihů. Pokud nepřizná ve druhém kole trefů Západ, zahrajete A,K v pikách a on si bude muset osinglovat srdcového krále. Pustíte ho pak na něj do zdvihu a on bude muset zahrát do trefové vidle.

Příklad 3

Pokud některá strana donutí druhou, aby se odehráním své dlouhé barvy na druhé sama skvízovala, říkáme tomuto typu sebevražedný skvíz. Zde se zasebevražďují obránci.



Závazek **3BT S** Výnos **♥7**

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

Protože Západ drží celý srdcový mariáš, dá se předpokládat, že zbytek vysokých karet se nalézá u Východu. Vaše největší šance je hrát na K,J,x v trefech u Východu. V tom případě Východ začal s rozlohou 4-3-3-3. Hrajte do čtvrtého zdvihu pikového kluka a převezměte ho dámou na stole. Východ nemůže propustit, protože byste rozehráním trefů ze stolu získali nadzdvih. Vezme a vrátí srdce, aby vyrazil vaše eso. Nyní si můžete ověřit předpokládanou rozlohu v pikách stažením esa a zahráním malé k desítce. Kdyby Západ náhodou přiznal, máte vypracovaný devátý zdvih, když Západ nepřizná, zahrajete ze stolu srdce. Stáhne-li Západ nyní všechny srdce, skvízuje svého partnera v levných barvách. Získáte buď tři trefové nebo dva trefové a jeden kárový zdvih, podle toho, co Východ zahodí. Vráti-li Západ před stažením srdcí tref, dostanete nakonec Východ do nuceného výnosu na kárové eso. Obrana v tom případě udělá pouze dva pikové, kárový a srdcový zdvih.

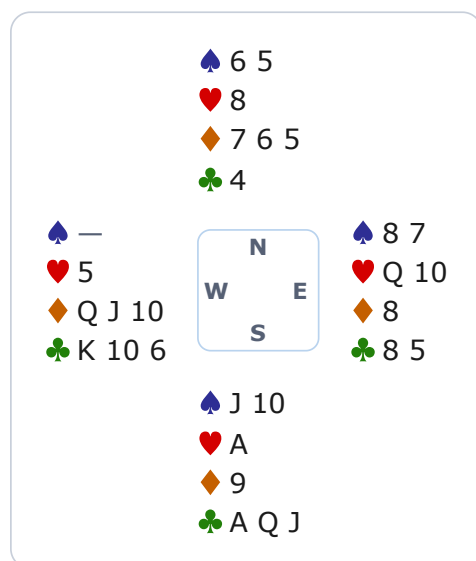
Literatura

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

Západ vynáší srdcovou sedmičku. Nechcete věřit svým očím, když Východ hraje desítku a váš kluk drží. Zkoušíte hrát kára dámou a klukem, ale obránci jen přihazují – zleva osmičku a dvojku, zprava šestku a desítku. Přestože vyhlídky na splnění jsou teď lepší, než když se partner obnažil v celé své kráse, připravují vám obránci tichý pohřeb využívající zamrzlého stolu. Jak se vyrovnáte s potížemi?

Lekce 4: Stripskvíz – Skvíz na odstranění přebytečných winérů

Podívejme se na jeden příklad:



Hlavní hráč stáhne srdce, protože chce dokončit eliminaci. První pik přinutí Západ odhodit poslední nečinnou kartu – ♣6. Druhý pik vzápětí Západ skvízuje – musí si zvolit mezi odhozem důležité opory ♣10 nebo jednoho ze svých přebytečných winérů. Samozřejmě si zvolí kárový shoz, puštěním na zdvih mu teď umožníme sebrat jen dva zdvihy.

Tento diagram ilustruje jednu možnost. Obránce drží zranitelného stopera. Hlavní hráč může odehrát winéry v únikové barvě (srdce), dokud nejsou všechny únikové cesty zavřeny. Zůstává mu dost volných winérů (♠J) na napadnutí nečinných karet soupeře. Když jsou volné winéry dostatečné jen pro tento účel, rozdání je čistá eliminace. Ale když má stále ještě v ruce jednoho nebo více volných winérů (♠10), jejich odehrání skvízuje soupeře – musí se zbavit přebytečných winérů, což snižuje počet zdvihů, kterých může dosáhnout, až bude poslán na výnos.

Mohla by být vyslovena otázka, co se stane, když obránce přebytečné winéry nemá? Lehká odpověď. Po odstranění všech nečinných a únikových karet, hlavní hráč má jen jednoho volného winéra v ruce a obrana nemá přebytečného winéra, sehrává se rozdání jako čistý skvíz – bez jakékoliv eliminace.

Příklad 1

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

Závazek **3BT S** Výnos ♦7

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

Východ přidává do prvního zdvihu osmičku. Opěrným bodem je dražba Západu, která umožní umístit pikového krále do jeho listu. Tedy po třech srdcích a třech trefech mu zůstanou čtyři kárové winéry s pikovými K,x a nucený výnos od pikového krále ve dvanáctém zdvihu umožní splnit závazek. Samozřejmě se srdce musí stáhnout před trefy, abychom zabezpečili šanci získání trefového odhozu od některého z obránců. Třetí tref si vynutí jedno káro od Západu (přebytečný winér), což umožní správnou funkci nuceného výnosu.

Jestliže vyměníme jednu károvou kartu Západu za libovolnou jinou, bude se jednat o čistou eliminaci, přestože to na plánu a sehraívce nic nezmění. Tedy co se týče originálního plánu, jen málokdy nebo vůbec (aspoň v některých případech) nezáleží na tom, jestli se vyvine čistá eliminace nebo jeho kombinovaná forma. Při vytváření plánu hlavní hráč ani neví a ani se nestará o tyto věci.

Příklad 2

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

Závazek **3BT S** Výnos ♥K

N	S
	1BT
3BT	pas

Král bere, Východ přidává šestku, vynesena je srdcová dáma, Východ přidává čtyřku. Na trefového krále oba přiznávají, na trefovou dámu Západ odhazuje károvou osmičku, na pikovou dámu a krále oba obránci přiznávají, na pikové eso Západ odhazuje károvou dvojku.

Po sedmi zdvizích už nemůže být řeči o tom, jak dále pokračovat – vynesese se trefové eso, abychom získali víc svědectví od Západu. Jakmile se tato strana zbaví jednoho srdce, stane se zralým ovocem k utrnutí. Následný srdcový výnos mu zajistí tři srdce a nutnost zadat károvým výnosem. Jsou koncovky těžké nebo ne?

Příklad 3

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

	N W 3 E S	
--	---	--

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

♠ A 6
♥ 8 7 6 3
♦ A 8 4 3
♣ J 10 2

Závazek **1BT S** Výnos **♥4**

N	S
1 ♣	1 ♥
1 ♠	1BT
pas	

Do prvního zdvihu pokládá hlavní hráč krále ze stolu, toho vezme eso a ve druhém zdvihu vynáší Východ srdcovou dámou. Západ se rozhodl malou srdcí namarkovat kárový vstup. Východ vynáší kárového kluka, který je propuštěn a drží. Přichází další káro, které již pustit nelze, protože pak by Západ stáhl tři srdce a závazek by byl poražen. Pokud však Západ drží K,Q v kárech i pikách, ocitl se ve skvízu. Vezmeme esem a potáhneme trefy, na třetí tref může Západ zahodit nečinný pik, ale pak již zahazuje činné karty, my odhodíme srdci. Pokud se Západ vzdá vysokého kára, splní hlavní hráč s nadzdvihem (4 trefy, 3 kára a pikové eso). Když se vzdá pikové figury, zahraje hlavní hráč k pikovému esu (spadne druhá figura) a pikový kluk bude sedmým zdvihem. Západ se vzdá asi nejspíš srdce, ale pak ho dostaneme do stripskvízu tím, že ho vpustíme na káro. Západ si pak stáhne jen dvě srdce (celkem tedy čtyři) a dvě kára. Po stažení srdcí totiž vynese pik, který hlavní hráč okamžitě vezme a jeho sedmým zdvihem bude káro – uhraje tedy 4 trefy, 2 kára a pik.

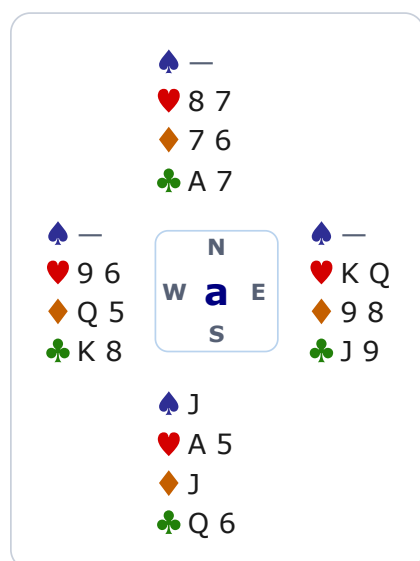
Literatura

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

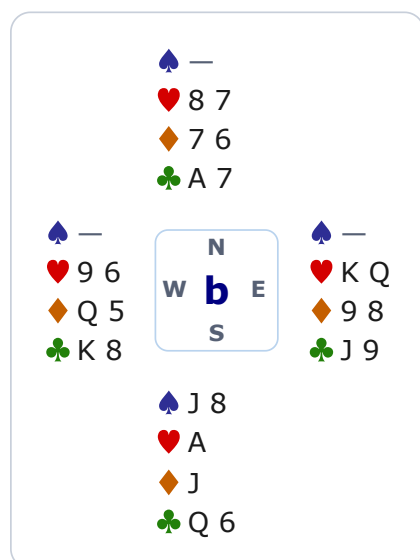
Lekce 5: Striskváz – Zranitelný stoper

Skváz se dvěma ztrátovými kartami

Příklad a



Příklad b



Podívejme se na příklad a). Na pik odhodí Západ nečinnou kartu. Ať ho pustíte na výnos teď nebo po stáhnutí srdcového esa, bude moci obejít trefový výnos.

V příkladu b) odhodí Západ na první pik károvou pětku, ale na druhý je chycen. Když odhodí káro nebo tref, pohroma je okamžitá (za předpokladu, že hlavní hráč správně odhadne situaci), zbaví se tedy srdce. Teď vynesete srdcové eso odstraňujíc únikovou kartu a pak vynesete káro. A v čem je u těchto dvou diagramů rozdíl? Jedině v tom, že v případě a) máte tři ztrátové zdvihy a v případě b) jen dva.

Všeobecný problém se lehce formuluje. Při čisté eliminaci a skvázů na odstraňování přebytečných winérů máte v únikové barvě soupeře dost winérů, abyste oběť zbavili této barvy. Předpokládejme teď, že jeden obránce drží dvě barvy a potenciální únikovou kartu ve třetí barvě, dále že vy nemůžete připravit soupeře o tuto kartu jednoduše přiznáním barvy, protože soupeř má v barvě úniku víc malých karet než

vy winérů. Nevzdávejte se! Jestliže je jeden ze stoperů zranitelný a vy máte jen dvě ztrátové karty, můžete vyskvízovat únikovou kartu kdykoliv.

Důvod, proč funguje tento skvíz s dvěma ztrátovými kartami, zatímco jednoduchý skvíz jen s jednou, je lehce odhalitelný. Nutnost zachování únikové karty zvýší o jednu počet soupeřových činných karet. Tento skvíz selže se třemi ztrátovými kartami pro tytéž důvody jako jednoduchý se dvěma ztrátovými kartami.

Příklad 1

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

N
W **1** E
S

Závazek **4♥ S** Výnos **♠ K**

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

Na tři nejvyšší piky Východ přiznává a třetí hlavní hráč napne, na první srdce oba obránci přiznávají.

Závazek je bezpečný po čtyřech zdvizích. Buď se trefy dělí 3-2 nebo má Východ čtyři trefy – deklarovaný impas nebo má čtyři trefy Západ, a pak je na něj možno napasovat elementární piko-trefový skvíz až na to, že máme dvě ztrátové karty. Jediné možné propuštění je v kárech, ale pak nás Západ obere o pikovou nadějku. Ovšem strip-skvíz se dvěma ztrátovými kartami by fungovat měl, protože trefový stoper je zranitelný. A není nutno hádat, protože všechny karty jsou jednoznačně umístěny. Ovšem je tu schována past. Předpokládejme, že dotrumfujeme a vyneseme trefového krále a eso v sedmém a osmém zdvihu. Teď nám skvíz selže (nemáme přechod na obtáhnutí posledního trumfu při zachování skvízové pozice). Neseme tedy po vytrumfování trefového krále a malý tref k dámě, stáhneme poslední trumf, na který Západ odhodí károvou desítku, obtáhneme kárové eso a kárem pustíme Západ do zdvihu, který už nám pak musí zadat oba trefy.

Příklad 2

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

N
W 2 E
S

♠ K 10 8 7 6 5
♥ Q 5
♦ K 10 6
♣ A 3

Závazek 4♠ S Výnos ♥8

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

První zdvih bere srdcový král, pak jde srdcové eso a srdcového kluka snapuje hlavní hráč desítkou, Západ odhazuje tref. Na pikové eso odhazuje Východ trefovou pětku.

Kdyby byly piky rozděleny 2-2, rozdání je rutinní trumfovou eliminací (obehrát dvakrát trumfy, snapnout čtvrté srdce, stáhnout trefové eso a odevzdat tref).

Po čtyřech zdvizích je jasné, že to tak nepůjde. Ale dražba Východu velmi pravděpodobně indikuje držení trefového krále. Jestliže ho má, pak je zranitelný a máme jen dvě ztrátové karty. V pátém a šestém zdvihu piky, sedmý zdvih kárový král, osmý a devátý zdvih piky, desátý zdvih kárové eso, jedenáctý zdvih srdce.

Zdá se odrazující při vykonávání „zranitelného stoperového skvízu“ množství přebytných winérů. To je ale jen vedlejší záležitost, nezajímavá a nedůležitá. Velká zvěř, jediná, po které pasete, je ta nenápadná stará úniková karta.

Orientace. Při studiu série úzce vázaných her je nebezpečí, že čtenář dosáhne bodu, ve kterém „nemůže vidět město pro domy“, tj. může neobjevit charakteristické rysy, které odlišují různé sehrávky. Učiňme teď krátkou přestávku, abychom se podívali na naši současnou aktivitu z ptačího nadhledu.

V čisté eliminaci se nevyskytují prvky skvízu. Můžete odstranit všechny únikové karty soupeře pomocí winérů v únikové barvě, když to dokončíte, okamžitě pustíte obránce na výnos. Pořád může mít ještě přebytné winéry nebo nečinné karty nebo obojí. V rámci ohraničení balíčkem karet můžete mít libovolný počet ztrátových zdvihů počínajíc dvěma, např. v Příkladě 3 z 2. lekce – pět ztrátových karet.

Ve skvízu „přebytných winérů“ můžete znovu odstranit únikové karty pomocí přiznávání barvy. Po odstranění úniků máte v ruce ještě dost winérů na to, abyste donutili soupeře k odhození všech nečinných karet a jednoho nebo dvou volných winérů. Zahrání těchto posledních winérů vyskvízuje přebytné winéry soupeře. Opět můžete mít různý počet ztrátových karet.

Ve skvízu „zranitelných stoperů“ nemůžete odstranit všechny únikové karty pomocí přiznávání barvy. Obránce ale drží zranitelného stopera. Máte-li jen dvě ztrátové karty, půjde vyskvízovat poslední únikovou kartu.

Příklad 3

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

Západ v průběhu dražby zasáhl v pikách a vynesl ♠J. Otvírá se šance na stripskvíz, pokud ho budete umět sehrát. Král v ruce udělá překvapivý zdvih a my nemůžeme propustit zdvih v žádné barvě, abychom upravili počet zdvihů pro jednoduchý trefo-pikový skvíz. Můžeme však realizovat stripskvíz na zranitelného honéra trefového, pak je počet zdvihů právě upraven, třikrát trumfneme, zahrajeme pětkrát kára s odhozem trefu a na poslední trumf zbývá Západu druhé eso pikové a druhý trefový král. Pokud se vzdá trefu (méně pravděpodobné), odehrajeme trefy, pokud piku, dostaneme ho na pikové eso do zdvihu a Západ je v nuceném výnosu od trefového krále.

Závazek 6♥S Výnos ♠J

Literatura

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

Příklad 2

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

	N	
W	2	E
	S	

Závazek **6BT S** Výnos ♣Q

N	S
	1 ♥
3 ♣	3BT
6BT	pas

Závazek se splní automaticky, jestliže jsou kára dělena 3-2. V případě, že má Západ čtyři kára, zahrání kárové dámy a krále vytvoří deklarovaný impas, jestliže má čtyři kára Východ, obtáhnutí kárového esa a krále poslouží stejným způsobem. Na co hrát?

Není zajímavé, jak jsou kára dělena. Propustíte jen první zdvih, vezmete druhý a stáhněte eso a krále v kárech, jestliže má stopera Západ, je skvízovatelný v trefech a kárech (nadějky ♦7, ♣9).

To bude dobré v rabrovém bridži nebo v družstvech, ale v turnajovém bridži je třeba se poohlédnout po lepší hře. Jestliže stáhneme kárového krále s esem, závazek je automaticky splněn, pokud nemá Západ J,x,x,x. V tom případě je ale objektem strip-skvízu se zranitelným stoperem v trefech a kárech. Z toho vyplývá, že nebezpečí propouštění není nutné.

Jestliže kára potáhnou, získáme nadzdvih, budou-li srdce 3-3. Ale je tu ještě něco lepšího, když Západ drží srdce, bude v jednoduchém trefo-srdcovém skvízu. Tak jak karty leží, uděláte 7BT. Správný postup – vzít esem, odehrát krále a eso kárové a po objevení příznivé rozlohy dohrát kára, obehrát piky a poslední piková karta je skvízovou pro Západ, který si musí odhodit buď od čtvrté srdce nebo trefového winéra.

Příklad 3

♠ Q 8 7 2
♥ J 10 5
♦ A K J
♣ Q 8 3

♠ J 6 5
♥ Q 6 3
♦ 8 6 5
♣ 7 6 5 2

N	
W	3
S	
E	

♠ —
♥ A K 9 8 2
♦ Q 4 3 2
♣ K J 10 9

♠ A K 10 9 4 3
♥ 7 4
♦ 10 9 7
♣ A 4

Závazek **4♠ S** Výnos **♥3**

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

Král Východu bere, je vyneseno srdcové eso a srdcová dvojka. Východ dražil na druhém stupni s pátým A,K v srdcích s partnerem, který byl po pase, přičemž oba soupeři dražili, určitě má trefového krále a celkem pravděpodobně také károvou dámu. Tedy první myšlenka by mohla být odhození kára a vytvoření trefo-kárového skvízu s nadějkami ♦J a ♣Q. Ale tento skvíz selže, protože obě nadějky jsou v nižší ruce. Místo toho může odhození trefové čtyřky vytvořit criss-cross skvíz s nadějkami ♦10 a ♣Q. Ale Západ vrátí tref a skvíz opět selže. Znamená to, že se toto rozdání na jednoduchý skvíz hrát nedá.

Místo toho zkusme skvíz na dvě ztrátové karty. Snapněte třetí zdvih, vytrumfujte a odehrajte kárové eso, pak dokončete trumfy. A teď, i když v tom není jistota, vypadá nucený výnos na lepší šanci než impas.

V rozdání existují evidentní obranné možnosti. Jestliže si Východ ponechá ♦Q a ♣K, ♣10 a ♣9 a pustí desítku do esa, hlavní hráč musí dobře hádat.

Tato ruka ukazuje velmi překvapivý fakt, že někdy, když máte dvě ztrátové karty, nemůžete se vzdát ani jedné. Stručně řečeno, v některých případech jsou dvě ztrátové karty lepší než jedna.

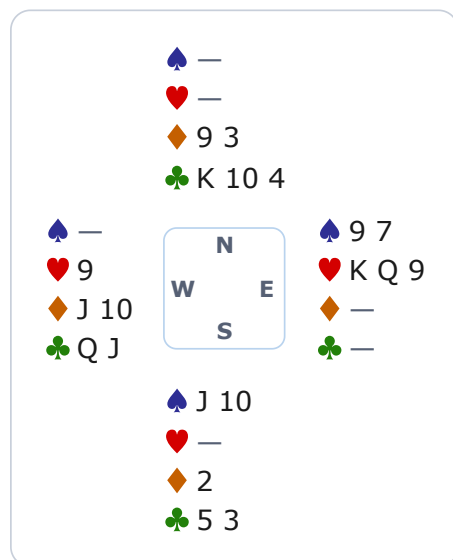
Literatura

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

Lekce 7: Stripskvíz – Opožděné propouštění

Opožděné propouštění. Poslední ze specialit se může jmenovat skvíz s opožděným propuštěním. Tato sehračka je velmi podobná jednoduchému skvízu a všechny podmínky pro tento skvíz musí být přítomny s tou výjimkou, že máme dvě ztrátové karty a nemáme způsob, jak se jednoho zdvihu zbavit. Pak se dost často stává, že prostředky strip-skvízu můžeme obránce obnažit do té míry, že se může jedno propuštění uskutečnit.

Příklad



První zdvih přinutí Západ vzdát se jednoho kára, druhý ho přinutí vzdát se únikové karty. Stůl odhazuje trefy. A teď výnos kárové dvojky vypracovává devítku stolu. Důvod, pro který skvíz funguje, je tentýž jako v případě zranitelného stopera. Oběť se musí vzdát únikové karty a další činné karty ve své ruce.

Požadavky pro tento typ sehračky jsou teď jasně viditelné. Jedna nadějka musí být s oporou (malá karta ve vlastní barvě, v našem příkladě kárová trojka je oporou kárové devítce). Když se skvíz objeví, musí být možné vynést oporu nebo malou kartu z druhé strany (u nás ♦2). A musí být vstup k vytvořené nadějce (u nás ♣K). Jako pomoc pro zapamatování může přijít ovívání (OVÝV): O – opora, VÝ – výnos, V – vstup.

Další požadavek je pro podotknutí příliš zřetelný, ale přeci je někdy zřetelné přehlédnuto. Můžete a nemusíte mít nejvyšší kartu v barvě, kterou pouštíte soupeře na nucený výnos (v našem příkladě nemáte), ale musíte mít nejvyšší kartu v druhé boční barvě, protože když ji má obránce, okamžitě ji stáhne, až se dostane na výnos. V našem příkladě mohl hlavní hráč zahodit na piky kára ze stolu, potom pustit do výnosu Západ, aby vyrobil dva trefové zdvihy, ale Západ jednoduše stáhne svého kárového winéra.

Na první přečtení to může vypadat jako velké množství mašinérie, ale ve skutečnosti to tak není. S menší praxí můžete poznat přítomnost tohoto skvízu a využít ho tak, jako by se jednalo o jednoduchý skvíz.

Příklad 1

♠ A K 3
♥ 9 6 3
♦ 10 6
♣ A J 8 5 2

N

W
1
E

S

♠ 9 6
♥ K Q J 5 4 2
♦ 8 2
♣ K Q 9

♠ Q J 10 8
♥ A 10
♦ A K Q J 4
♣ 7 4

♠ 7 5 4 2
♥ 8 7
♦ 9 7 5 3
♣ 10 6 3

Do prvního zdvihu Východ přidává osmičku. Podle dražby má Západ srdcové a trefové figury, což stačí na splnění závazku.

První myšlenka, která člověka napadne, je, aby pustil první zdvih a tím dal do pořádku počet ztrátových karet. Ale jestli je Západ bridžový hráč, vynese v dalším zdvihu trefového krále, čímž znemožní vstup pro jednoduchý skvíz. Naštěstí není propuštění nutné, protože jsou vytvořeny podmínky pro skvíz s opožděným propuštěním. Opora je srdcová šestka, výnos srdcová desítka a vstup trefové eso. Můžeme se ovívat. Stáhněte tedy všechny winéry v pikách a kárech.

Nepostupujte dále, pokud vám není zřejmé, že je to jednoduchý skvíz s malou výjimkou v pořadí ceremonie – místo okamžitého snížení počtu ztrátových karet při prvním zdvihu, učiňte to ve zdvihu jedenáctém.

Závazek **6BTx S** Výnos **♥K**

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

Příklad 2

♠ A Q 3 2
 ♥ A 8 3
 ♦ A K Q 6 2
 ♣ 6

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

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

♠ K J
 ♥ K Q 6 5 4
 ♦ 8 5 4 3
 ♣ A 7

N
 W 2 E
 S

Závazek **6BT S** Výnos ♣K

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

Východ přidává trefovou trojku, eso bere, na káro Západ odhazuje tref, na srdcové eso oba přiznávají, na srdcového krále Západ odhazuje tref.

Po čtyřech zdvizích je skvíz s opožděným propuštěním deklarovaný. Ovšem na rozdíl od Příkladu 18 to není „samograj“. Právě naopak, pečlivé plánování je nutné. Tři elementy ovívání jsou – O=♦2, VÝ=♦6, V=♦Q. Sekvence musí vypadat následovně – ♠K, ♠J, ♦K, ♠A, ♠Q. Pro odhozy má list hlavního hráče k dispozici ♣7 a ♥5 (nedotýkejte se kár, jsou činné). Poslední pik vyskvízuje únikovou kartu, poté hlavní hráč propustí jedno káro.

Přesvědčte se, že skvíz selže, když do desátého zdvihu vynesete srdce a také když jedno z kár Jihu odhodíte. Všimněte si také, že kdyby si Sever a Jih viděli vzájemně do karet, dražili by 7BT. Uch!

V Příkladě 1 odstraní skvíz přebytečného winéra (srdce), tady únikovou kartu (tref). To ale není vůbec důležité.

Příklad 3

♠ A K 8 4
 ♥ A
 ♦ Q 4
 ♣ A K 8 5 3 2

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

♠ J 9 5
 ♥ K 10 9 5 4
 ♦ 9 7 6 5
 ♣ J

♠ Q 3
 ♥ Q 6 2
 ♦ A K J 10 3
 ♣ 9 7 6

N
 W 3 E
 S

Závazek **6BT S** Výnos ♥3

N	S
1♣	1♦
1♠	2BT
6BT	pas

Východ do prvního zdvihu přidává srdcovou čtyřku, na trefového krále oba obránci přiznávají, na trefové eso Východ odhazuje srdcovou čtyřku, pak přijdou dvě kola kár, kdy oba přiznají a na třetí káro Západ odhazuje srdcovou osmičku.

Za předpokladu, že výnos byl podle pravidla jedenácti, můžeme list Západu dopočítat po šesti zdvizích a ten je pod tlakem opožděného propouštěcího skvízu piko-trefového s tímto ovíváním: O=♣5, VÝ=♣7, V=♠K. Vyneseme kárového kluka odhazujíc trefovou trojku, kárová desítka vyskvízuje únikovou kartu, ze stolu odhazujeme pik, vynesená trefová sedmičky vypracovává osmičku.

Musíme jasně rozeznávat rozdíl mezi skvízem zranitelného stopera a opožděným propouštěním. V obou máme dvě ztrátové karty. V obou poslední volný winér zredukuje soupeřovo držení na takové, že se může jeden zdvih bezpečně propustit. V prvním případě vpuštění na výnos soupeře přinutí zahrát od zranitelného stopera, obvykle v jiné barvě. Ve druhém případě propouštění vypracovává nového winéra v barvě propouštění.

Jestliže máte jednoduchý skvíz až na dvě ztrátové karty, přičemž nemáte možnost jedné se zbavit, poohlédněte se, jestli není jeden ze stoperů zranitelný. Když není, podívejte se, jestli je jedna z nadějek s kartou navíc – když ano, je tu velká šance, že ostatní podmínky propouštěcího skvízu budou splněny.

Příklad 4

♠ 8

♥ 8 7 6 2

♦ Q 9

♣ A K Q 7 6 4

N

W **4** E

S

♠ K Q J 9 6 5 2

♥ 9

♦ 10 8 7 3

♣ 9

♠ A 10 7

♥ K 10 4

♦ K 6 5 4

♣ 10 8 3

♠ 4 3

♥ A Q J 5 3

♦ A J 2

♣ J 5 2

Východ dává devítku devítku, na trefovou dámu odhazuje pikovou pětku a na trefové eso pikovou dvojku.

Jestliže propustíme, Východ vrátí pik a bude to okamžitá katastrofa při singl pikové osmičce. Vezměte tedy zdvih a spusťte srdce.

Závazek **3♥S** Výnos **♣K**

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

Literatura

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

Lekce 8: Stripskvíz – Ztrátová skvízová karta

Příklad 1

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

Východ přidává čtyřku, dáma bere, na kárového krále, oba přiznávají, na další káro Východ odhazuje srdcovou osmičku, v dalších dvou zdvizích oba obránci přiznávají piky.

Vypadá pravděpodobně z dražby a negativního odhozu v srdcích, že Východ má v trefech K,Q. Tedy spusťte pikové a kárové winéry, a pak pusťte na zdvih Západ kárem, který zároveň uskvízuje Východ.

Závazek **6BT S** Výnos ♥10

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

Ztrátová skvízová karta. Sehrávka v Příkladě 1 se jasně zakládá na následujícím: v rozdání je jednoduchý skvíz až na dvě ztrátové karty. Tedy vaše myšlení se ubírá k opožděnému propuštění, ale zjistíte, že OVÝV není. (V rozdání chybí VÝ. Kdyby byla srdcová dvojka vyměněna s trefovou pětkou, rozdání by bylo standardním opožděným propuštěním.) V takovém případě je možné propustit zdvih partnerovi oběti a zároveň ji skvízovat. Všimněte si, že v časování i ostatních ohledech se tato sehrávka podobá jednoduchému skvízu s výjimkou toho, že skvízová karta je ztrátová.

Samozřejmě si musíte být jisti, že hráč, který se dostane na zdvih, nemůže mít porážející výnos. Kdybyste vyměnili pikovou šestku za trefovou trojku, příklad selže.

Příklad 2

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

Eso bere zdvih a je vyneseno srdcový kluk, Západ přiznává trojku, srdcovou sedmičku hlavní hráč napne, Západ dává desítku, na pikového krále oba přiznávají, na pikovou dámu odhazuje Východ károvou trojku.

Na první pohled vypadal závazek vyložený, ale po pěti zdvizích je jasné, že to nepůjde. Jestliže má Západ trefy, znamená to, že kára jsou dělena 7-1, dejte tedy trefy Východu. V případě, že má také károvou dámu s králem (jeho hloupý signál říká, že má a navíc jestliže trefy netáhnou, je to jediná možnost), zničme ho pomocí ztrátové skvízové karty. Sekvence je následující: ♠J, ♣Q, ♠A, ♣A, ♣K, srdce.

Závazek 4♠ S Výnos ♥K

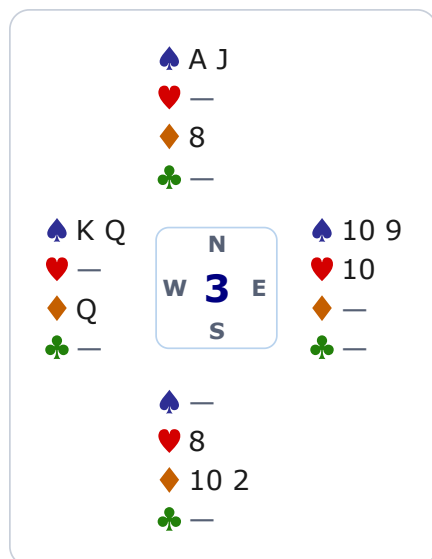
N	S
pas	1♠
3♠	4♠
pas	

Příklad 3

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

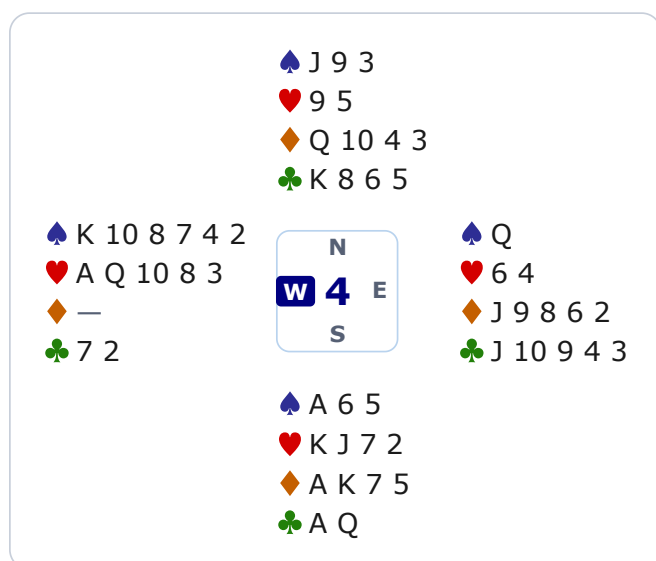
Západ vynesl kárového krále, kterého vydražitel vzal esem. Pak odehrál šest trefových zdvihů, na které odhodil ze stolu čtyři kára a jeden pik. Pak následovala srdce – dáma, král a eso, na které se odhodil další pik. Před výnosem k jedenáctému zdvihu byla situace:

Závazek 6BT S Výnos ♦K



Jih nyní zahrál srdcovou osmičku a Západ byl skvízován. Kdyby odhodil káro, osmička stolu by posloužila k poslednímu zdvihu a kdyby místo toho Západ odhodil pikovou figuru, zahodil by Sever károvou osmičku a pikový kluk by zajistil dvanáctý zdvih.

Příklad 4



Závazek **3BT S** Výnos ♠ **7**

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

Západ vynáší pikovou sedmičku a Východ pokrývá devítku stolu dámou. Výnos vám zajišťuje dva pikové zdvihy a příznivé dělení kár znamená bezproblémové splnění závazku. Mohou se však po této dražbě kára dělit 3-2? Jak získáte devět zdvihů, budou-li kára rozdělena mezi obránce 4-1?

Západ má zřejmě pět srdcí – po vašem kontra by jinak se svým minimálním otevřením neměl na hlášku dvě srdce. Východ po pasu Severu neopravil do piků, má proto piky kratší než srdce. Tato úvaha ihned odhaluje rozlohu 6-5 v drahých barvách Západu a je vidět, že kára se nám skoro určitě nepodělí. Vzali-li jste pikovou dámu v prvním zdvihu esem, můžete zkusit kára a pak zahodit karty. Závazek lze na první pohled splnit při špatném dělení kár jen seskvízováním některého ze soupeřů. Po stažení pikového esa v prvním zdvihu se vám již nepodaří odevzdat přesně tři zdvihy (úprava počtu) k přípravě skvízu. Západ, který se přitom dostane alespoň dvakrát k výnosu, snadno vyrazí vaši poslední pikovou zádrž a stáhne si své piky.

Dámu pikovou musíte v prvním zdvihu propustit. Tím se načasování partie obrací ve váš prospěch. Vezmete třeba vrácený tref (vrácené srdce redukuje zdvihy pro skvíz, vrácení kára plní váš závazek) a hrajete malé srdce k devítce. Vrátí-li Západ levnou barvu, vezmete v ruce a zahrajete srdcového kluka nebo krále. Západ vám nyní musí dát dva zdvihy navíc. Jeden okamžitě svým výnosem a druhý tím, že libovolná karta, kterou vynese, seskvízuje jeho partnera v levných barvách.

Vrátí-li Západ po pokrytí prvního srdce drahou barvu, stáhnete vysoký tref z ruky (čímž zjistíte rozlohu soupeřů v levných) a opět zahrajete srdcového kluka se stejnými následky jako výše.

Má-li Západ kárového dubla, odhalíte ho včas. Stáhnete pak prostě všechna kára a vysoké trefy a dostanete ho srdcovým honérem do nuceného výnosu.

Literatura

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

Lekce 9: Obrana proti stripskvízu

Základní princip skvízové obrany. Se skvízovou nadějkou, která ještě není úplně vypracována, je každý dobrý obránce v pohotovosti zničit skvíz pomocí zničení některé z nutných podmínek. Ale předpokládejme, že je skvíz vypracovaný, tedy je jisté, že se uskuteční. Obvykle na velkých soutěžích stejně jako na malých kráčí oběť poddajně jako malé jehně, pokorně odhazujíc své nečinné karty jednu po druhé a bolestně se zbavuje činné karty na skvízovou kartu. Jestli to udělá takovým způsobem, hlavní hráč ví určitě, co má dělat a jeho úspěch je jistý.

Namísto toho musí mít obránce na paměti následující pravidlo. Jestliže jste v moci vypracovaného skvízu, odhodte klíčovou kartu včas.

Samozřejmě toto pravidlo není vždy aplikovatelné. Jestliže vás má hlavní hráč přesně spočítaného, nedá se nic dělat. A často si nemůžete být jisti, že se skvíz blíží, až je už teprve pozdě na efektivní akci. Ale i tak zůstává ještě velký počet případů, kde dodržáním tohoto pravidla, budete moci vytvořit dvojsmyslnou pozici – hlavní hráč nemůže říct s jistotou, co se vlastně stalo a bude si muset vybrat mezi dvěma směry se šancí, že si zvolí špatně. Samozřejmě hlavního hráče, který zná váš styl, musíte pomýlit – někdy hrajte oddaně, jindy blufujte. Zásadou je – neoceňchovat svou hru!

Příklad 1

♠ A Q 9 8 7 6 3
♥ A K 8
♦ Q 7 6
♣ —

♠ J 10 4
♥ J 3
♦ J 8 5
♣ 9 8 7 4 3

♠ K 5 2
♥ 10 9 5 4
♦ A 10 4
♣ K Q 6

N
W 1 E
S

♠ —
♥ Q 7 6 2
♦ K 9 3 2
♣ A J 10 5 2

Do prvního zdvihu Východ dává trefovou desítku, král bere zdvih, na první tři piky pak odhazuje károvou trojku, dvojku a devítku, na další pik odhazuje Východ srdce a Západ tref, pak přijdou ještě tři kola piků, do nichž Východ i Západ odhazují trefy a v desátém zdvihu na srdcové eso oba shazuje Východ sedmičku a Západ kluka..

I když se obával, že Východ se mohl pokusit podvést hlavního hráče, po dost dlouhé úvaze se hlavní hráč rozhodl, že Východ s rozlohou 5-4-4-0 a s nějakou silou v každé barvě by mohl dražit kontra v prvním kole, tedy hrál na to, že Východ má ♦K, ♦J a ♣A, zahrál tedy srdcovou osmičku jako ztrátovou skvízovou kartu.

Jestli souhlasíte s takovýmto rozhodnutím nebo ne, je nepodstatné. Důležité je, že Východ dal hlavnímu hráči hádanku a složil závazek, zatímco kdyby šel obvyčejnou linií „Ano, pane“, byl by býval lehce odhalitelný.

Závazek **6BT S** Výnos ♣4

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

Příklad 2

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

Závazek **4♥ S** Výnos **♠ J**

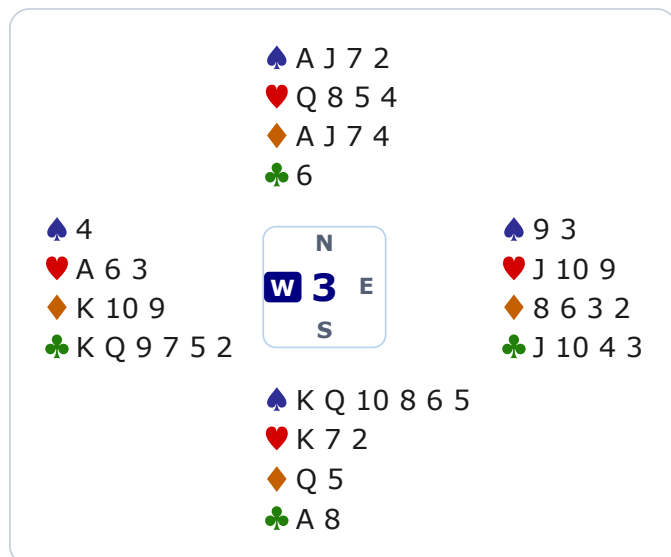
W	N	E	S
			1♥
1BT	2♥	pas	4♥
pas	pas	pas	

Západ vynáší pikového kluka, Východ přidává čtyřku a hlavní hráč bere esem. Nyní přichází král, eso a malá srdce, na které Východ odhazuje dvě malá kára a malý tref. Co má Východ vynést po vzetí srdcovou dámou?

Pikovým výnosem by zadal zdvih, má-li hlavní hráč krále a malý pik, takže zřejmě se ukazuje, že se má odehrát eso a další káro a čekat na trefové zdvihy. Hlubší analýza nicméně ukazuje, že čekání bude marné. Kárový král bude devátý zdvih Jihu a má-li tento krále a malý tref, což vypadá pravděpodobně, bude Západ při odehrávání srdcí v obnažujícím skvízu. Protože si musí uchovat své piky, bude přinucen odházet všechny trefy od esa, a tak si hlavní hráč vypracuje krále.

Je z této situace nějaká cesta? Jedině má-li Východ kárového kluka a Západ vynese k pátému zdvihu károvou dámu. Odložením odehrání kárového esa bude odvráceno časování obnažujícího skvízu. Skutečnost, že hlavní hráč má stále tři ztrátové zdvihy, ponechává Západu v ruce prostor pro jednu zbytečnou kartu (kárové eso), kterou může odhodit na poslední trumf. Bude-li se snažit hlavní hráč získat kontrolu vynesením druhého kára, Východ se dostane na kluka kárového do zdvihu a vynese tref.

Příklad 3



Závazek **6♠ S** Výnos **♣K**

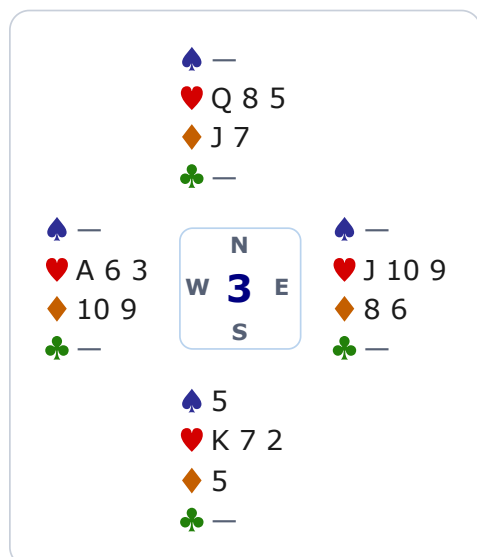
W	N	E	S
1♣	X	1♠	X
pas	pas	2♣	3♣
pas	4♣	pas	6♠
pas	pas	pas	

Proti závazku Jihu šest piků vynáší Západ trefového krále, Východ hraje trojku a hlavní hráč bere esem. Vynesená trefová osmička je přebita trumfem na stole, zatímco Východ doplňuje náznak přidáním čtyřky. Po odehrání pikového esa je vynesena malý pik ke králi hlavního hráče, Východ přiznává trumfy v obou kolech a Západ odhazuje tref. Károvou dámu Jihu kryje Západ králem, stůl esem a Východ přidává trojku. Na následující dvě kola trumfů odhazuje Západ i Východ trefy a ze stolu je odhozeno srdce. Hlavní hráč nyní vynáší další trumf. Co má hrát v tomto zdvihu Západ?

V tomto stadiu mu zbývá šest karet: - A,6,3 10,9 Q a na stole leží - Q,8,5 J,7,4 -. Jak může Západ usoudit ze sehrávky hlavního hráče, měl v kárech dámu s malou a jeho srdcový 3-list jistě obsahuje krále. Bylo by velmi osudné odhodit k tomuto zdvihu srdce, protože hlavní hráč by zahrál malé srdce k dámě a propustil by srdce při zpětném výnosu. Kárový odhoz je nebezpečný, má-li hlavní hráč károvou osmičku, takže to vypadá, jako by nejbezpečnější odhoz byla trefová dáma.

Ve skutečnosti však není. Hlavní hráč má stále ještě jeden trumf a Západ bude stejně přinucen odhodit svou károvou zádrž v příštím kole. Protože nemá žádnou obranu, pokud Východ nemá károvou osmičku, může káro odhodit ihned. Skutečnost, že si Západ ponechává vysoký tref, znemožní hlavnímu hráči odehrát poslední trumf, protože by Západu umožnil získat dva zdvihy, jakmile by vynesl srdce. Nestává se velmi často, že lze odvrátit skvíz, protože by pro hlavního hráče bylo velmi riskantní odehrát skvízovou kartu.

Snažit se lpět na zádrži, o které je jisto, že bude muset být dříve či později odhozena, je obvyklou chybou obránců. Kdyby si Západ ponechal svoji károvou zádrž na úkor trefové dámy, ocitl by se i s partnerem současně ve skvízu v těžké dvou barvách. Koncová pozice by vypadala takto:



Toto je typ dvojitého automatického obnažujícího skvízu, který Terence Reese pojmenoval „The Vice“ (Nestoudnost). Na poslední vynesení pik musí Západ odhodit káro, ze stolu bude odhozeno srdce a Východ bude nucen povinně odhodit srdce. Následoval by výnos ke károvému klukovi a po výnosu srdcovou dámou by obráncům zbyl jeden nicotný zdvih.

Literatura

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

Lekce 10: Jak mi jdou stripskvízy?

Příklad 1

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

Závazek **6BT S** Výnos **♠K**

N	S
3♣	4BT
5♦	6BT
pas	

Jak plánujete sehrávku?

Řešení:

Jestliže nemá Západ tři trefy, tato barva táhne. Pak se, po stáhnutí levných barev, musí hlavní hráč rozhodnout, jestli má hrát strip-skvíz (že drží Západ srdcového krále) nebo se žádá jednoduchý impas. Sekvence je následující: ♠A, ♣8 k esu (♣5 poslouží jako vstup), ♣K, ♣J, kára, trefy. Při skutečné sehrávce obránci nekladli ani nejmenší odpor. Východ si nechal tři srdce a Západ dvě srdce a pikovou dámu. Tedy hlavní hráč neměl problémy.

Rozdání je pěkným příkladem problematiky z §45. Západ může vidět, že musí najít pět odhozů. Jestliže odhodí nonšalantně tři srdce a dva piky, je tu alespoň malá šance, že se hlavní hráč splete.

Příklad 2

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

Závazek **3BT S** Výnos **♠Q**

N	S
1BT	
3BT	pas

Král Východu bere, je vynesena pikové dvojka, které bere eso, na kárového krále přiznávají oba obránci, na károvou dámu ale Západ odhazuje trefovou dvojku, pak přijdou dva trefy a na druhý odhazuje Západ srdcovou čtyřku. Co teď?

Řešení:

Podle bridžové jistoty, že Západ drží piky, je Východ odsouzen. Jednoduše jen zahájíte proces rektifikace počtu ztrátových karet vynesemím piky v sedmém zdvihu. Pokud Západ vynesese další pik, sám skvízuje partnera, pokud vynesese srdce (lepší, stůl přiloží malou, Západ také), Jih vezme esem, další srdcí pustí do zdvihu Východ, který tak bude nakonec přinucen vynést ze své zranitelné trefové barvy. (Sehrajte to s pikovými výnosy v osmém nebo devátém zdvihu, při vynesení srdce ve zdvihu 9 a 8.)

Příklad 3

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

Závazek **6♦ S** Výnos **♠5**

N	S
1 ♠	2 ♦
3 ♥	4 BT
5 ♥	6 ♦
pas	

Na první zdvih Východ dává pikovou desítku, dáma bere, d prvních dvou kár oba obránci přiznávají, na třetí Západ shazuje trefovou trojku, do dalších třech kár pak oba obránci shazují trefy. Jak dál?

Řešení:

Klíčová karta je piková čtyřka. Posledních šest karet Východu je pikové eso a kluk, tři srdce a buď piková čtyřka nebo čtvrté srdce. Jestliže má pikovou čtyřku Východ, pustíme na zdvih Západ srdcí, aby vynesl tref do volného impasu. Ale jestli drží pikovou čtyřku, Východ by jistě pochopil, že výnos je ze singlu a vzal by první pik a dal Západu snap. Daleko větší šanci slibuje stáhnutí trefového esa, které skvízuje Východ. Jestliže odhodí pik, dostane se dalším pikem do výnosu na eso, čímž si Jih vypracuje malý pik na winéra.

Příklad 4

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

Závazek **3BT S** Výnos **♥K**

W	N	E	S
2 ♥*	X	pas	3 ♥
pas	3 ♠	pas	3 BT
pas	pas	pas	
2 ♥*	5 ♥+4 ♠		

Řešení:

Západ vynáší srdcového krále, Východ přidává dvojku a vy desítku. Západ pak pokračuje srdcovou dámou k vašemu esu. Odehráváte trefové eso a oba obránci přiznávají. Jak dál?

Jste ve správném závazku, i když zatím vidíte jen osm zdvihů. Západ vám jistě svým konvenčním zahájením ulehčil situaci. Víte předem, že se piky nebudou dělit a stejně dobře nemůžete očekávat, že se ani trefy nebudou chovat nejlépe. Aby měl Západ ospravedlnění pro svou dražbu, musí mít obě kárové figury. To znamená, že má nejvýš dubl tref a dále, že máte jistou možnost skvízovat Západ v kárech a pikách. Prvním důležitým úkolem tedy bude zrušit komunikace soupeřů v srdcích. Přejdete pikem na stůl a vynesete srdce. Ať vezme zdvih kterýkoliv soupeř, nemůže uškodit. Vezme-li zdvih Západ a bude pokračovat v srdcích, odhodíte ze stolu jedno káro a jeden tref. Až se poté dostanete do zdvihu, přinutíte odehráním vysokých trefů Západ, aby se zbavil kár nebo piků. Jestliže Západ neodehraje své srdce a vrátí káro nebo pik, jednoduše spustíte trefy. Západ bude přinucen odhodit jedno srdce a vy si vypracujete devátý zdvih v kárech.

Všimněte si, že odehrání trefů v úvodu sehrávky by mělo fatální následky. Když to nutí Západ k srdcovému odhozu, mohl by se odblokovat a na třetí srdce pustit Východ, který má k odehrání vysoký tref nebo dva. Čtvrtým kolem trefů by byl skvízován stůl a obránci by udělali pět zdvihů. Nemůžete si před srdci dovolit odehrát ani druhý vysoký tref. Na poslední srdce byste neměl co odhodit ze stolu – nemůžete odhodit károvou ani pikovou hrozbu a potřebujete také tref, abyste měli vstup do ruky.

Literatura

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

Lekce 11: Bridge Master 4C 11-20

Témata úloh:

- C11 – musím co nejbezpečněji cestou dosáhnout kárového snapu, беру trumf v ruce a hraji kárové eso a malé káro, vezmu trefovou vratku, snapnu vysoko na stole a do ruky přejdu trumfem
- C12 – jednoduchý skvíz s transformací stopera, Západ si vzal A,K v pikách a Východ snapnul třetí pik, výnos kárový vezmu v ruce, dvakrát trumfnu a vidím, že Východ měl 2-2 v drahých barvách, takže se jeví skvízovatelný v levných, trefového krále má ale podle dražby Západ, a tak budu doufat, že má Východ aspoň kluka, hraji trefovou dámu a krále pokryji esem, pak dvakrát trumf, přejdu kárem do ruky a na poslední trumf zahazuji ze stolu tref, čeho se vzdá Východ, kára nebo trefového kluka?
- C13 – jediná naděje, Východ vezme výnos esem a dá snap Západu, tref zpátky, je třeba si představit rozlohu, s níž to jde splnit a to je singl figura kárová u Východu, bouchneme trumfem a oba přiznají (je vytrumfováno), pak tref, trumfem na stůl a tref snap (teď je jasné, že Východ má skutečně rozlohu 1-8-1-3), hrajeme malé káro, kdyby vzal Západ, pustíme a necháme spadnout figuru od Východu, Západ je v nuceném výnosu od figury, když dá Západ malou, také pustíme, protože nám Východ bude muset dát snap a odhoz
- C14 – obehraji ostatní barvy, abych usoudil, kde je dáma trefová, použiji princip omezeného výběru
- C15 – sebevražedný jednoduchý skvíz, výnos vypadá jako singl, proto vezmu, třikrát trumfnu a zdá se pravděpodobné, že Západ měl rozlohu 8-3-1-1, a tak by měl být Východ vyskvízovatelný v levných barvách, musím ale propustit dva zdvihy a to mohu nechat jen na Západu (sebevražda neboli skvíz ztrátovou kartou), nejdříve mu vezmu odchodové káro tím, že stáhnou vysoké káro (sloha se potvrdila) a teď stáhnou pikové eso a pustím pik, nechám vzít Západu ještě jeden pik a snapnu mu až ve třetím kole piků, na stole zahodím tref a do finále si tam ponechám kára, v ruce budu mít tref a káro a trumfy, po dotrumfnutí se podívám, čeho se vzdá Východ, zda posledního trefu nebo předposledního kára
- C16 – rozehrání barvy, správné je pustit ve druhém kole káro, vzít vrácený tref a káro expa, pak už se jen nebloknout
- C17 – jednoduchý skvíz, nejlepší linií sehrávky se jeví snap kárový, když ale odehraji pikové eso, zjistím, že pikovou dvojku nemohu použít na snap, ale na vyimpasování pikového kluka, tak se jedinou šancí stává trefo-srdcový skvíz na Západ, vyimpasuji tedy pik a stahuji trumfy a kárové eso, na stole si nechávám srdcového kluka a čtyři trefy, dívám se, jestli se Západ posledním odhozem vzdá srdcové dámy nebo trefu, abych věděl, co mám ze stolu odhodit já
- C19 – dvojitý skvíz typu R, na druhý pik musím položit krále, přijde snap, pustím kárového krále (je upraven počet zdvihů) a vezmu károvou dámu esem, pokud má kluka kárového Západ, existuje dvojitý skvíz typu R s nadějkami B=♣6, R=♠3 a L=♦10 (piková nadějka musí být v ruce, protože třetí nadějka se na stůl nevleze), L-winéry jsou staženy a u B-nadějky už není žádný přebytečný winér kromě trumfů, které proto všechny stáhnou a odhazují pik a trefy, když si Východ nechá kárového kluka na poslední trumf si zahodím káro a podívám se, zda se Východ vzdá piku nebo trefu
- C20 – vpustka, bojím se trefového snapu a chci Západu zničit kárový odchod, jestli má k singl trefu i srdcového krále, proto vezmu tref a před trumfováním vyeliminuji kára jejich dvojím zahráním shora a prosnapnutím, pak teprve trumfnu, Východ dá Západu snap, ale musí vynést od srdcového krále

Lekce 12: Trojitý skvíz – Úvodní příklady

Trojitý skvíz vypadá tak, že jeden obránce drží všechny tři barvy. Tato varianta vypadá snadná, ale může přinést jeden a za některých podmínek dva zdvihy navíc a je nutné hrát to technicky správně. Podívejte se v první kapitole opět na dva úvodní příklady trojitého skvízu.

Příklad 1

♠ K 8 6

♥ J 9 7 3

♦ K 8 7

♣ K 6 2

♠ 5

♥ A K Q 6

♦ Q 10 6 4

♣ Q 10 9 3

♠ 9 4 3

♥ 10 8 5 2

♦ 9 3 2

♣ 8 5 4

♠ A Q J 10 7 2

♥ 4

♦ A J 5

♣ A J 7

N

W 1 E

S

Závazek 6♠ S Výnos ♥A

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

Obránce vynáší srdcové eso a pokračuje vysokou srdcí, kterou hlavní hráč snapuje. Hlavní hráč má zatím jistých jen deset zdvihů, takže situace je zlá, ne však zoufalá, i když se nedá počítat s tím, že by některý z impasů seděl vzhledem ke kontra Západu (asi bude mít všechny vysoké karty právě on).

Hlavní hráč přechází pikovým králem na stůl a oba obránce přiznávají, teď si prosnapne další srdce (oba obránce přiznávají). Přichází dva vysoké piky, Východ shazuje své piky a Západ se vzdává jednoho trefu a jednoho kára. Přichází poslední trumf a Západ se musí rozhodnout, které nadějně karty se vzdá. Rozhoduje se pro káro a hlavní hráč odhazuje také káro. Hraje teď káro ke králi, káro k esu (padá dáma ze Západu) a na další káro je Západ v trefo-srdcovém skvízu, vzdává se trefu, hlavní hráč odhazuje srdci a hraje trefy shora. Závazek splněn.

Příklad 2

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

Závazek **7BT S** Výnos **♣9**

W	N	E	S
			1♣
pas	2♠	pas	3♠
pas	4♣	pas	5♣
pas	6♣	pas	7BT
pas	pas	pas	

Západ vynesl trefovou devítku. Hlavní hráč má jedenáct zdvihů, ale bude hrát trefy, na které mohou obránci udělat chybu, nebo se dostat do nepřekonatelných potíží. Před trefovou masáží odehraje hlavní hráč srdcové eso a eso a krále kárového. Teď rozehraje trefy. Na třetí trefový zdvih zahodí Východ srdce, na čtvrtý může ještě bezpečně zahodit pik, ale co zahodí na poslední tref (stůl odhodil károvou sedmičku)? Když na poslední tref odhodí Východ káro, hraje hlavní hráč své povýšené káro a ze stolu odhodí srdci, Západ je v srdco-pikovém skvízu. Když zahodí srdcového krále, hraje v dalším zdvihu hlavní hráč povýšenou srdci a Západ je v káro-pikovém skvízu, a konečně když se vzdá piku, hlavní hráč hraje čtyři piky a na poslední pik je Západ v káro-srdcovém skvízu, protože bude vědět, co si má nechat v ruce, když si Západ odhodí předposlední kartu (srdcového krále nebo károvou dámu).

Oba uvedené příklady nám přinesly dva zdvihy navíc, nemusí tomu však tomu tak být, někdy trojitý skvíz přinese jen jeden zdvih navíc, ale to musí být obránci šikovní. V dalších lekcích tuto tematiku probereme podrobněji. V této lekci je naším úkolem rozpoznat podmínky trojitého skvízu a klasifikovat jednotlivé případy.

Ve standardní formě dvojbarevných nebo jednoduchých skvízů drží jeden soupeř celé břemeno těchto dvou barev a hlavní hráč má jen jednu ztrátovou kartu.

V odpovídající standardní formě trojbarevného skvízu, nebo trojitého skvízu, je jeden obránci odpovědný za tři barvy a skvíz dozrává s dvěma ztrátovými kartami v rukách hlavního hráče. Důvod není těžké najít. Přítomnost dvou ztrátových karet dává oběti možnost výhody jednoho zdvihu, ale nutnost podržet třetí zadrž tuto výhodu ruší, tedy píchnutí se projeví tak jako u jednoduchého skvízu – na poslední volný winér.

Z této poznámky vyplývá, že JEČIVÝ VSTUP slouží trojitému skvízu s dvěma výjimkami – ČI znamená činný ve třech barvách a JE znamená dvě ztrátové karty.

Jak poznat, že jeden soupeř drží všechny tři inkriminované barvy a že mám tedy hrát na trojitý skvíz? Prvním vodítkem je dražba. Často se při realizaci úspěšných trojitých skvízů jeden z obránců prozradil v dražbě. Hlavní hráč pak umístil všechny chybějící figury do jedné ruky a vydal se správnou cestou. Druhou situaci bych nazval čiré zoufalství. Vidím, že závazek nejde splnit jinak, než že tři barvy drží jeden ze soupeřů, tak ač to není příliš pravděpodobné, budu věřit, že se to může podařit.

Viděli jsme, že existují jiné formy dvojbarevných skvízů kromě standardních typů. Totéž platí o trojbarevných skvízech. Vyšší typy, nebo některé z nich, budou probrány v další kapitole. V této kapitole budeme mluvit o základní formě.

Dvojitý skvíz, jak napovídá jeho jméno, se skládá ze dvou jednoduchých skvízů – jeden na každého obránce. Trojitý skvíz se tak jmenuje proto, že se na něj můžeme dívat jako na ekvivalent třech jednoduchých skvízů. Jsou-li volnou barvou piky, pak je trpící skvízován jednoduchými skvízy srdcovým, srdco-trefovým a káro-trefovým simultánně.

Klasifikace. Víme, že při jednoduchém skvízu nemohou obě nadějky ležet společně se skvízovou kartou, protože tam jednoduše nefungují. Z téhož důvodu nemohou při trojitém skvízu být u skvízové karty všechny tři nadějky.

Tedy všechny (standardní) trojité skvízy spadají do jednoho z následujících případů:

- Příklad I – Naproti skvízové kartě je jedna nadějka.
- Příklad II – Naproti skvízové kartě jsou dvě nadějky.
- Příklad III – Naproti skvízové kartě jsou tři nadějky.

Protože každý z těchto případů má své specifické zákonitosti, probereme je separátně.

Pokuste se ještě nakonec správně klasifikovat probrané příklady. V Příkladě 1 je skvízová karta (poslední trumf) v ruce. Nadějky jsou tři kluci ♥J (na stole), ♦J a ♣J (v ruce). Naproti akcízové kartě je jedna nadějka, a tak tento příklad patří k Případu I. V Příkladě 2 je skvízovou kartou poslední tref v ruce. Nadějky jsou ♥Q, ♠4 (na stole) a ♦J v ruce, tento příklad je tedy Případem II.

Literatura

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

Lekce 13: Trojitý skvíz – Jedna nadějka proti skvízové kartě

Jedna nadějka proti skvízové barvě. V tomto případě, když je skvíz dosáhnutý, má Sever obecně dvě nečinné karty, v důsledku přítomnosti dvou nadějek Jihu. Jestliže je jediný vstup Severu v barvě nadějky Jihu, vyskytuje se u Severu jen jedna nečinná karta, ale protože jedna je dost, nevznikají žádné problémy.

Příklad 1

♠ K 5 4
♥ A 4 3
♦ K Q 8 3
♣ 10 8 3

♠ Q J 3
♥ Q J 8
♦ 9 2
♣ A K J 5 2

♠ A 10 6
♥ K 10 6
♦ A J 10 7 6 5
♣ Q

N
W 1 E
S

♠ 9 8 7 2
♥ 9 7 5 2
♦ 4
♣ 9 7 6 4

Král v prvním zdvihu bere zdvih a následuje trefový kluk. Protože jedinou nadějí je skvíz, okamžitou myšlenkou by mohlo být propuštění dalšího trefu a postavit před jednoduchý skvíz Západ. Ale pikový nebo srdcový odhoz ponechá tuto barvu bez nadějky a další trefové pokračování odstraní trefovou nadějkou. Neexistuje tedy jednoduchý skvíz.

Nejlepší šance je, že Západ drží všechny neviděné vysoké karty (podle dražby je to možné). Jestliže ano, trojitý skvíz je právě teď vypracovaný a lehčí si lze stěží představit. Stáhněte jen všechny trumfy a Západ se zlomí. Může zahodit dva trefy, ale na poslední trumf se některé ze svých tří barev musí vzdát a to je váš kýžený zdvih.

Závazek **5♦ S** Výnos **♣K**

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

Opakovaný skvíz – Příklad I. Jako náš další krok se musí rozvinout další důležitá možnost. Poté, co je jedna zádrž uvolněna, nadějka se stane novým winérem, a protože je oběť činná také ve dvou barvách, je zřejmé, že při vhodných podmínkách tento nový winér vytvoří jednoduchý skvíz na získání dalšího zdvihu. Takováto sekvence se nazývá opakovaný (kaskádový) skvíz.

Podmínky, za kterých bude trojbarevný skvíz opakovatelným, jsou lehce objevitelné. V případě I je-li terčem druhý obránce (za jednou nadějkou), může lehce uniknout opakování skvízu jednoduše tím, že umožní vypracovat nadějkou proti akcízové kartě, protože další jednoduchý skvíz selže pro nesplnění VÝ – obě nadějky má strana, která odhazuje před obráncem s dvěma nadějkami. Jestliže je skvízován první obránce (za dvěma nadějkami), VÝ bude existovat, ať dělá cokoli, a jeho jediná šance na zrušení skvízu je, že odstraní VSTUP. To je nemožné, má-li oba listy vstup ve své barvě. Ale když jediný vstup k listu se skvízovou kartou je v barvě druhého listu, nebo v žádné barvě, první obránce umožní vypracovat nadějkou opačného listu než se skvízovou kartou, nechávajíc list se skvízovou kartou bez vstupu – viz příklad a). A když je jediný vstup proti skvízové kartě v barvě listu se skvízovou kartou, první obránce se vzdá této barvy – viz příklad b).

Příklad a

♠ —
♥ A 9 8
♦ 4
♣ 7

N
W **a** E
S

♠ —
♥ Q J 10
♦ Q
♣ Q

♠ J
♥ K 4
♦ J
♣ J

Příklad b

♠ —
♥ A 8
♦ J
♣ 7 4

N
W **b** E
S

♠ —
♥ Q J 10
♦ Q
♣ Q

♠ J
♥ K 9 4
♦ —
♣ J

Shrnutí: Jestliže list proti skvízové kartě drží jednu nadějku, trojitý skvíz nebude možné opakovat proti druhému obránci. Proti prvnímu obránci ho bude možné zopakovat vždy, když má list naproti skvízové kartě vstup ve vlastní barvě a list se skvízovou kartou také ve vlastní, ve všech ostatních případech, s malými výjimkami, druhý skvíz selže.

Tedy má-li dojít k opakování skvízu, je nutné, aby:

- dvě nadějky ležely za obětí
- oba listy mají vstup ve vlastní barvě nebo mají oba listy vstup ve dvou barvách (v ostatních případech je druhý skvíz pseudoskvízem).

Ve světle těchto vědomostí se podívejte na Příklad 1 a uvědomte si, že ho bude možno opakovat, pokud se Západ vzdá srdce nebo piku, čímž dovolí hlavnímu hráči nadzdvih, a pokud se vzdá trefového esa, skvíz nepůjde zopakovat a hlavní hráč splní bez nadzdvihu.

Příklad 2

♠ 8 7 3 2
♥ 10 9 8 5 3 2
♦ 8
♣ 6 5

♠ 4
♥ A J
♦ A J 9 7 3
♣ A Q 9 8 3

N
W **2** E
S

♠ 6
♥ K Q 7 4
♦ Q 10 5 4
♣ K 10 7 2

♠ A K Q J 10 9 5
♥ 6
♦ K 6 2
♣ J 4

Závazek **7♠xx S** Výnos **♦8**

W	N	E	S
pas	1♦	pas	2♠
pas	3♣	pas	3♦
pas	3BT	pas	4BT
pas	5♠	pas	5BT
pas	6♦	pas	7♠
pas	pas	X	XX
pas	pas	pas	

Sever místo šesti trefů zadražil šest kár a hlavnímu hráči teď zůstává jediná šance – opakovaný skvíz. Idiotské kontra Východu zvyšuje naději, že má všechny body. Výnos Západu je téměř určitě jeho nejvyšší káro. Jestli to ve skutečnosti všechno sedí – je možné opakovaný skvíz vytvořit. Ale dávejte pozor na vaše kroky!

Jedna nadějka je ♥J. Jestliže Sever drží ještě jednu z nadějek, Východ se vzdá nadějky Jihu a opakovaný skvíz selže, protože obě zbývající nadějky jsou v nižší ruce. To tedy říká, že levné nadějky musí být v ruce Jihu – ♦6 a ♣J.

Co si počít s prvním zdvihem? Když odehrajeme kárového krále, nebude mít Jih více vstupů a Východ unikne druhému skvízu, když se zbaví srdcové zádrže. Tedy první zdvih musíte vzít esem. Je tu ještě jedna past. Na poslední trumf odhazuje stůl trefovou dámou. Teď když se vzdá Východ srdce nebo trefu, výsledek je automatický. Ale když se vzdá kára, budeme pro srdco-trefový skvíz potřebovat Vienna coup, tj. hlavní hráč musí stáhnout trefové eso v devátém zdvihu.

Všeobecně druhý skvíz selže, když Sever nedrží vstup v barvě vlastní nadějky a Jih též ve vlastní barvě. Výjimečně se druhý skvíz podaří, když Sever, přestože nedrží vstup v barvě vlastní nadějky, má vstup ve dvou barvách (kterýchkoliv). Tehdy je jedno, co Východ podnikne, požadované vstupy jsou k dispozici pro druhý skvíz.

Příklad 3

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

V prvním zdvihu Východ přidává desítku. Jestliže má Východ obě chybějící figury, půjde tento šílený závazek splnit. Sever i Jih mají vstup v obou barvách Jihu, tedy nezáleží na tom, které z těchto barev se Východ vzdá, podmínka VSTUP2 bude účinná pro druhý skvíz.

Závazek **7BTx S** Výnos ♥4

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

Je třeba podotknout ještě jednu důležitou vlastnost. Dost často, co se týká druhého skvízu, je obránce konfrontován s nejhorším typem pseudoskvízu, někdy za takových podmínek, že je úplně nemožné korektně bránit. Tedy v některých případech se skvíz zopakuje, i když by se podle výše uvedené teorie zopakovat neměl.

Výrazným příkladem může být např. Příklad 1. Západ může vidět, že je skvízován, jestliže je držení hlavního hráče přesně ♠A, ♠10, ♠x, ♥K, ♥10, ♥x. Zřídka, jestli vůbec někdy v turnajové hře, odhodí Západ trefové eso a absolutně nikdy v rabrovém bridži, protože tento odhoz umožní hlavnímu hráči splnit závazek, zatímco srdcový nebo pikový odhoz udrží slabou naději s rizikem jednoho nadzdvihu. A cokoliv, kromě trefového odhozu esa, umožní zopakovat skvíz.

Příklad 4

♠ —
♥ A Q 7
♦ A K J 9 4
♣ Q 10 9 7 3

♠ 9 2
♥ 10 6 5 2
♦ Q 6 3
♣ A 8 6 5

N
W 4 E
S

♠ A K Q 10 8 6 5 3
♥ K 4
♦ 5
♣ K 2

♠ J 7 4
♥ J 9 8 3
♦ 10 8 7 2
♣ J 4

Do prvního zdvihu Východ přidává dvojku, ve druhém zdvihu vynáší Západ trefovou desítku, Východ přidává čtyřku a král bere.

Po sedmi trumfech na stole zůstává ♦Q a ♣A, ♣8, ♣6. Západ má ♥A, ♦A a ♣Q, ♣9. Odhozením kárového esa Západ může umožnit jeden nadzdvih, ale on se zbavil srdcového esa doufaje, že partner má krále, po čemž srdcový král Jihu připraví druhý skvíz.

Závazek **4♠x S** Výnos **♦K**

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

Literatura

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

Lekce 14: Dvě nadějky proti skvízové kartě

Definice v tomto odstavci jsou konstruovány tak, že Jih má akciovou kartu. Pokud by ji měl Sever, musely byste strany zmíněné v těchto definicích zaměnit. Jestliže má Sever vstup v libovolné (samozřejmě i v obou) ze svých nadějkových barev, jedna nadějka Jihu poskytuje jednu nečinnou kartu Severu, která může být odhozena na skvízovou kartu - tedy skvíz je účinný proti oběma obráncům. Ale předpokládejme, že jediný vstup Severu je v barvě Jihu – jestliže má Jih winéra v jedné (libovolné) ze třech nadějkových barev, tento winér vytvoří prostor pro jednu nečinnou kartu Severu. A konečně je-li jediný vstup Severu v barvě Jihu a Jih nemá winéry v žádné z nadějkových barev, Sever nemá nečinnou kartu – skvíz bude účinný proti Západu, ale selže proti Východu. Selhávající případ se ve hře vyskytne jen zřídka.

Shrnutí: Jestliže jsou proti skvízové kartě dvě nadějky, podaří se trojitý skvíz vždy proti Západu a až na zřídkaovou výjimku také proti Východu.

Příklad 1

♠ A J 9 5
♥ 9 7 5 4 3
♦ —
♣ 9 7 4 3

♠ 8 7 4
♥ 10 6 2
♦ 9 8 7 4
♣ 8 6 2

♠ 3 2
♥ K
♦ A K Q J 10 6 5 3 2
♣ 10

W 1 E
S

♠ K Q 10 6
♥ A Q J 8
♦ —
♣ A K Q J 5

První zdvih bere trefový kluk a je vyneseno trefové eso. Díky štědrosti Východu, že nevrátil pik, je závazek ložený, pokud Východ drží srdcové eso a pikovou dámu s králem, což je dost pravděpodobné vzhledem k jeho otevření.

Určitě souhlasíte, že tento závazek je tak jednoduchý na plánování a sehrávku jako kterýkoliv jednoduchý skvíz.

Poučení: Jestliže držíte obrovskou sílu proti rozlohovému listu, začněte velmi brzy uvažovat o skvízové obraně.

Závazek 5♦xS Výnos ♣8

W	N	E	S
	pas	2♣	5♦
pas	pas	X	pas
pas	pas		

Příklad 2

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

Závazek 4♠ S Výnos ♦4

N	S
pas	1♠
2♦	3♠
4♠	pas

V prvním zdvihu dáma stolu vyrazí eso, následuje kárová dvojka a snap a je vynesena trefová osmička, ze stolu jde dvojka a Východ dává desítku.

Protože trefová osmička je nepochybně nejvyšší z ničeho, Východ drží levné barvy. Jestliže drží také srdcové eso, bude objektem trojitého skvízu s nadějkami ♥K, ♦8, ♣9. Ale kdyby skutečně držel srdcové eso, vrátil by vyšší káro ve druhém zdvihu žádajíc srdcový výnos zpět. Z tohoto důvodu je srdcové eso pravděpodobně u Západu.

Vy se samozřejmě nestaráte o to, kde je ve skutečnosti srdcové eso. Je štěstí, že jste hráli opatrně první dva zdvihy.

Toto rozdání bylo zkonstruováno proto, aby vám připomnělo, že standardní trojbarvný skvíz se řadí do skupiny skvízů s dvěma ztrátovými kartami nenahrazujíc tuto skupinu. Jinými slovy – když máte dvě ztrátové karty a trojitý skvíz neexistuje, jsou ještě další dva způsoby sehrávky.

Zde máte k dispozici trefo-kárový skvíz s nadějkami ♣9 a ♦10. Když vezmete tref esem, obrátíte srdci, abyste upravili počet ztrátových zdvihů, vezmete další tref na stole, prosnapnete zvysoka srdci, zahrajete dva vysoké piky a pikem na stůl, prosnapnete zbývající srdci. Odehrávání piků vás však přivede do nesnází. Tudy cesta nevede kvůli vstupům.

Východ však vlastní zranitelného stopera v kárech, takže by měl jít stripskvíz. Vykašlu se tedy na srdce, vezmu tref a hraji piky – na odhozy mám všechna srdce. Východ odhodí také všechna srdce, jedno káro a pak si může vybrat. Když zahodí káro, hrajeme krále kárového a osmička se povýší. Pokud se rozhodne odhodit tref, odehrajeme vysoký tref a trefem ho pustíme do zdvihu, aby nám zadal v kárech.

Opakovaný skvíz: Příklad II. Je jednoduché odhalit podmínky, za kterých se druhý skvíz objeví v Příkladě II pro souvislosti s předchozím typem. Můžete si ověřit:

Shrnutí: Když list proti skvízové kartě drží dvě nadějky, trojitý skvíz nebude opakovatelný proti prvnímu obránci. Proti druhému obránci se projeví vždy, jestliže máme v listu se akciovou kartou vstup ve své vlastní barvě a naproti vstup ve vlastní barvě. Ve všech ostatních případech, s malými výjimkami, druhý skvíz selže.

Příklad 3

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

V rabrovém bridži je toto rozdání rutinní záležitostí. Vezmete, vrátíte pik a propustíte – pro přípravu pikového impasu nebo, když dáte přednost propuštění v prvním zdvihu, můžete připravit téměř deklarovaný piko-srdcový skvíz. Ale v turnajové hře se žádá něco lepšího. Vezměte první zdvih a spusťte kára. Jestliže má Východ trefového krále, Západ odhodí všechny své trefy, pak ho piková vpustka v jedenáctém zdvihu přinutí vynést srdce. Ale když má trefového krále Západ, jak je indikováno dražbou, je v pařátech opakovaného skvízu pro nadzdvih.

Závazek **6BT S** Výnos ♠Q

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

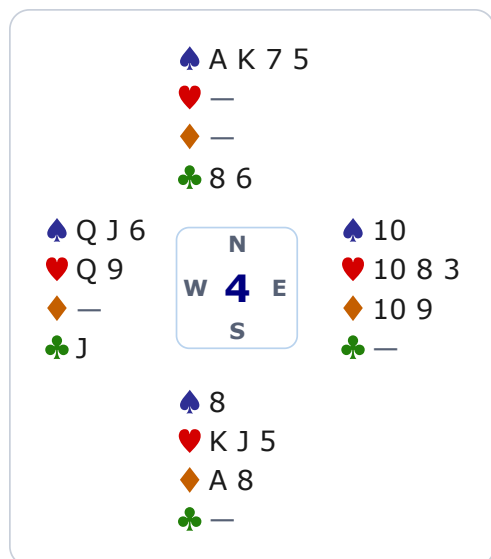
Příklad 4

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

Západ vynesl trefovou dámu, kterou hlavní hráč propustil. Ukazovalo se jedenáct jistých zdvihů (tref půjde vypracovat) s různými možnostmi dvanáctého. Když však hlavní hráč převzal druhý tref a začala hrát kára, ukázalo se, že je Západ nemá. Odhodil dva piky a srdce. Na trefové eso odhodili Východ i Jih piky. Z odhozů Západu se zdálo, že měl původně rozlohu 5-4-0-4. Hlavním problémem bylo, který z obou obránců drží srdcovou dámu. Z úvahy, že od nejvyšší desítky si mohl Západ dovolit odhodit více srdcí než jedno, rozhodl se Jih hledat srdcovou dámu u Západu. Impas zamítl a přešel zpět do ruky srdcovým esem, čímž se dostal do situace:

Závazek **6BT S** Výnos ♣Q

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



Ted' položil na stůl kárové eso. Západ mohl beztrestně odhodit jen srdce, ale moc mu to nepomohlo. Dvěma vynesnými srdcovými figurami byl Západ chycen do piko-trefového skvízu pro dvanáctý zdvih.

Literatura

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

Lekce 15: Vienna coup v trojitém skvízu a tři nadějky proti skvízové kartě

Trojbarevný Vienna coup. Dvojbarevný Vienna coup má odpovídající trojbarevnou obměnu. Pro případ II – naproti skvízové kartě jsou dvě nadějky – je začátek úplně stejný jako při jednoduchém skvízu. První obránce je obětí, list se skvízovou kartou nemá nebo nebude mít žádný vstup ve třech barvách, list naproti má jeden nebo více winérů v barvě druhé strany. Tehdy musí být tyto winéry staženy před skvízovou kartou – to je trojbarevný Vienna coup. Samozřejmě důvody jsou stejné jako ve dvojbarevné sehrávce – zamezit blokování v barvě Jihu.

V trojbarevném skvízu, když jsou u skvízové karty dvě nadějky a první obránce je skvízován, list se skvízovou kartou nemá vstup v žádné nadějkové barvě a naproti má jeden nebo více winérů v ve své nadějkové barvě, stáhněte tyto winéry před skvízovým zdvihem.

Toto zahrání je poměrně zřídka dokonce i v Případu II. Přestože je představitelný i u Případu I, pravděpodobnost je příliš malá, než aby stála za probrání.

Příklad 1

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

V prvním zdvihu král bere zdvih, na kárové eso přiznávají oba soupeři, na krále Východ odhazuje srdce. Propuštění prvního zdvihu samozřejmě nepřipadalo v úvahu, protože je potřeba propustit káro.

Když kára netáhnou, poohlédněte se po nějakém skvízu. Srdco-kárový jednoduchý skvíz neexistuje, pro chybějící VÝ. Proto je jediná šance dát Západu K,Q v pikách a spustit proti němu trojitý skvíz. Zkontrolujte to! Jih, proti skvízové kartě, má winéra v nadějkové barvě Severu (piky) a sever nemá winéra v žádné z nadějkových barev. Jestliže nestáhneme pikové eso (Vienna coup) před druhým trefem, trojitý skvíz uvízne v neřešitelných těžkostech.

Závazek **6BT S** Výnos **♥Q**

N	S
	1♦
2♣	3BT
6BT	pas

Případ III: Tři nadějky proti skvízové kartě. Jestliže jsou v listě naproti skvízové kartě všechny tři nadějky, skvíz se povede vždycky proti prvnímu obránci a vždy selže proti druhému obránci. Z toho důvodu, že jednu nadějkou budeme muset odhodit, skvíz se pravděpodobně nikdy nebude moci za žádných okolností opakovat.

Příklad 2

♠ A K Q 3

♥ 10 7 6

♦ 3 2

♣ K 8 3 2

♠ J 10 9 7

♥ K Q J 4 3

♦ 8

♣ A Q 9

	N	
W	2	E
	S	

♠ 8 4

♥ 9 8 2

♦ J 9 4

♣ J 10 7 6 4

♠ 6 5 2

♥ A 5

♦ A K Q 10 7 6 5

♣ 5

První zdvih bere eso, na první káro přiznávají obránci. Rozdání hraje doslova samo. Chudák Západ si nemůže dopřát ani nějaké klamavé zahrání.

Závazek **6♦S** Výnos **♥K**

W	N	E	S
			1♦
X	XX	2♣	3♦
pas	3♠	pas	4♦
pas	5♦	pas	6♦
pas	pas	pas	

Praktická důležitost případu III je malá ze dvou důvodů. Zaprvé se vyskytuje relativně zřídka, a i když se vyskytne, často slibuje jiný způsob sehrávky větší šance na úspěch.

Literatura

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

Lekce 16: Trojitý a jednoduchý skvíz – Zdvojená nadějka

Zdvojená nadějka. Může se stát, že některá nadějka hlavního hráče je takového charakteru, že když se soupeři této zádrže vzdají, vytvoří se okamžitě dva zdvihy. Taková nadějka se nazývá zdvojená nadějka.

Zdalo se, že bude lepší nezabývat se do této chvíle zdvojenou nadějkou, abychom se vyhnuli rozdiskutování příliš mnoha věcí najednou. Ovšem tato zbraň je velmi užitečným přídatkem trojitého skvízu. Když chybějí podmínky pro opakování skvízu, nezřídka jde vypracovat zdvojená nadějka, aby vyprodukovala druhý zdvih.

Nechť v Případě I list s jednou nadějkou má tuto nadějku zdvojenou opírající se o vstup v této barvě. Víme, že druhý obránce může vždy uniknout druhému skvízu, když vypracuje osamocenou nadějku. Ale v případě zdvojené nadějky tato strategie vyprodukuje hlavnímu hráči dva zdvihy okamžitě. Jediná alternativa je zbavit se zádrže nadějky Jihu, po čemž vynesení této barvy vyprodukuje jednoduchý skvíz.

V případě II – proti skvízové kartě jsou dvě nadějky – mějte osamocenou nadějku zdvojenou se vstupem v této barvě. Taký zde se dá lehce vidět, že obránce – kterýkoliv – nemá žádné šance.

Zůstávají ještě další dvě možnosti: 1) zdvojená nadějka nemá vstup ve vlastní barvě, 2) tato nadějka leží v listě se dvěma nadějkami. Téměř vždy v těchto případech zdvojená nadějka není lepší než jednoduchá, tedy že když jeden člen zdvojené nadějky nahradíme bezcennou kartou, úspěch či neúspěch tohoto případu bude bez jakéhokoliv efektu.

Shrnutí: jestliže samotná nadějka je zdvojenou nadějkou opírající se o vstup ve vlastní barvě, skvíz vždy vyprodukuje dva zdvihy proti kterémukoliv z obránců. Ve všech ostatních případech, s malou výjimkou, je zdvojená nadějka ekvivalentní jednoduché.

Příklad 1

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

Ze stolu jde dvojka a Východ přidává károvou pětku, ve druhém zdvihu hrajete pik a Východ odhazuje károvou šestku.

Z pohledu dělení piků je tu výborná šance, že Východ drží všechny stopery. Toto rozdání je asi tak těžké, jako být pravidelným zákazníkem obchodníka s realitami. Stáhněte pět piků a opona padá. Je to Příklad II, takže pokud se vzdá Východ některé z nadějkových barev Severu (srdce nebo kára) bude se jednat o kaskádový skvíz, pokud se vzdá trefu, uvolní zdvojenou nadějku Jihu. Malé upozornění – jeden tref by měl být stáhnut před posledním pikem, abychom nepropásli naději, že padne singl trefová dáma.

Závazek **7♠ S** Výnos **♦ J**

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

Příklad 2

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

V prvním zdvihu eso bere, Východ přidává trojku, ve druhém zdvihu na tref oba obránci přiznávají a na další tref Západ odhazuje srdcovou dvojku.

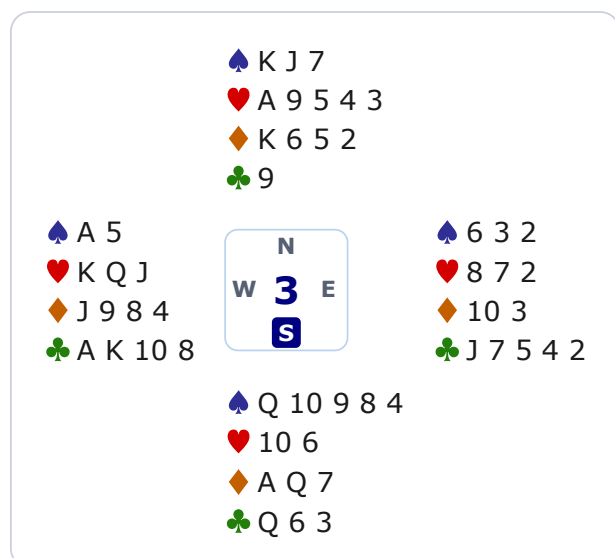
Západ odhodil dvě kára a Východ jedno – závazek byl vyložený. Když Západ nepřiznal barvu ve třetím zdvihu, Východ může vidět, že bude potřebovat tři odhozy. Když odhodí srdcového kluka a čtyřku a pikovou čtyřku v tomto pořadí a Západ podrží svá kára, může dosáhnout alespoň toho, že hlavní hráč bude váhat. Východ může pomoci i dále, když pustí svou károvou devítku do prvního kárového zdvihu.

Závazek **7BT S** Výnos ♠J

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

Zdvojená rozdělená nadějka. I když to není tak běžné jako situace probraná v předchozím případě, stojí za to mít na paměti, že dva členové zdvojené nadějky mohou být rozděleni mezi dva listy hlavního hráče.

Příklad 3



První zdvih král bere, Východ přidává trefovou sedmičku, pak jde pikové eso a další pik, Východ přiznává, tref snap, kárové eso a třikrát pik.

Západ vidí, že může hlavnímu hráči umožnit splnit závazek, když zahodí kára. Ale závazek může být složen, jestli má Východ srdcovou desítku. Bezespору se Západ vzdá srdcí, což vyrobí rozdělenou dvojitou nadějku na získání nadzdvihu.

Závazek **4♠x S** Výnos **♣K**

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

1BT* 16-18

Zdvojená nadějka v jednoduchém skvízu. Ke třem typickým jednoduchým skvízům je možné vytvořit variantní formy. Jako jednu z nich uvádíme následující rozdání. V trojitém skvízu je zdvojená nadějka běžným jevem. V jednoduchém skvízu je to skutečně zřídka. Ve skutečnosti je toto rozdání jediné svého druhu, na které si autor dokáže vzpomenout ze skutečné hry.

Příklad 4

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

Závazek **6BT S** Výnos **♣10**

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

Na výnos Východ přidává trojku a dáma bere, pikovou osmičku Východ bere esem a vrací srdcovou desítku, kterou bere eso, Západ dává srdcovou dvojku. Dalším dvěma pikům oba obránci přiznávají, na poslední pik Východ odhazuje trefovou osmičku.

Po šesti zdvizích jsou indikace k tomu, že Východ drží čtyři srdce a tři kára. Jestliže ano, je odsouzen. Na piky odhodí stůl kára. Teď tahá hlavní hráč trefy. Jestliže se Východ vzdá srdce, výsledek je zřejmý. Jestliže odhodí káro, Jih stáhne kárové winéry, vrátí se do ruky srdcovou dámou a stáhne vysoká kára.

Toto rozdání je velmi zajímavé nejen jako sehrávkový problém, ale též z teoretického hlediska. Bude existovat JEČIVÝ VSTUP, i když vyměníme ♦5 za ♣3? Ne. JE a VÝ jsou O.K. VSTUP je k dispozici pro károvou nadějku, ale když tento se vstup (♥Q) využije a kárová nadějka je stažena, srdcový král Severu usne bez produkování zdvihu. Znamená to, že vyměníme-li ♦5 za ♣3, Východ může odhodit káro bez toho, aby to jeho linku něco stálo, tedy není činný ve dvou barvách. Ale tak, jak karty leží, JEČIVÝ VSTUP existuje (ve variantní formě). Jestliže Východ vypracuje zdvojenou nadějku obětováním srdcového winéra získáme, získáme jiný jasný zdvih.

Je také zajímavé, že když vyměníme listy Východu a Západu, bude to jednoduchý skvíz druhého typu. Západ vynese srdcovou desítku, vezme pak pikové eso a vynese další srdce. Hlavní hráč dokončí piky, odhazujíc ze stolu jedno káro a jeden tref, teď postaví třetí tref Západ před neřešitelný problém.

Literatura

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

Lekce 17: Trojitý skvíz – Samostatné příklady

Příklad 1

♠ A 6 4 3 2
 ♥ K J
 ♦ K 2
 ♣ 10 9 4 2

♠ 10 9 8 7
 ♥ 5 3
 ♦ J 7 5 3
 ♣ K 8 6

N
 W 1 E
 S

♠ Q
 ♥ 8 7 6 2
 ♦ A 9 8 6
 ♣ J 7 5 3

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

První zdvih bere král a zpátky jde piková dvojka, na kterou pokládá Východ dámu, tak ji hlavní hráč bere, na srdcové eso oba přiznávají a na další dvě srdce zahazuje Západ trefovou osmičku a károvou trojku, na károvou dvojku dává stůl krále a Východ eso a vrací trefovou sedmičku, kterou si bere eso.

Klasifikujte druh skvízu, označte nadějky, řekněte, které nadějky by se měl nejlépe vzdát Západ a co má správně odhazovat hlavní hráč.

Závazek 6♥ S Výnos ♥5

Řešení:

V důsledku správného odhadu hlavního hráče, že se vzdal trefového impasu, je po sedmi zdvizích připraven standardní trojitý skvíz Případ I s nadějkami: ♠6, ♦10, ♣Q. Zdálo by se, že nebude opakovatelný, když se Západ vzdá pikové barvy, ale piková nadějka je zdvojená (♠4), takže tento skvíz bude kaskádový. Všimněte si, že když hlavní hráč udělá tu chybu, že na srdce odhodí jeden pik, Západ může uniknout, když se vzdá piků. Na srdce musí tedy hlavní hráč odhazovat trefy.

Příklad 2

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

♠ A 9 6
 ♥ Q 10 8
 ♦ A K J 8
 ♣ Q J 8

N
 W 2 E
 S

♠ 4 3
 ♥ 7 4 3 2
 ♦ 6 5 2
 ♣ 7 5 4 2

♠ J 8 7 5 2
 ♥ K J
 ♦ 9 7 4 3
 ♣ A 9

Stůl dává krále, Východ přiznává stejně jako hlavní hráč, který do dalšího zdvihu vynese károvou dámu, Východ přidává šestku, Západ bere králem, zpátky jde kárový kluk, Východ přidává dvojku, pak pikové eso, hlavní hráč přidá dámu a pik, Východ odhazuje své poslední káro.

Klasifikujte druh skvízu, označte nadějky a řekněte, co se stane, když hlavní hráč zahodí do druhého nebo čtvrtého zdvihu pikovou desítku.

Řešení:

Podle dražby je velká šance, že list Východu je bez honéra. Jestliže ano, Západ se zlomí na poslední pik. Je to trojitý skvíz, případ II s nadějkami ♥9, ♣10, ♦9. Pikový kluk nám slouží jako vstup.

Jih drží vstup v každé barvě Severu, tedy nezáleží na tom, co udělá Západ, druhá podmínka vstupu bude účinná pro druhý skvíz.

Jestliže Jih udělá tu hrubku, že v prvním nebo čtvrtém zdvihu přidá pikovou desítku, závazek může být složen se dvěma

Závazek 4♠ S Výnos ♠6

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

tříkrát obsazenými sedmičkami hrajícími úlohu hvězd. Zkuste si to.

Příklad 3

♠ 8 5 4
♥ A K Q 10 8 7
♦ —
♣ A 7 6 5

♠ 10 9 7
♥ 9
♦ 9 8 7 3 2
♣ 9 8 4 3

N
W 3 E
S

♠ K Q 3 2
♥ J 4 3 2
♦ 6
♣ K J 10 2

♠ A J 6
♥ 6 5
♦ A K Q J 10 5 4
♣ Q

Závazek **7BT S** Výnos ♠ **10**

N	S
1 ♥	3 ♦
4 ♥	4 BT
5 ♥	7 BT
pas	

Do prvního zdvihu dává Východ dámu a hlavní hráč bere, na první káro oba přiznávají, na druhé odhazuje Východ pikovou dvojku. Co dělat, když srdce netáhnou?

Řešení:

Zdá se, že jedinou šancí je srdco-pikový skvíz – bezpochyby proti Východu. Ale tento skvíz selže, protože je nemožné stáhnout trefové eso (volný winér) a potom se vrátit.

Počkejte! Je tu ještě nějaká šance. Když odhodíme do některé z prvních dvou kár trefové eso a Východ drží trefového krále, bude objektem trojitého skvízu. Může tentokrát skvíz vypracovat dva zdvihy? Zřejmě ano. Bude to pak Příklad I s nadějkami ♣Q, ♥10, ♠J, ze kterého se nemůže Východ vykroutit.

Příklad 4

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

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

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

Západ vynesl trefového kluka, a když dal stůl dámu, Východ odhodil malé káro. Jih vzal, ale teď nemohl použít délky v trefech pro splnění závazku. Proto zkusil srdce vynesením esa. Tentokrát neměl Západ a odhodil malý pik. Druhá rána vydražitele docela vyvedla z míry. Může udělat nejvýš tři srdce, tři trefy, dvě piky a dvě kára – deset zdvihů. Snad s touhle zoufalou rozlohou má někdo v pikách holé Q,J. Odehrává tedy eso a krále pikového, ale vypadla jen dáma. Situace byla:

Závazek **6BTxx S** Výnos ♣J

W	N	E	S
	2♣	pas	3BT
pas	6BT	pas	pas
X	XX	pas	pas
pas			

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

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

♠ 10 9	
♥ 10 8 6	
♦ A K 10	
♣ 4	

Rozloha je až na kára zcela prozrazena. Pouhopouhý sedící impas kárový přinese jen jeden zdvih. Poradíte si? Chybí dva zdvihy, dvojitý skvíz je může nabídnout. Jaký typ to je, kde jsou nadějky a jak jej hrát?

Řešení:

Západ drží piky a trefy, jestliže bude mít i károvou dámu, je v trojitém skvízu Případ I. Nadějky jsou ♣6, ♠10 a ♦10. Musím však ještě upravit počet zdvihů na dva ztrátové a jeden zdvih odevzdat, aniž bych si zničil nadějky a to mohu jen v srdcích, proto nejdříve pustíme srdce Východu, ten vrátí srdci nebo káro, které vezmeme a srdce přitlačí Západ. Trefová nadějka, které by se mohl beztrápně vzdát je zdvojená a Západ už neunikne. Dokončete to a splňte nekontrovaný slem.

Literatura

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

Lekce 18: Bridge Master 4C 21-30

Témata úloh:

- C21 – stripskvíz se zranitelným stoperem, nejjednodušší metodou by bylo propuštění na přípravu jednoduchého skvízu, ovšem kárová vratka by mi zkazila časování, proto musím realizovat skvíz se dvěma ztrátovými kartami a vezmu okamžitě srdci esem, odehrají oba vysoké trefy a všechna vysoká kára, v ruce si nechám pikové A,Q a malou a jedno srdce, na stole pik, srdcovou desítku, srdci a poslední káro, Západ má v té chvíli K,J v pikách a Q,J v srdcích, neseme poslední káro a zahazujeme pik, když Západ zahodí pik, stáhneme dva piky, když zahodí srdce, srdcovým výnosem ho dostaneme do zdvihu a musí zadat pik
- C22 – rozehrání barvy, buď se trefy rozpadnou, nebospadne druhý kluk, nebo vypracuji desítku, budu ale potřebovat vstup na stůl, proto беру první zdvih v ruce a rozehrávám tref králem z ruky, беру vrácený pik, obehřávám dámu trefovou a malý tref k desítce
- C23 – vstupy, hraji na sedící srdcový impas, ale musím si všechno správně načasovat, abych ho mohl opakovat, vezmu první káro, odblokují se v pikách, hraji tři trefy (třetí převezmu na stole) a pokračuji v nich s károvými shozy, na pik zahodím poslední káro a hraji desítku srdcovou
- C24 – stripskvíz se zranitelným stoperem, nejdříve jde všechno dobře, bereme kárový výnos, hrajeme srdci (je puštěna), pik impas v pikách, pak srdce (je puštěna, kdyby Západ teď nebo v předchozím zdvihu vzal, byl by připravený jednoduchý piko-trefový skvíz), pik impas v pikách, ale Západ nepřiznává, můžeme hrát na stripskvíz Východu za předpokladu, že má tři trefy, obehrajeme vysoká kára a trefy, abychom ho připravili o všechny odchodové karty a vpouštíme Východ trefem, aby nám zadal pik, pokud se ho dříve nevzdal
- C26 – vymazání trumfů, беру pik a hraji srdci na impas, ten sedí, ale král je čtvrtý, musím tedy vyeliminovat tak, abych neztratil trumfovou kontrolu, tedy ještě jeden srdcový impas, trefem na stůl, pik snap, trefem na stůl, pik snap, třikrát kára, a když projdou, budu doufat, že má Západ jen dva trefy, nesu tref, Západ zahazuje káro, Východ bere, rozehrává pik, hlavní hráč srdcovou dámu a Západ je v loji, protože svého trumfového krále neuhraje
- C27 – coup en passant, první pik musím vzít, protože by přišel snap, hraji srdce na impas, král sedí, ale je čtvrtý, takže udělá zdvih a já mám ještě ztráťák pikový, hraji znovu impas, káro a káro snap, trefem na stůl a káro snap, obehřávám trefy (doufám, že má Západ původně čtyři), odhazuji pik a trumfem přecházím na stůl, hraji káro a snapnu
- C28 – show-up dopočítaný skvíz, snapuji káro z ruky a stahuji všechna srdce, na která zahazuji piky, hraji třikrát tref, abych skončil na stole a 4-list má Východ, ve hře jsou tři piky, dvě kára a tref hraji kárové eso, Východ dává pik, Západ káro, odhazuji tref, nesu pik a Východ přiznává, je jasné, že má v ruce tref, na Západ zbývá káro a pikový král, pokládám tedy eso a král padá
- C29 – trumfová paráda, budou potíže s přechody, než snapnu káro, chci vědět, jak je to s trumfy a nepokazit si přechody, беру kárové eso, hraji k pikovému esu (ze Západu padá desítka), pikový král a Západ už nepřiznává, za těchto okolností mi musí sedět trefový král, proto tref impas a trefové eso – je snapnuto, přesnap, káro snap a tref dovršuje parádu
- C30 – přestupy, vezmu káro a třikrát trumfnu (naštěstí se rozpadají 3-3), Východ vynesl káro, беру a vidím, že jsem měl velké štěstí, protože Západ už kára nemá, přemýšlím, jak hrát trefy a dospívám k názoru, že budu potřebovat vstup na stůl, proto hraji devítku k esu, pikového krále, eso snapnu, trefovou osmičku bere Západ a stahuje krále (musím zahodit kluka z ruky), teď je trefová pětka jako vstup k pikové dámě na shoz kárový

Lekce 19: Jednoduchý trumfový skvíz

Definice. Je těžké najít v knihách explicitní, jasnou definici trumfového skvízu. Naše definice je následující: Trumfový skvíz je takový skvíz, v kterém schopnost hlavního hráče snapnout sehrává základní úlohu poté, co byl skvíz vypracovaný.

To evidentně nezahrnuje všechna ta rozdání, kde je skvíz vypracován snapováním, při kterém musí jeden ze soupeřů odhodit od jedné nadějkové barvy, po němž je sehrávka čistě beztrumfového charakteru.

Jednoduchý trumfový skvíz. Jednoduchý trumfový skvíz vzniká tehdy, kdy v jedné nadějkové barvě musí oběť ponechat extra obsazení ke svému stoperovi, aby chránil tohoto stopera před zahazením na trumfy. V typickém případě musí být přítomen JEČIVÝ VSTUP kromě jedné podmínky. Přítomnost extra činné karty v ruce obrátce způsobí, že skvíz se objeví o zdvih dříve než v beztrumfovém skvízu – tj. na předposlední winér (obvyčejně, ale ne bezpodmínečně, trumf). To znamená, že hlavní hráč má ještě jeden trumf v ruce poté, co se skvíz objevil a to může být záchranou.

Příklad 1

♠ A 6 4 2
♥ 3
♦ 10 4 3 2
♣ A K 8 5

♠ 10 7 5
♥ K Q 10 9 8 7 6 4
♦ —
♣ 9 7

♠ K 3
♥ A
♦ A K Q J 8 6 5
♣ J 4 3

N
W 1 E
S

♠ Q J 9 8
♥ J 5 2
♦ 9 7
♣ Q 10 6 2

Závazek **7♦ S** Výnos **♥K**

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

V prvním zdvihu Východ přiznává, na dvě kára odhazuje Západ srdce.

Západ je pravděpodobně nezajímavý. Jestliže má Východ pět piků a čtyři trefy, je zralý – stáhneme trefy (Vienna coup), pak trumfy. Ale protože toto jde zkusit vždycky, můžeme udělat něco lepšího. Jestliže má Východ čtyři piky a čtyři trefy, Západ může být vysnapován z piků – ne! To nás přivede k selhávajícímu příkladu – jediný vstup Severu v barvě Jihu, Jih nemá vstup v žádné barvě.

Podívejte se ještě jednou. Jestliže má Východ čtyři piky a čtyři trefy, je mrtvý. Stáhněte jeden tref z obecného principu, protože může spadnout singl dáma od Západu. Pak stáhněte čtyři další trumfy a odhodte trefy. Posledních šest karet Východu budou čtyři piky a dva trefy. Když zahodí tref, pod eso padne jeho dáma, když zahodí pik, barva může být prosnapována se vstupem na trefové eso.

Právě tak dobrá sekvence by mohla být – piky ve čtvrtém a pátém zdvihu a dále čtyři trumfy. Jestliže Východ zahodí pik, přejdeme trefem, snapneme pik a vrátíme se trefy. Jestliže Východ obnaží trefy, stáhneme dva trefové winéry a vrátíme se snapem.

Evidentně je to čistý criss-cross skvíz, který se liší od toho v jediném, že trumfový element je potřebný. Sever má vstup v barvě Jihu a Jih má vstup v barvě Severu buď skutečně

(první sekvence) nebo pomocí snapu (druhá sekvence). Musíte ale jasně vidět, že pikový snap musí být odložen, dokud se skvíz neuskuteční. Jestliže snapneme dříve, nevyjde to.

Příklad 2

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

Do prvního zdvihu dává Východ devítku, trefovou čtyřku bere eso, károvou čtyřku bere dáma, na první pik oba přiznávají a na druhý a třetí zahazuje Východ káro a tref.

Po šesti zdvizích to začíná vypadat tak, že Východ má srdcovou délku. Jestliže ano, pátý pik ho připíchne a nadzdvih je na světě. a) Jestliže osingluje Východ kárového krále, spadne do esa a poslední trumf poslouží jako přestup. b) Jestliže se Východ zkrátí na tři srdce, třináctý pik stolu se může povýšit snapem.

Závazek **4♠ S** Výnos **♣K**

N	S
1♥	1♠
3♠	4♠
pas	

Příklad 3

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

První zdvih bere Východ pikovým esem a vrací trefovou dámu, král bere a na srdcové eso Východ odhazuje pikovou čtyřku.

S jistými jedenácti zdvihy má hlavní hráč hrát na dvanáctý. Špatné srdcové dělení zabránilo dvěma trefovým snapům, ale Východ nemůže způsobit žádnou dvojsmyslnost, pokud se nachází ve trojitěm skvízu (s K,Q v kárech).

Závazek **4♥ S** Výnos **♠ 9**

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

Příklad 4

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

Do prvního zdvihu Východ přidává pikovou trojku, hlavní hráč samozřejmě bere, na čtyři trefy odhazuje Východ dvě kára a dva piky, na první srdce oba bránci přiznávají, na druhé srdce Západ odhazuje malý pik.

Samozřejmě snapněte jedno srdce, pak vynesete trumf. Jestliže Východ odhodí srdce, je chycený. Jestliže ne, zkrátí se na dvě kára, čímž kára vypadne bez ohledu na to, kde je dáma, vypracovávají pětiku.

To je první příklad, kde oběť musí držet dvě extra opory ke svému stoperu. Všimněte si, že kdybyste stáhli jedno káro dřív „podle obecného principu“, bude to velmi špatné.

Závazek **7♣ S** Výnos **♠ K**

W	N	E	S
		4♣	
4♠	7♣	pas	pas
pas			

Literatura

1. *Všechno o skvízech* – C.E.Love

Lekce 20: Obrana – Základní odhozy

O bridžové hře byly popsány už stovky svazků, a přesto i nejpilnější hledání návodů a rad, týkajících se odhozů, končí většinou zklamáním. Učebnice si tohoto tématu všimají zřídka. Je nabíledni, že by si bridžoví autoři měli tohoto problému všimnat více, protože je to umění nejen vysoce vypracované, ale také zvláště nezbytné. Bez určité úrovně mistrovství v tomto směru nemůže žádný hráč doufat, že se stane dobrým obráncem. Jen si vzpomeňte na to, kolikrát jste splnili nemožný závazek jen díky nedbalým odhozům obránců. Stejně si vzpomeňte na své obrany, které jste sami pochovali odhozem kritické barvy v nesprávném okamžiku.

Odhozy jsou velmi běžnou záležitostí. Téměř v každém sehrávaném rozdání musíme najít jednu či dvě karty pro odhoz, protože hlavní hráč nemusí být ani zvlášť rutinovaný na to, aby viděl výhody vyplývající pro něj z odehrávání své dlouhé barvy. Občas nezáleží na tom, co odhazujeme, ale ve většině případů na tom záleží velmi mnoho. Nehledě na evidentní situace, kdy špatný odhoz vypracovává pro hlavního hráče okamžitý nebo potenciální zdvih, může takový špatný odhoz vést v pozdějším stádiu sehrávky k problémům všeho druhu. Základy správné obrany v koncové hře jsou pokládány už v raném stádiu hry správně volenými odhozy, což vyžaduje vysoký stupeň předvídavosti.

V této kapitole si budeme všimnat jednoznačných situací, kde obránce není pod žádným tlakem, kde se však může nedbalý odhoz ukázat pro obranu osudným. K nalezení správné odpovědi při řešení těchto problémů pomohou základní obranné prostředky: počítání a sledování indikací.

Příklad 1

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

Závazek 4♠ S Výnos ♥A

N	S
1BT	4♠
pas	

Západ vynáší srdcové eso, a když pokračuje dalším srdcem, získáváte desítkou zdvih, protože ze stolu je přidáno malé srdce. Třetí kolo srdcí přebíjí hlavní hráč trumfem, a když odehrává v trumfech eso a krále, přidává Váš partner pětku a sedmičku, zatímco Vy odhazujete na druhý pik károvou dvojku. Pikového kluka bere Západ dámou a ze stolu jde malý tref. Co k tomuto zdvihu odhodíte?

Zcela evidentně nemůžete odhodit srdce a odhoz v kterékoliv levné barvě vypadá na první pohled nebezpečně. Dopočet zdvihů hlavního hráče Vás ale udrží na správné cestě. Měl-li Jih pikový 7-list, což vypadá pravděpodobně, získá vždy deset zdvihů úspěšným károvým impasem – pokud ovšem kára vůbec má. Můžete si tedy dovolit odhodit káro a držet trefovou damu obsazenou.

I kdyby měl hlavní hráč jen pikový 6-list, nemůže Váš druhý kárový odhoz ovlivnit výsledek. Partnerův další výnos bude tref a Jih nemůže získat deset zdvihů, pokud nemá kárového krále.

Příklad 2

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

Závazek **3BT S** Výnos ♥3

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

Proti závazku 3BT zkoušíte výnos srdcovou trojkou. Ze stolu je zahrána devítka, Východ dává desítku a Jih bere zdvih dámou. Na vynesenu pikovou pětku dáváte malý pik a Východ přihazuje kluka na dámu ze stolu. Když na vynesenu károvou trojku ze stolu dává Jih kluka, berete zdvih esem a vynášíte srdcovou pětku na odtáhnutí esa ze stolu. Východ přidává k tomuto zdvihu dvojku a Jih čtyřku. Následuje kárová dáma a kárová devítka ke králi hlavního hráče – Východ přiznává kára i ve třetím kole. Pak přichází od Jihu třinácté káro. Co odhodíte?

Jih má zcela jistě trefové eso, takže trefový odhoz nepřichází v úvahu. Odhodíte-li srdcovou sedmičku, tak se zcela jasně ocitnete ve vynuceném výnosu, zatímco odhozem srdcového krále naskládáte všechna svá vejce do jednoho košíku. Takže zbývají jenom piky a pikový odhoz musí být perfektně bezpečný, když stůl je už zbaven přechodů. Piky berete esem až ve třetím kole, odehráváte srdcového krále, čtvrtým srdcem použijete partnera do zdvihu a trefového krále skórujete jako pádový zdvih.

Tento problém se může zdát příliš snadný, ale když se toto rozdání hrálo v turnaji o „Zlatý pohár“, Západ si myslel, že si může odhodit srdcového krále. Problém si ovšem způsobil Západ sám, protože stačilo propustit hlavnímu hráči kárového kluka. Ten pak nemůže závazek splnit. Vynese-li z ruky pik, stačí dát osmičku nebo desítku a hlavní hráč se nemůže ze stolu rozumně vrátit do ruky k dalšímu pikovému pokračování.

Příklad 3

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

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

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

Závazek **3BT S** Výnos ♠ 2

N	S
1 ♦	1 ♥
2 ♣	2BT
3BT	pas

Západ vynáší pikovou dvojku a Vy přidáváte desítku do kluka stolu. Trefová čtyřka prochází ke klukovi Jihu a partnerově dámě, který pak vynáší károvou osmičku. Po vzetí zdvihu károvým esem pokračuje Jih trefem ke králi v ruce a dalším trefem k esu na stole, zatímco Západ stále barvu přiznává. Co odhodíte na poslední hraný tref?

Partnerův kárový výnos indikoval, že si nemohl dovolit pikové pokračování. Aby měla obrana nějaké šance, musíte mu v pikách dát eso s dámou. V tomto případě bude mít Jih srdcové eso, ale těžko k němu bude mít i dámu. Má-li Jih srdcový 5-list a singl káro, jistě na svůj závazek padne, ale má-li srdcový 4-list s esem a klukem, závazek splní. Poté, co odhodí tref na malý pik, odehraje oba červené krále a zaimpasuje srdcovým klukem. Západ vezme zdvih a vrátí srdce, ale na čtvrté srdce bude opět ve výnosu a musí vynést od pikového esa.

Musíte tedy předpokládat, že partner má v srdcích dámu s klukem a tudíž držet svá vlastní srdce, abyste partnera uchránili od nuceného výnosu. Pik je Váš jediný bezpečný odhoz. Partner odhodí také pik a musí odblokovat v srdcích, abyste si podrželi přechod do Vašeho listu.

Příklad 4

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

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

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

Závazek **4♥ S** Výnos ♠ A

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

Západ vynáší pikové eso, a pak pokračuje dámou. Jelikož nechcete být na výnosu, přidáváte malý pik a Západ pokračuje trefovou osmičkou. Desítku stolu kryjete dámou a Jih získává zdvih na krále. Pak přichází srdce k devítce, desítku ke králi Jihu a třetí srdce ke klukovi na stole. Západ postupně přidává trojku, šestku a sedmičku. Na druhé srdce odhazujete káro, ale co odhodíte na třetí?

Jih má nejméně devět zdvihů – čtyři trumfové, dva kárové a tři trefové. Musíte předpokládat, že partner má čtvrtý trumf, který musí Jih stáhnout. V tomto případě karta, na které musíte za každou cenu lpět, je pikový král. Jakmile byste se ho jednou zbavili, byli byste v koncovce vystaveni nucenému výnosu. Pokud má Jih trefový 4-list, nedá se nic dělat. Na třetí a čtvrtý trumf je Váš správný odhoz tref a káro.

Při výše uvedeném rozložení karet mohl Východ porazit závazek také tím, že by vzal druhý pikový zdvih a dal partnerovi kárový přebitek.

Literatura

1. *Bridžová obrana přímo vražedná* – H.W.Kelsey

Lekce 21: Obrana – Redukce možností

Existuje mnoho rozdání, ve kterých chce hlavní hráč nejdříve otestovat několik možností, než se rozhodne pro konečný způsob sehrávky. Je-li mu poskytnuta svoboda manévrování, může sled svého zahrání zaranžovat takovým způsobem, aby se zvýhodnil všemi dostupnými možnostmi. Nejdříve zkusí, jak je příznivá rozloha v jedné barvě, pak zkusí další a bude-li to nutné, pokusí se o impas v barvě třetí.

Ale žádný hlavní hráč nemůže hrát lépe, než mu to dovolí obránci. Jeden ze základních návyků úspěšné obrany spočívá v předvídání možností hlavního hráče a podniknutí takových kroků, aby jedna nebo více z nich byly zredukovány.

V podstatě je to záležitost správného časování. Obránci by neměli vynechat jakoukoliv příležitost, aby postavili hlavního hráče před kritické rozhodnutí v raném stádiu sehrávky. Vyhlídky obrany se zvětšují vždy, když hlavní hráč musí učinit předčasné rozhodnutí v kritické barvě. Přinucen k takovému rozhodnutí před tím, než měl čas objevit vše, co by chtěl vědět o rozlohách v rozdání, udělá hlavní hráč čas od času rozhodnutí nesprávné.

Nejrozšířenější metodou, jak zbavit hlavního hráče některých možností, je přinutit ho udělat impas nebo se mu vyhnout předtím, než ví, zda se mu vedlejší barva dobře dělí. Obránci proto mají dobrou příležitost, jakmile se dovědí o špatných rozlohách od okamžiku zjevení se karet na stole. Jsou-li vedlejší barvy špatně rozloženy a impas sedí, nabídněte mu zahrání tohoto impasu při nejbližší příležitosti. Přesně totéž udělejte, jsou-li vedlejší barvy děleny příznivě a impas nesedí a uvidíte, že hlavního hráče z toho občas rozbolí hlava.

Podobného účinku lze někdy dosáhnout přinucením hlavního hráče k odhozu v okamžiku, kdy se mu to moc nehodí, protože ještě neví, kterou kartu by měl odhodit.

Příležitost, jak zredukovat alternativní možnosti hlavního hráče, se může vyskytnout již při zahajovacím výnosu.

♠ 10 6 3
♥ J 10 8 5 3
♦ 9 8 5
♣ K 7

N

W E

S

Závazek **4♥ S**

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

Co vynesete jako Západ z uvedeného listu?

Ortodoxní výnos v partnerově barvě může být těžko kritizován, vyjma snad nedostatku představivosti. Jelikož máte pro hlavního hráče nepříjemné překvapení v trumfově barvě a jelikož podle dražby bude trefové eso pravděpodobně na stole, může být dobré postavit hlavního hráče před nepříjemné rozhodnutí výnosem trefové sedmičky. Jestliže si hlavní hráč může dovolit odevzdat tref při normální předpokládané trumfově rozloze, může se trefovému impasu v prvním zdvihu vyhnout a později toho bude litovat. Celé rozdání může vypadat takto:

♠ A Q 5
 ♥ A 4
 ♦ J 6 2
 ♣ A Q J 10 3

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

N
 W E
 S

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

♠ K 8 4
 ♥ K Q 9 7 6 2
 ♦ 7
 ♣ 9 5 2

Efektivní způsob jak zbavit hlavního hráče jedné z jeho možností může být i jednoduché propuštění zdvihu.

♠ 5
 ♥ Q J 10 5
 ♦ K 6 4 3
 ♣ J 8 5 3

♠ 10 9 8 6 2
 ♥ K 7 4
 ♦ 9 5
 ♣ Q 6 4

N
 W E
 S

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

♠ A K 7
 ♥ A 8 3
 ♦ A J 8 7
 ♣ A 9 2

Piková desítka drží první zdvih a další pik jde k partnerovu klukovi a k esu hlavního hráče. Ten pak přechází na stůl károvým králem a odtud vynáší srdcovou dámu, kterou propouští.

Nejprve uvažte, co se stane, když jako Západ tento zdvih vezmete a vynesete další pik. Hlavní hráč si pro sebe zachová všechny možnosti. Po odehrání srdcových zdvihů zkusí kárový impas a udělá tak deset zdvihů.

Všimněte si rozdílu, když Západ na první srdce zahraje nonšalantně malou kartu. To má za účinek ponechání hlavnímu hráči možné volby impasu v obou červených barvách. Jih nyní splní závazek jen tehdy, když se správně rozhodne pro kárový impas spoléhaje na čtyři zdvihy v této barvě. V praxi ovšem, zahraje-li Západ své malé srdce bez sebemenší známky zaváhání, Jih daleko pravděpodobněji zopakuje srdcový impas. Západ po vzetí srdcí ve druhém kole pokračuje v pikovém útoku a hlavní hráč zjistí, že nemůže získat více než osm zdvihů.

Závazek **3BT S** Výnos ♠ **10**

N	S
	2BT
3♣	3♦
3BT	pas

Příklad 1

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

N		
W	1	E
S		

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

Závazek **3BT S** Výnos ♥4

N	S
	1BT*
2♣	2♦
3BT	pas
1BT*	12-14

Západ vynáší srdcovou čtyřku a Vaše dáma získává zdvih, když Jih přidává šestku. Na další srdce dává hlavní hráč desítku a Váš partner po vzetí klukem pokračuje srdcovou dvojku, na kterou je ze stolu odhozen tref. Hlavní hráč bere esem a rozehrává piky. Po propuštění jeho desítky berete druhý pik králem. Jak budete pokračovat?

Jelikož hlavní hráč ukázal v drahých barvách jen čtyři body, musí mít károvou dámu a trefové eso s dámou. To Vám umožňuje napočítat pro něj devět zdvihů – tři pikové, tři kárové, jeden srdcový a po impasu na krále dva trefové.

Jediná možnost, jak si uchovat naději na poražení závazku, je bezprostřední zahrání trefovou osmičkou. Hlavního hráče příliš nepotěší riziko impasovat trefy k nebezpečnému hráči. Jelikož zatím nic neví o špatné rozloze v kárech, může se zcela dobře rozhodnout pro vzetí zdvihu trefovým esem a spoléhat na dobré dělení kár pro splnění závazku.

Příklad 2

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

N		
W	2	E
S		

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

Závazek **6♦ S** Výnos ♠A

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

Na Váš výnos pikovým esem dává Východ kluka a Jih trojku. Jaké by mělo být Vaše pokračování.

Hlavní hráč nemá jistě méně než pět trumfů a po partnerově zahrání k prvnímu zdvihu je piková dáma deklarovaná u hlavního hráče. Můžete pro něj napočítat pět kárových zdvihů, pikový přebitek, tři srdcové a dva trefové, což celkově dává hlavnímu hráči jedenáct zdvihů. Pro obranu nezbývá žádná naděje, pokud ovšem partner nemá pro hlavního hráče nepříjemné překvapení v podobě srdcového 5-listu vedeného klukem. Ale i potom, dáte-li mu možnost včas zjistit špatnou srdcovou rozlohu, bude hlavní hráč ještě schopen splnit svůj závazek dvojitým impasem v trefech, a tak získá na trefovou desítku dvanáctý zdvih.

Abyste těmto koncům zabránili, musíte ke druhému zdvihu vynést malý tref. S pravděpodobností okolo 87% příznivého dělení srdcové barvy bude hlavní hráč v tomto stadiu těžko riskovat splnění závazku na 24% možnost úspěšného dvojitého trefového impasu.

Příklad 3

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

N		
W	3	E
S		

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

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

Závazek **3BT S**

Výnos ♥2

N	S
	1 ♦
2 ♣	2BT*
3BT	pas
2BT* 15-16	

Západ vynáší srdcovou dvojku, ze stolu jde trojka a Vaši desítku kryje Jih dámou. Hlavní hráč rozehrává nyní piky tak, že vynáší malý pik ke klukovi na stole a odtud pokračuje malým pikem ke králi v ruce, kterého Západ kryje esem. Když tento pokračuje srdcovým klukem, kryjete krále stolu esem a Jih přidává čtyřku. Jak byste měli pokračovat?

Hlavní hráč má zcela jistě trefové eso a eso kárové s dámou, a tak obrana nemá žádné šance, pokud nemá partner trefový 5-list a srdcový 4-list. Jestliže je tomu tak, může se zdát, že bude dobré položit před hlavního hráče problém v kárech, ale přepočítání zdvihů Vás přivede k tomu, že to nedostačuje. Se třemi pikovými, jedním srdcovým a čtyřmi trefovými stačí hlavnímu hráči ke splnění jeden kárový zdvih, takže nepotřebuje hrát kárový impas.

Při srdcovém pokračování se však může stát ledacos. Měli byste vynést srdcovou pětku k devítce Západu a vrácené srdce vzít osmičkou. Hlavní hráč musí ze stolu něco odhodit a je přirozené, že spíše odhodí pik než tref. A jelikož se už zbavil možnosti využít dobrého dělení piků, nastal ten správný okamžik vynést káro, aby si Jih mohl vybrat mezi károvým impasem a dělením trefů.

Příklad 4

♠ A 10 2

♥ 8 4

♦ K Q 10 7 3

♣ J 6 2

♠ K J 9 7 3

♥ A K J

♦ J 4

♣ K 10 5

♠ Q 5 4

♥ Q 7 6 2

♦ 9 5

♣ 9 8 4 3

♠ 8 6

♥ 10 9 5 3

♦ A 8 6 2

♣ A Q 7

N

W 4 E

S

Závazek **3BT S** Výnos ♦K

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

Na Vámi vyneseno kárového krále dává Východ devítku a Jih dvojku. Pokračujete károvou dámou a po pětce Východu bere Jih esem. Hlavní hráč nyní vynáší malý pik a zahraného kluka ze stolu kryje Východ dámou. Trefovou devítku Východu bere Jih esem a když vynáší další pik, nastupujete esem. Jak byste měli pokračovat?

S károvým esem a esem s dámou v trefech Jih už víc ke své dražbě nepotřebuje. Partner by mohl mít srdcovou dámou, ale i to vypadá beznadějně, protože můžete u hlavního hráče lehce napočítat devět zdvihů. Na první pohled nemá význam pokračovat v kárech a umožnit tak hlavnímu hráči získat zdvih na osmičku.

Ale počkejte minutku! Hlavní hráč má pravděpodobně jen dva piky a nemůže vědět, že piková desítka už vypadne. Jestliže zahrajete károvou desítku a další káro, musí ze stolu dvakrát odhodit. Jelikož mu nebyla poskytnuta příležitost zjistit, jak se piková barva dělí, pravděpodobně odhodí dva piky a spolehne na srdcový impas, který má větší procentuelní šanci na úspěch.

Literatura

1. *Bridžová obrana přímo vražedná* – H.W.Kelsey

Lekce 22: Obrana – Informativní odhozy

Odhozy nemusí být nevyhnutelně považovány za zapeklitou záležitost, která v sobě skrývá pro obranu určité prvky rizika. I když se jistě vyskytne mnoho situací, ve kterých nutnost odhozu zavede obránce na špatnou cestu, je na druhé straně mnoho jiných, které skýtají příležitost, jak si zjednat jasno v boji proti hlavnímu hráči. Zkušení obránce téměř neustále hledají příležitost, jak si prostřednictvím odhozů vyměnit ty nejcennější informace.

Tyto informace se mohou týkat buď umístění figurové síly, nebo rozlohy barev. Jednoduchý odhoz vysoké karty může být dostatečnou indikací pro zajištění správného postupu obrany. Alternativně může série odhozů vést partnera k nalezení smrtící obrany tím, že můžete zcela dopočítat rozlohu karet v rozdání.

Při markování honérovými kartami lze vycházet ze stejných principů jako při volbě zahajovacích výnosů. Podle konvencí se ze sledu odhazuje nejvyšší karta: eso od A,K,Q, král od K,Q,J, dáma od Q,J,10, kluk od J,10,9 a desítka od 10,9,8. Odhoz honérové karty popírá držení karty nejbližší vyšší a zároveň zaručuje držení nejbližší nižší karty. Tato informace může mít pro partnera nesmírný význam. Z vnitřních sledů se odhazuje karta hned pod mezerou. Správný odhoz je dáma od A,Q,J, kluk od A,J,10 nebo K,J,10, desítka od A,10,9, K,10,9 nebo Q,10,9.

Příklad 1

♠ K 9 7 2

♥ 6 2

♦ 6 5

♣ J 9 7 5 4

♠ J 10

♥ A 9 5

♦ K J 9 3

♣ A K 8 3

N

W 1 E

S

♠ 3

♥ Q J 10 8 7

♦ Q 8 4 2

♣ 10 6 2

♠ A Q 8 6 5 4

♥ K 4 3

♦ A 10 7

♣ Q

Proti kontrovanému závazku Jihu čtyři piky vynáší Západ trumfového kluka. Hlavní hráč bere esem v ruce a pokračuje ke králi na stole, zatímco Západ přidává desítku. Co odhodíte?

Trefový odhoz partnerovi moc nenapoví, pro co se rozhodnout, až získá zdvih a markování v kárech moc nepomůže, protože nevíte, zda se tato barva bude partnerovi líbit či ne. Srdcová sedmičky by nemusela být zcela jednoznačná, a tak byste se měli dopracovat k závěru, že jediná přesvědčivá karta je srdcová dáma. Tím, že partnerovi řeknete, co v srdcích skutečně máte, necháte na něm, aby se správně rozhodl jak pokračovat.

Zřejmé pokračování hlavního hráče v dalším zdvihu bude trefový výnos k dámě a králi Západu, ale po Vašem odhozu srdcové dámy nebude mít tento žádné problémy s pokračováním. Jelikož bude vědět, že srdcového krále má hlavní hráč, nezbude mu nic jiného než vynést káro, což obraně zabezpečí zisk čtyř zdvihů, které jí patří.

Závazek **4♠x S** Výnos **♠J**

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

Příklad 2

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

Závazek **3BT S** Výnos **♥5**

N	S
	1♦
3♦	3BT
pas	

Proti závazku Jihu 3BT vynáší Váš partner srdcovou pětku. Na šestku zahranou ze stolu dáváte krále, kterého hlavní hráč kryje esem. Hraje dále eso, krále a malé káro a Váš partner dává na třetí káro dámu. Co k tomuto zdvihu odhodíte?

Jedná se o zcela elementární problém. Není žádný důvod domnívat se, že partnerův výnos byl něco jiného než normální výnos čtvrtou nejvyšší shora, v kterémžto případě podle pravidla jedenácti víte, že hlavní hráč už nemá v srdcích vyšší kartu než pětku. Západ má zcela jistě Q,10,7 a pravděpodobně ještě další srdce. Je tedy Vaší povinností oznámit mu, že tato barva může být neprodleně spolehlivě odehrána a nejlépe to uděláte tak, že odhodíte srdcového kluka.

Bez vaší pomoci by mohl partner docela dobře vynést jednu z černých barev v naději na získání vstupu do vašeho listu, abyste mohli podnést srdce pod předpokládaného kluka u hlavního hráče.

Pokud hrajete Smithův signál, pak odhoz do první káry by měl být pro partnera stejně uklidňující jako odhoz vašeho kluka.

Příklad 3

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

Závazek **4♠ S** Výnos **♦10**

N	S
	1♠
2♥	2♠
4♠	pas

Vynášíte károvou desítku a trefili jste se do černého, když partner krále stolu kryje králem a dále odehrává eso a kluka kárového. Jih přidává dvojku čtyřku a devítku. Co odhodíte na kárového kluka?

Je zcela jednoduché zjistit, že další káro od Vašeho partnera porazí závazek, protože si tak vypracujete zdvih na svou trumfovou dámu. Východ však o Vaší dámě neví a přijít na to, pro něj nebude příliš snadné. Vše, co Východ o tomto rozdělení může vědět, je to, že dalším károvým výnosem by hlavnímu hráči mohl umožnit splnění závazku, kdyby tento využil přebitku a odhozu. Má-li Jih v listu ztrátové srdce, jakékoliv partnerovo pokračování porazí závazek. Ale existuje tu možnost, že Jih srdce vůbec nemá, a tak máte dobrou možnost jak to partnerovi napovědět.

Abyste mu dali jasně na srozuměnou, že to není srdcové, ale kárové pokračování, kterým závazek určitě porazíte, musíte na třetí káro odhodit srdcové eso.

Možná by při italských markách stačila srdcová osmička, která by měla být dostatečně odrazující od srdcí.

Příklad 4

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

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

	N	
W	4	E
	S	

Závazek **4♠ S** Výnos **♣J**

W	N	E	S
	1♥	2♣	4♠
pas	pas	pas	

Vynášíte trefového kluka a po dámě ze stolu získává Východ zdvih králem. Když partner pokračuje trefovým esem, Jih přidává další tref, ale trefovou dvojku už přebíjí pikovým klukem. Co odhodíte?

Podle dražby má hlavní hráč jistě dobrý pikový 7-list a aspoň 3-list kárový, protože Východ tuto barvu v dražbě nenabídl. Pokud nemá Východ trumfový zdvih, musí obrana udělat dva kárové zdvihy. Nebezpečí pro obranu spočívá v tom, kdyby Jih v příštím zdvihu zahrál malé srdce k esu a ze stolu vynesl káro, že Východ po vzetí zdvihu esem nenalezne správné pokračování. Místo toho, aby trumfnul a zabránil tak hlavnímu hráči v přebitku, mohl by vynést další tref ve snaze vyprovokovat Vám trumfový zdvih.

Měli byste mu tedy sdělit zprávu, že trumfový zdvih k vyprovokování nemáte tím, že ke třetímu zdvihu přidáte malý trumf.

Toto rozdání je doplňkové k předchozímu. V onom jste potřebovali partnerovi sdělit, že trumfový zdvih k vyprovokování máte, v tomto však ne.

Literatura

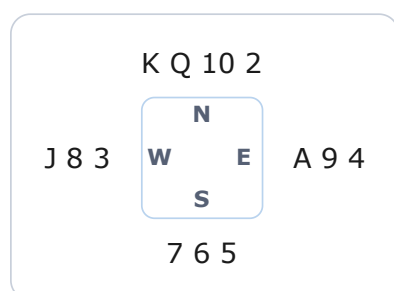
1. *Bridžová obrana přímo vražedná* – H.W.Kelsey

Lekce 23: Obrana – Vytvoření alternativní nadějký

Ve druhé lekci jsme zkoumali techniku jak omezit možnosti hlavního hráče na nejmenší míru tím, že ho přinutíme k předčasnému rozhodnutí při různých možnostech pokračování, které má k dispozici. Opačná situace vzniká tenkrát, když hlavní hráč žádné možnosti k výběru nemá a kdy jediná cesta sehrávky, které se musí držet, je vyhrávající. Pak zůstává na obraně, aby pro hlavního hráče vymyslela další rozumnou alternativu sehrávky, která už ovšem pro něho nebude tak dobrá.

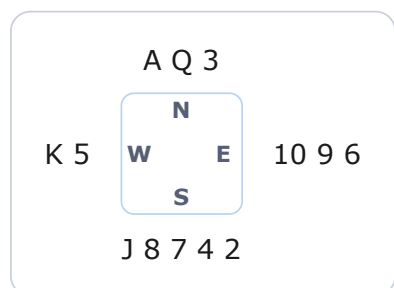
V podstatě je to cvičení v léčkách a úspěch bude záležet nejen na výběru klamně zahrané karty, ale také na správném tempu zahrání této karty. Seběmenší zaváhání zmaří účinek triku, jelikož může varovat hlavního hráče, že tu něco nehraje.

Jeden z nejjednodušších příkladů vytvoření ztrátové alternativy vidíme při propuštění zdvihu:

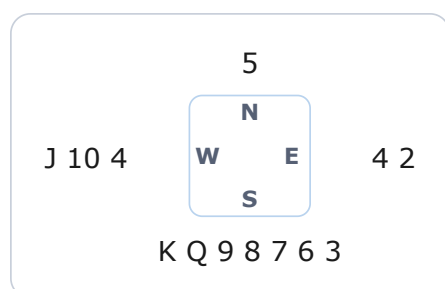


Vynáší-li hlavní hráč z ruky ke králi stolu, zřídka bývá od Východu správné vzít esem. Jestliže to udělá, Jihu asi nezbude nic jiného, než v dalším úspěšně zaimpasovat u Západu kluka. Na druhé straně zahraje-li Východ chladnokrevně na krále čtyřku, dává tím hlavnímu hráči 50% šanci, že se v příštím tahu splete.

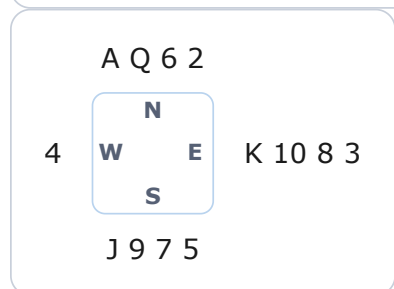
Každý by si měl bezvýhradně osvojit techniku, kterou bychom mohli označit jako povinné zahrání klamné karty. Jsou to různé rutinní situace, kdy obrana nemá žádné šance, pokud klamnou kartu nezahrajete. Některé si ukažme.



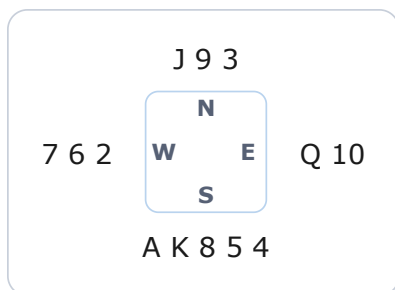
Když hlavní hráč, o kterém se ví, že má v této barvě délku, zahraje impas dámou, Východ musí přidat devítku nebo desítku. Neudělá-li to, nemá Jih jinou možnost než odehrát ve druhém kole eso na vypadnutí krále. Jestliže ale do prvního zdvihu vypadne devítku nebo desítku, dává mu to možnost, aby se vrátil zpět do ruky a odtud vynesl kluka v naději, že od Východu vypadne druhá vysoká karta. Pro Jih je to zcela atraktivní alternativa, protože tím se také chrání proti možnosti ztrátě dvou zdvihů, jsou-li už všechny zbývající karty u Západu.



Jih vynáší ze stolu a na dvojku Východu dává krále. Aby dal hlavnímu hráči možnost chybného pokračování, musí Západ přidat desítku nebo kluka. Jinak Jihu nezbude nic jiného než nalézt správné pokračování tím, že zahraje do dalšího zdvihu malou kartu.

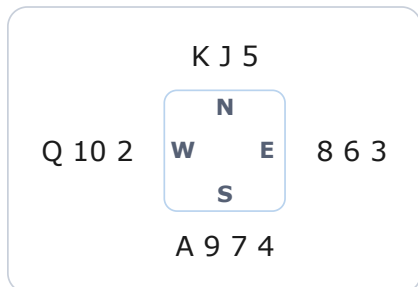


Jih vynáší malou kartu k dámě na stole. K tomu, aby obrana měla šanci získat dva zdvihy, musí Východ zahrát osmičku. Může-li si hlavní hráč dovolit odevzdat v této barvě jeden zdvih, měl by nyní pokračovat správně dvojkou ze stolu. Ale zvláště při párových turnajích je pro hlavního hráče lákavé přejít znovu do ruky a odtud zahrát kluka v naději, že u Východu nyní vypadne desítku, když je král deklarován u Západu.



Jih odehrává v prvním zdvihu eso a Východ se nemůže splést, dá-li bez rozmyslu desítku. Ale přidá-li jakoby automaticky dámu, ukazuje se na obzoru ztrátová možnost hlavního hráče. Tento se musí rozhodnout, zda pokračovat králem na to, že rozloha je ve skutečnosti tak, jak je uvedena, nebo zda v dalším zdvihu impasovat desítku u Západu.

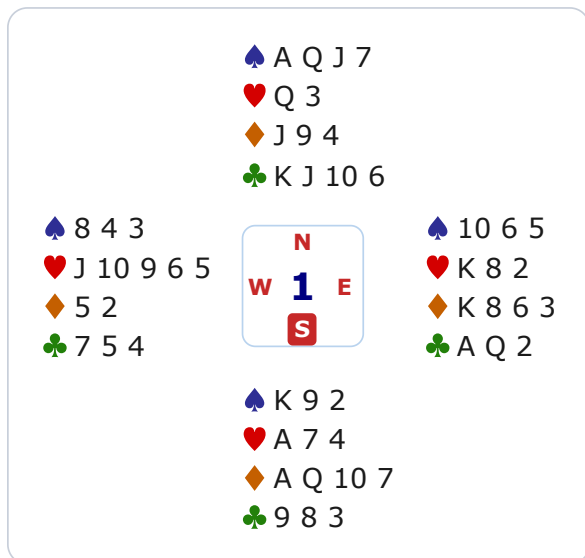
Ví-li hlavní hráč, že některý z obránců má určitou kartu, nemůže se splést, dokud ji neuvidí na stole.



Jih ve druhém kole impasuje klukem a pokračuje králem. Západ musí ke druhému zdvihu „přirozeně“ přidat dámu, aby měl nějakou šanci udělat v této barvě zdvih.

Problémy, které máte vyřešit v dalších rozdáních, nejsou tak zcela jednoznačné. Pokuste se o to, aby se Vám podařilo svést hlavního hráče ze správné cesty.

Příklad 1



Když vynáší Západ srdcového kluka, hlavní hráč dává ze stolu dámu a Vy získáváte na krále zdvih. Pokračujete srdcovou osmičkou a pak dvojku. Jih bere třetí srdce esem a ze stolu odhazuje malé káro. Pak pokračuje z ruky trefovou devítkou, kterou propouští k Vám. Jak budete bránit?

Je jasné, že Jih má všechny zbývající vysoké karty a pouhou bodovou silou ho nemůžete porazit. Hlavní hráč udělá čtyři pikové zdvihy a dva na červená esa. Jakmile jednou zjistí, že může udělat tři zdvihy v trefech, může si být jist devíti zdvihy i bez rizika kárového impasu k nebezpečnému hráči. Měli byste tedy vzít tento zdvih trefovým esem a ne dámou a k dalšímu zdvihu vynést károvou osmičku.

Je téměř jisté, že hlavní hráč vezme tento zdvih esem a zopakuje „deklarovaný“ impas na trefovou dámu, čímž získáte pro obranu pět potřebných zdvihů.

Závazek **3BT S** Výnos **♥J**

N **S**
1BT*
2♣ **2♦**
3BT pas
1BT* 12-14

Příklad 2

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

Závazek **3BT S** Výnos ♠7

N	S
	1BT*
2♣	2♦
3BT	pas
1BT*	12-14

Vynášíte pikovou sedmičku a partner pokrývá kluka stolu králem. Jih bere okamžitě esem, vynáší káro ke králi na stole a na kárové eso se vrací do ruky. Plánujte svoji obranu!

Z dražby je vidět, že hlavní hráč má trefové eso, což mu dává sedm zdvihů shora. Vy vidíte, že další dva zdvihy může získat úspěšným impasem na dámu srdcovou. Je jasné, že Jih také zamýšlí tento impas zahrát, ale předtím se snaží zvýšit svoje šance tím, že odehrává dvě vysoká kára pro případ, kdyby se něco přihodilo.

Musíte ho přesvědčit o tom, že něco zajímavého se skutečně stalo tím, že do druhého kárového zdvihu zahrajete dámu. I když Vám to nedává žádnou záruku, že to přinese užitek, je to Vaše jediná šance jak odradit hlavního hráče od zahrání úspěšného impasu na srdcovou dámu.

Jestliže tuto dámu přihodíte dostatečně přirozeně, hlavní hráč to může považovat za příznivou okolnost a impas na srdcovou dámu vymění za „deklarovaný“ impas na károvou desítku.

Příklad 3

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

Závazek **3BT S** Výnos ♠5

N	S
	1♣
1♦	1BT
3BT	pas

Západ vynáší pikovou pětku a Váš kluk vyráží krále Jihu. Tento pak vynáší šestku károvou k esu na stole a Váš partner přidává trojku. Jak plánujete obranu?

Má-li Jih v obou drahých barvách esa i krále, což je pravděpodobné, Vaše snaha o porážení závazku vyjde naprázdno. Kdyby měl partner dvě kára, patrně by to namarkoval, takže je jisté, že hlavní hráč měl kárový 3-list. Zřejmě zkouší, jak jsou kára dělena, s úmyslem rozehrát trefy, když to nevyjde. A Vy vidíte zcela jasně, že ta druhá alternativa je pro něj příznivá, protože Vaše trefové figury mu sedí velmi dobře.

Nic Vás to nestojí, když pro hlavního hráče vytvoříte zavádějící možnost tím, že do kárového esa odhodíte honéra. Tím dáte hlavním hráči dobrou možnost domnívat se, že udělá čtyři kárové zdvihy nejen při rozloze 3-2 u obránců, ale také je-li Váš honér singl.

Zahraje-li hlavní hráč do dalšího zdvihu ze stolu malé káro, zjistí neblahou skutečností příliš pozdě a nezbude mu než poznamenat, že příště už Vám nebude věřit.

Příklad 4

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

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

N		E
W	4	S

Závazek **4♥ S** Výnos **♣K**

N	S
1♥	
4♥	pas

Na Vašeho vyneseneho trefového krále dává Východ sedmičku a Jih dvojku. Trefové pokračování bere Jih esem, vynáší trumf k esu na stole, a když pokračuje trumfem k dámě v ruce, Váš partner odhazuje malé káro. Po odehrání esa a krále v kárech vynáší hlavní hráč trefovou devítku. Berete tento zdvih klukem a partner přiznává i třetí tref. Jak byste měli pokračovat?

Je jasné, že hlavní hráč má zrcadlovou rozlohu karet jak v ruce tak i na stole, a tak musíte rozehrát piky, protože jinak byste mu umožnili přebitek a odhoz. Má-li partner pikovou dámu, je jedno co vynesete. Ať už malý pik nebo napřed eso a pak malý pik, vždy si v obraně zajistíte dva zdvihy. Ale má-li pikovou dámu Jih, pak už to není tak jednoduché. Vynesete-li malý pik, Jih pokryje dámou kluka Vašeho partnera a v dalším zdvihu se už nemůže splést. Jediná Vámi vynesene karta, která může dát hlavnímu hráči nějakou vedlejší možnost, je piková desítka.

Jih stále ještě může závazek splnit, i když vynesete pikovou desítku, ale může se také splést, zahraje-li podle předpokladu, že jste vynesli desítku rafinovaně od J,10,x. vezme-li dámou v ruce a zaimpasuje následně devítkou na stole, Váš trik se plně zdařil.

Literatura

1. *Bridžová obrana přímo vražedná* – H.W.Kelsey

Lekce 24: Bridge Master 5A 1-10

Témata úloh:

- A1 – bezpečná sehračka, při kárech 3-2 žádné problémy, pokud jsou čtyři u Východu s dámou, zdálo by se správné expasovat kluka, ale pak se kára stejně zablokují, chráníme se tedy jen proti singl dámě kdekoliv, vynesení pik vezmeme v ruce (šetříme vstupy na stůl) a neseme malé káro dokola, spadne dáma, vezmeme vrácený pik, káro ke klukovi a přes srdce k vypracovaným kárům
- A2 – přerušení komunikace, ztrácím eso srdcové a kárové, závazek je tedy splnitelný, jen když má druhého krále trefového Východ, dalším problémem je podezřele vypadající výnos károvým klukem (zřejmě krátkost), jestliže má dubl a já pustím ke králi, Východ propustí, vezme první srdci, obehraje kárové eso a dá partnerovi snap, proto pokládám károvou dámu, když Východ pustí, zaimpasuji v trumfech a vytrumfuji, když vezme, ztratí komunikaci, vrátí káro, vezmeme, srdcí na stůl, impas v trumfech, vytrumfovat a závazek je doma
- A3 – stripskvíz se zranitelným stoperem, vezmu pikový výnos a dvakrát trumfnu, vidím, že Západ měl 1-2-5-5 a mohl bych provést jednoduchý trefo-kárový skvíz, kdybych mohl upravit počet zdvihů, protože nemohu nic propustit, hraji stripskvíz, z ruky expasuji károvou dámu (Západ nemůže vzít, protože by nám dal závazek a stáhnou piky a trumfy na poslední trumf má Západ A,x v kráech a K,x v trefech, pokud zahodí káro, je na kárové eso v nuceném výnosu, pokud tref, hraji trefy shora, protože král vypadne
- A4 – variace na manévru Guillemarda – závazek splním jen při dobře se dělících trumfech, sedícím károvým impasu a dobré rozloze v kárech, musím pečlivě časovat, soupeři vzali tref a vrácený tref je náš, teď propustíme káro, vezmeme vrácený trumf, pikem na stůl, impas v kárech, trumf shora a kárové eso, buď se kára rozpadnou nebo ten s dublem musí mít i dubl trumf
- A5 – po této dražbě dávám Západu srdcový 4-list a všechny ostatní body Východu, nesmím ani jednou zakolísat při časování a vypracovávání piků, trumf vezmu v ruce a vynesu pik, který nelze propustit Západu, protože by podnesl tref, vrácené káro vezmu na stole a snapuji pik, pak srdcové eso a snap srdce, a opět pikový snap, srdcový snap a pik Východ usmaží, musí vrátit tref ke klukovi, opět vyneseme pik, ten vezme Východ trumfem a věnuje nám trefového krále
- A6 – coup en pasant, na začátku odevzdáváme dva piky a třetí napneme, pak dvakrát trumfneme a zjistíme, že Východ má 4-list srdcový, pak lze splnit jen při rozloze 4-4-2-3, netrumfujeme už tedy, odblokuje kára a hrajeme třikrát trefy, kárové eso dovrší tragédii obránce, když napne, přesnapneme a neseme tref
- A7 – dilemma coup, je správné dát malý pik a snapnout v ruce, teď vyneseme malé srdce, kdyby Západ položil eso, je dobojováno, když pustí, vezmu a hraji pikovou figuru a snapnu eso, dotrumfuji na stole a na pik zahazují srdci (kára se musí dělit 3-2)
- A8 – komunikace, nelze včas vypracovat kára a máme velké komunikační problémy, svou naději upíráme k trefům, vezmeme srdce a obtáhneme dva vysoké piky (odhazujeme kára), pak obtáhneme dva vysoké trefy (zahodíme káro), a když dáma nevypadne hrajeme tref potřetí a zahodíme srdcovou figuru, na vynesení pik zahazujeme káro a soupeři mají nárok jen na dvě kára pik a tref
- A9 – vymazání trumfů, z dražby vím, že Východ má pikový 8-list, první pik si vezmou a druhý musím snapnout esem, pak impasuji v srdcích, dáma sedí, ale čtvrtá, hraji dvě kára shora a teď už mám dopočítanou rozlohu Západu 1-4-4-4, hraji třikrát tref s prosnapem, impas v srdcích, opět vysoké káro a pik odevzdávám Východu, ať už vynesou pik nebo tref, Západ už zdvih neudělá
- A10 – guardskvíz, pokud se trefy podělí, nebude potíž, když ne, existují skvízové možnosti, nejdříve stáhneme K,Q v trefech, po odehrání piků (odhodíme káro) a tři srdcí jsou rozlohy jasné, Západ 3-3-6-1 a Východ 3-3-3-4, srdce teď skvízuje Východ, když se vzdá trefu, zahodí hlavní hráč káro a trefy

potáhnou, když se vzdá kára, bude hlavní hráč doufat, že poslední káro Východu je figura, čímž odhazuje oporu partnera, sám si zahodí tref a vynese káro, figuru pokryje a Západ nemá než káro

Lekce 25: Obrana – Odblokovávací odhozy

Další cesta, která někdy umožňuje obráncům využít nutnost odhozu k jejich prospěchu, spočívá ve zbavení se nepříjemně vysoké karty v listě. Ačkoliv normálně jsou vysoké karty velice ceněny pro obranné účely, může se někdy stát, že je lepší se jich z nějakých důvodů zbavit. Obránce, který včas předvídá nebezpečí, že bude vpuštěn k nepříjemnému výnosu, může se z toho dostat například tak, že svou vysokou kartu odhodí. Nebo když vidí, že partner má k odehrání svou barvu, na kterou nemá zřejmý vstup, může mu k tomuto vstupu dopomoci tím, že se sám včas zbaví vysoké karty, která tuto barvu blokuje. Jindy zase může být nezbytné, aby se obránce zbavil vysoké karty proto, aby připravil půdu pro vyprovokování trumfového zdvihu.

Příležitost k odblokování přichází obvykle již na začátku sehrávky, což znamená, že hlavní problém spočívá v rozpoznání nutnosti odblokování. Správná obrana se stane zřejmá, jakmile obránci zaměří svou pozornost tímto směrem, ale chce to trénink a zkušenosti k rozpoznání těchto situací, aby pro to mohly být podniknuty patřičné kroky. U bridžového stolku se možnost odblokování někdy vyskytne náhle a zmizí daleko rychleji, než si ji obránce stačí uvědomit.

Jelikož odblokovávací odhozy jsou svojí povahou trochu nepřírozené, dostává se jim od bridžových autorů více pozornosti, než si zaslouží.

Příklad 1

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

Závazek **3BT S** Výnos ♣4

N	S
1BT*	
2♣	2♦
3BT	pas
1BT* 12-14	

Západ vynáší trefovou čtyřku a Jih dává šestku na Vaši dámu. Pokračujete trefovým esem, na které Jih přidává devítku, Západ dvojku a ze stolu je odhozeno káro. Na třetí tref hraje Jih desítku, Západ bere zdvih králem a ze stolu je odhozeno další káro. Když Západ pokračuje k dalšímu zdvihu trefovou sedmičkou, ze stolu je odhozeno malé srdce. Co odhodíte Vy?

Je jasné, že hlavní hráč má trefového kluka, pikové eso a dvě vysoká kára. Má-li také kárového kluka nebo kárový 5-list, nemůžete mu zabránit ve splnění závazku. Má-li ale pouze kárový 4-list bez kluka, může splnit závazek jen v tom případě, když to zahraje tak, že propustí kárový zdvih Vám a ne Vašemu partnerovi. Abyste se proti této hrozbě zabezpečili, musíte k tomuto trefovému zdvihu odhodit károvou dámu. Jestliže se dopustíte té chyby, že károvou dámu neodhodíte, hlavní hráč vynese kára dvakrát ze stolu a propustí Vám ten zdvih, do kterého přidáte károvou dámu.

Příklad 2

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

W N E S

2

Závazek 4♠ S Výnos ♦K

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

Vynášíte kárového krále, kterého bere hlavní hráč esem na stole, Váš partner přidává pětku a Jih dvojku. Hlavní hráč dále pokračuje ze stolu pikovou dámou, a když získáváte na eso zdvih, zkoušíte vynést k dalšímu zdvihu trefovou desítku. Dámu stolu kryje partner králem, a když tento drží, pokračuje trefovou sedmičkou, kterou bere Jih esem. Co odhodíte, když hlavní hráč trumfuje pikovým králem?

Při předložení tohoto problému na papíře najde většina hráčů správnou odpověď, když určí nejméně pravděpodobnou kartu – srdcové eso. Při hře u bridžového stolu už to není tak jednoznačně jasné a chce to trochu logické úvahy. Podle dražby a sehrávky má Jih rozlohu 6-3-1-3 a zřejmě si chce odhodit ztrátový tref na čtvrté srdce stolu. Tomu můžete zabránit jedině tak, že k partnerovi najdete přechod k odehrání jeho trefového zdvihu.

Jih se dopustil chyby tím, že podruhé trumfnul. Měl okamžitě vzít trefovým esem, zahrát malé srdce z ruky k figuře na stole, vrátit se do ruky károvým přebitkem a opět vynést srdce. Pak byste byli bezmocní a Jih by závazek splnil.

Příklad 3

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

W N E S

3

Závazek 6♦ S Výnos ♠K

W	N	E	S
		pas	2♦
pas	3♦	3♠	6♦
pas	pas	pas	

Vyneseného pikového krále bere hlavní hráč esem. Po odehrání srdcového krále pokračuje károvým esem a pak károvou osmičkou ke klukovi na stole. Západ markuje čtyřkou a dvojku. Co odhodíte na druhé káro?

Jelikož hlavní hráč má jen šest trumfových zdvihů a tři v drahých barvách, musí se snažit získat další v trefech. Má-li v nich ztrátový zdvih, měl by jej získat partner, aby mohl ještě jednou trumfnout zbývajícím trumfem. Váš trefový král není nic jiného než přítěž a neměli byste promeškat možnost zbavit se jej při tomto druhém trumfnutí.

Po odhozu ztrátového piky na srdcové eso zahraje hlavní hráč zřejmě ze stolu srdce. Ponecháte-li si svého trefového krále, hlavní hráč Vám jej propustí, a pak mu už nic nemůže zabránit, aby si další ztrátový tref přebil trumfem na stole.

Hlavní hráč si opět trumfnul jednou zbytečně navíc. Kdyby vzal hned první trumf klukem na stole,

odhodil ztrátový pik a vynesl tref, byla by obrana bezmocná.

Příklad 4

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

Závazek **1BT S** Výnos ♥6

W	N	E	S
1♥	pas	pas	1BT
pas	pas	pas	

Vynášíte srdcovou šestku a partner získává na kluka zdvih. Vračenou srdcovou osmičku bere hlavní hráč králem na stole a vynáší odtud pikovou dámu k Vašemu esu. Vyrážíte srdcové eso hlavního hráče, když partner přidává i třetí srdce a ze stolu je odhozen tref. Jih odehrává pikového krále, kluka a devítku. Na kluka odhazujete károvou čtyřku, ale co odhodíte na poslední pik?

Podle dražby má Jih kárového krále a má-li také trefovou dámu, nedá se závazek porazit. Trefovou dámu má však patrně partner, protože Jih nezačal tuto barvu ihned rozehrávat. Za žádnou cenu nesmíte odhodit malý tref, protože byste se dostali do nuceného výnosu, má-li Východ trefovou dámu jen jedenkrát obsazenou. Nedá se předpokládat, že by hlavní hráč neuhodl trefové eso, když slyšel pas Východu na Vaši zahajovací hlášku. Po trefovém výnosu z ruky by vzal králem na stole a vynesl by tref, který byste museli vzít esem a nakonec vynést hlavnímu hráči ke králi károvému.

Nepomůžete si ani odhozem jednoho z vypracovaných srdcových zdvihů. Jih by pak rozehrál kára a hrozba zablokování v trefech by Vám zabránila v získání sedmi zdvihů. Jediný odhoz, který Vám dává šanci na poražení závazku, je trefové eso. Partner Vám mohl ušetřit bolení hlavy, kdyby vrátil ve druhém zdvihu káro.

Literatura

1. *Bridžová obrana přímo vražedná* – H.W.Kelsey

Lekce 26: Obrana – Využívání vlastních možností

V předchozích lekcích jsme se zabývali rozbořem alternativ při sehrávce hlavního hráče, ale jisté možnosti v této oblasti se vyskytují i na obranné lince. Hlavní otázka, se kterou se zde setkáváme, spočívá v tom, zda hrát aktivní či pasivní obranu. Problém se vyřeší sám, pokud obrana začne automaticky, ale ve většině rozdání se musí obránci rozhodnout, zda podniknou rychlou honbu za zdvihy nebo zda počkat v ústraní na to, co zbude. Úspěch obrany obvykle záleží na tom, jak obránci tento problém rozřeší.

Aktivní obrana například proti celohernímu závazku v drahé barvě spočívá v tom, že je nutné rychle se pokusit o získání čtyř zdvihů. Význam pasivní obrany naopak tkví v tom, jak zabránit hlavnímu hráči v získání deseti zdvihů. Obě metody mají tentýž účel, ale jen jedna bude správná pro ten či onen případ. Jak má obránce poznat, kterou cestou se dát?

Především je to věc počítání možných zdvihů hlavního hráče. Obránce si musí položit otázku, zda si hlavní hráč může vypracovat dost zdvihů, bude-li se muset o to postarat sám. Jestliže odpověď zní ano, pak je na místě rychle se dát do akce, jestliže však odpověď bude záporná, měla by ke slovu přijít obrana pasivní.

Všeobecně řečeno, obránci mívají sklon spíše k aktivní protihře. Obvyklá chyba se projevuje v rozehrání barvy, kterou by si měl hlavní hráč rozehrávat sám. Jestliže hlavní hráč nemůže viditelně získat dost zdvihů bez rozehrání určité barvy, nemají obránci důvod ke spěchu, aby v této barvě zaútočili. Měli by trpělivě vyčkat, až jim zdvihy, které jim v této barvě patří, samy spadnou do klína. Může se zdát, že je to samozřejmé, ale tento způsob vedení boje je často opomíjen.

Když se však na obzoru objeví hrozba dlouhých barev, je na místě aktivní obrana. Hlavnímu hráči zřejmě nebudou chybět zdvihy ke splnění závazku, jakmile si vypracuje svoji dlouhou barvu, takže obránci se urychleně musí poohlédnout po svých možnostech.

Velmi často se obránci musí rozhodnout pro ten či onen způsob obrany ještě předtím, než uvidí stůl. V tom případě musí vzít v úvahu indikace z dražby stejně jako karty ve vlastní ruce. Když to vypadá tak, že závazek je přímo hraniční, obvykle bývá správné uchýlit se k pasivnímu výnosu s úmyslem nic nezadat.

N	S
	1BT
2♣	2♦
2BT	3BT
pas	

Z dražby je vidět, že jak hlavní hráč, tak i stůl mají vyváženou rozlohu bez nějaké bodové rezervy. Má-li Západ na výnosu např. list: K,6,3 9,6 Q,10,4,3 Q,9,6,2, měl by se rozhodnout pro pasivní výnos srdcovou devítkou, protože zde pravděpodobně nic nezadá. Tato pasivní tendence však nesmí být přeháněna. Dáme-li Západu pátou kartu v některé z levných barev, bude útok v takové barvě asi lepší. Vezměme si jiný způsob dražby:

N	S
	1♣
1♠	2♣
3♠	3BT
pas	

Oba soupeři oznámili své dlouhé barvy, takže pasivní výnos není na místě. Má-li Západ list stejný jako výše, měl by vynést károvou trojku s nadějí, že partner v této barvě něco má a pomůže.

Zahajovací výnos ovšem nebývá vždycky kritický a v následujících problémech si vždy nejprve můžete prohlédnout karty na stole, než se rozhodnete pro správné pokračování.

Příklad 1

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

Závazek **3BT S** Výnos ♠8

N S

1BT*

3BT pas

1BT* 12-14

Západ vynáší pikovou osmičku a na trojku stolu dáváte sedmičku. Jih bere desítkou a okamžitě vrací pikového krále, kterého kryjete esem. Jak byste měli pokračovat?

Ovšem, partner by mohl mít například srdcového krále nebo trefového krále s desítkou nebo by mohl být dobrý v kárech, ale výnos v kterékoliv z těchto barev by mohl být vysoce nebezpečný, jestliže by v ní partner byl trochu slabší, než jste předpokládali. Partner zřejmě zvážil, že toto rozdání je typické pro pasivní obranu a Vy nemáte žádný dobrý důvod pro to, abyste jeho rozhodnutí měnili. Vraťte tedy klidně třetí pik a nechte na hlavním hráči, ať se stará sám.

Po pikovém pokračování může hlavní hráč stále splnit, pokud se rozhodne správně, ale Vy jste mu to přinejmenším neusnadnili. Výnosem v kterékoliv jiné barvě byste mu zadali devátý zdvih zcela jistě.

Příklad 2

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

Závazek **4♥ S** Výnos ♦3

N S

1BT*

2♣ **2♥**

3♥ **4♥**

pas

1BT* 12-14

Na Vaši vynesenu károvou trojku dává partner desítku a hlavní hráč krále. Pak vynáší srdcovou pětku ke králi na stole a odtud malé srdce k dámě v ruce a k Vašemu esu. Východ k těmto zdvihům přidává šestku a dvojku. Jak budete pokračovat?

Musíte se rozhodnout mezi pasivním károvým pokračováním a zaútočením v jedné z černých barev. Klíčem k řešení tohoto problému jsou Vaše slabé piky. Víte, že hlavní hráč má v kárech eso s devítkou, a proto ne více než šest karet v černých barvách. Partner musí mít pikovou zádrž, ale jakmile jí bude jednou zbaven, hlavní hráč si na piky stolu bude moci odhodit přinejmenším jeden tref.

Tady je zcela jasně na místě aktivní obrana. Jestliže partner nebude mít trefového krále, závazek nemůžete porazit, ale teď musíte vynést trefy dříve, než bude pozdě. Správné je samozřejmě vynést trefovou desítku, abyste mohli vychytat případnou devítku v listě Jihu.

Příklad 3

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

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

N		E
W	3	E
	S	

Závazek **4♥ S** Výnos **♠K**

W	N	E	S
1♠	X	3♠	4♥
pas	pas	pas	

Vynášíte pikového krále a do esa stolu Váš partner přidává osmičku a hlavní hráč z ruky trojku. Na srdcovou desítku, vynesenu ze stolu, hraje Východ čtyřku a Jih pětku. Jak plánujete obranu?

Trefy na stole vypadají hrozivě, ale Jih v trefech pravděpodobně není krátký, protože jinak by si na trefy okamžitě něco odhodil. Máte hrát aktivní nebo pasivní obranu? Nuže, má-li Jih trumfový 6-list, udělá pět trumfových čtyři trefové zdvihy a pikové eso, pokud neuděláte čtyři zdvihy dříve Vy. Má-li Jih ovšem pouze trumfový 5-list, musí získat další zdvih v kárech a v tom případě byste měli hrát raději pasivně.

Musíte tedy zřejmě propustit první srdcový zdvih, abyste získali další informace. Nepřizná-li partner druhé srdce, musíte zdvih vzít a vynést károvou dámu s nadějí, že partner má eso s klukem. Přizná-li však partner i druhé srdce, vezmete srdcovým esem, odehrajete si pikového krále, a pak pokojně vynesete tref nebo třetí trumf a rozehrání kár necháte na hlavním hráči.

Příklad 4

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

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

N		E
W	4	E
	S	

Závazek **4♠ S** Výnos **♥K**

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

Západ vynáší srdcového krále a pak pokračuje esem. Hlavní hráč přebíjí trumfem, odehrává pikové eso a vynáší malý pik k dámě. Partner přidává čtyřku a devítku. Po přebití posledního srdce stolu vynáší hlavní hráč z ruky károvou desítku, na kterou partner přidává trojku a stůl šestku. Co zahrajete po vzetí károvou dámou?

Kdybyste zahráli srdce, umožníte hlavnímu hráči odhoz a přebitek, zatímco vynesete-li káro, dáváte hlavnímu hráči okamžitý zdvih. Svádí to tedy k trefovému výnosu, který bude úspěšný, má-li partner v trefech A,J,x, K,J,x nebo K,x,x,x. Trefový výnos je však jak zbytečný, tak i nebezpečný. Partner už Vám jasně oznámil, co máte dělat, pokud ovšem věříte markování jeho rozlohy. Jeho kárová trojka znamená, že má v kárech 3-list nebo singl. To znamená, že hlavní hráč má dvě nebo čtyři kára a čtyři nebo dva trefy. V každém případě je pasivní kárový výnos zcela bezpečný a ponechává úkol rozehrání trefů na hlavním hráči.

Literatura

1. Bridžová obrana přímo vražedná – H.W.Kelsey

Lekce 27: Obrana – Odhozy v tísní

Vytříbené odhozy přinášejí největší dividendy, když hlavní hráč vyvíjí na obránce tlak při odehrávání dlouhé barvy. Pro obranu zbývá v takových případech obvykle jen úzká cestička, kde každé šlápnutí vedle se stává katastrofální chybou. Jeden chybný odhoz často stačí k tomu, aby hlavní hráč dostal zdvih navíc. A jelikož tyto možnosti přicházejí ke slovu většinou při závazcích na vysokém stupni, bývají chyby obzvlášť drahé.

Jestliže se ovšem octnete v soukolí skutečného skvízu, nezbyvá Vám nic než trpělivě to snést buď se standardním úsměvem nebo zachmuřeně, podle toho, jakou máte letoru. Nám se jedná o pseudoskvízy, kdy právě přesné odhozy dělají rozdíl mezi úspěchem a nezdarem. Ve skutečnosti se pseudoskvízy vyskytují častěji než skvízy skutečné. Ať už se podíváme do materiálů evropských, amerických či světových šampionátů z libovolného období, najdeme mnoho příkladů splněných slemů právě při pseudoskvízích proti nepřesné obraně. I z toho je zřejmé, že umění obrany proti pseudoskvízům má daleko do snadnosti i na mezinárodní úrovni.

Hlavní problém spočívá v tom, že oběť pseudoskvízu se cítí ve stejném postavení jako při skvízu skutečném. Odhozová tíseň Vás přinutí zbavit se zádrže v té či oné barvě a samozřejmě to vyžaduje chladnou hlavu ke správnému rozpoznání skutečných a imaginárních hrozeb. Abyste se dopracovali ke správné odpovědi, musíte pečlivě počítat zdvihy hlavního hráče a využít kdejakou dostupnou indikaci.

Příklad 1

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

N

W 1 E

S

♠ A J 10 6 4
♥ Q 4 3
♦ A
♣ Q 10 8 3

Váš trefový výnos bere hlavní hráč esem na stole, a pak třikrát trumfuje z vysoka, zatímco Váš partner přiznává trumfy ve všech třech kolech. Nato začíná odehrávat trefovou barvu a Váš partner nemá trefy už ve druhém kole a odhazuje tři malá kára a srdcovou pětku. Když Jih vynáší ze stolu poslední pik ke klukovi v ruce, Východ odhazuje další káro. V tomto stadiu Vám zbývá K,9 v srdcích a K,J v kárech. Co z toho odhodíte, když hlavní hráč vynáší z ruky poslední trumf?

Jih má v ruce jistě kárové eso, což je jeho dvanáctý zdvih, ale na třináctý nemá žádnou reálnou naději, pokud nemá v ruce v srdcích dámu i s klukem. I když Vám to partner svými odhozy příliš neulehčil, musíte odhodit přirozeně káro. Je přece jasné, že kdyby hlavní hráč měl nějaké ztrátové káro, jistě by si ho přebil trumfem na stole.

Závazek 7♠ S

N	S
	1♠
3♣	4♣
4BT	5♥
7♠	pas

Příklad 2

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

Závazek **3BT S** Výnos ♥3

N	S
1 ♠	1 BT
2 BT	3 BT
pas	

Na vynesenu srdcovou trojku Západu dává Jih ze stolu kluka, a když kryjete dámou, přidává z ruky čtyřku. Pokračujete desítkou srdcovou, na kterou dává hlavní hráč z ruky pětku, a když Západ kryje králem, opět na stole propouští. Partnerova srdcová devítka v příštím zdvihu vyrazí eso na stole a Jih přidává z ruky šestku. Když hlavní hráč odehrává kárové eso a pokračuje králem a dámou z ruky, partner přidává v kárech trojku, osmičku a kluka. Co odhodíte na třetí káro?

Nečeká Vás nijak lehké rozhodnutí. Má-li hlavní hráč krále s jedním nebo dvěma piky, Váš pikový odhoz mu umožní v této barvě získat devátý zdvih. Na druhé straně, má-li trefový 4-list s králem, bude mít trefový odhoz stejně neblahé následky, protože hlavní hráč má stále přechod do ruky károvou desítkou.

Nemáte téměř žádnou indikaci kromě toho, co Váš partner zahrál ke třetímu srdcovému zdvihu. Jeho srdcovou devítku byste měli považovat za náznak přednosti, ukazující vstup ve vyšší zbývající barvě, a proto byste měli na třetí káro odhodit pik.

Příklad 3

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

Závazek **6BT S** Výnos ♠7

párový turnaj

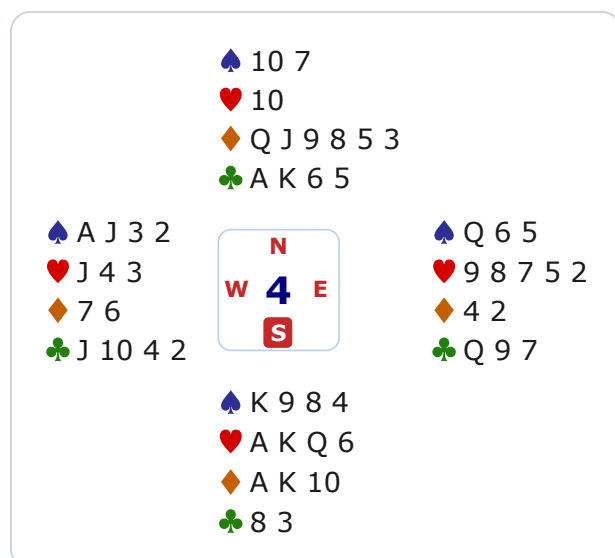
N	S
	1 ♦
2 ♣	3 BT
6 BT	pas

Jih bere Váš výnos pikovou sedmičkou esem na stole a odehrává pět kár, na které odhazujete pik a dva tref, zatímco partner nic neříkající tři malé piky. Na páté káro odhazuje hlavní hráč ze stolu malý tref, a když odehrává z ruky pikového krále, odhazujete srdce. Co však odhodíte, když z ruky vynáší pikového kluka.

Snad by mohlo mít nějaký význam držet srdcový 4-list pro případ, že hlavní hráč měl pouze singl a srdcový 4-list vedený A,K nebo A,Q. Ale do svého člunu jste v tom případě už navrtali díru odhozem srdce v předchozím zdvihu, takže už nemá žádný význam držet srdcový 3-list. Nyní už jste se odsoudili k tomu držet trefy pro případ, že hlavní hráč má trefový 3-list.

Stojí-li proti Vám pouze dvě hrozby, není normálně příliš obtížné krýt jednu, zatímco partner se postará o druhou.

Příklad 4



Závazek **6BT S** Výnos **♣2**

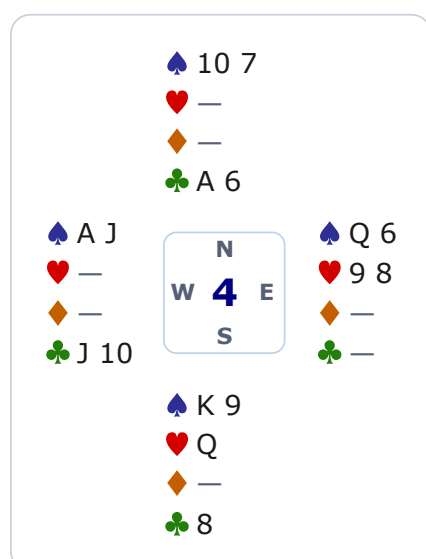
N	S
1 ♥	
2 ♦	2 ♠
3 ♣	3 ♦
4 ♦	4 BT
6 ♣	6 BT
pas	

Západ vynáší trefovou dvojku a zdvih bere hlavní hráč králem na stole. Pak hraje káro k esu, odehrává kárového krále a pokračuje desítkou k dámě stolu. Západ odhazuje srdcovou trojku. Plánujte svoje odhozy.

Hlavnímu hráči můžete napočítat osm zdvihů v levných barvách a podle partnerova odhozu musí mít hlavní hráč dobrá srdce. Abyste tedy proti slemovému závazku měli nějakou naději, musí mít Západ něco velmi dobrého v pikách. Udrží však Západ svoje piky? Odpověď zní: ano, pokud nebude muset držet také trefy, které tím pádem musíte držet vy.

Tři piky a jedno srdce by tedy měly být Vaše odhozy na kára. Nemá význam držet páté srdce pro případ, že Jih má v srdcích něco jako A,K,Q,J,x, protože v tom případě udělá lehce dvanáct zdvihů. To byste mu nezadali nic více než jeden nadzdvih, který mohl získat tím, že by si před rozehráním kár odehrál nejprve desítku srdcovou.

Musím se Vám omluvit, jestliže jste byli spleteni zastaralým způsobem dražby. Toto rozdání sehrával Ely Culbertson v zápase mezi USA a Švédskem v roce 1937 na mistrovství světa v Budapešti. V zápase se Východ dopustil té chyby, že odhodil trefy, což se ukázalo osudným. Culbertson na kára odhodil v ruce dva piky a jedno srdce, a když odehrával z ruky srdce, Západ se na třetí srdce octl v obnažovacím skvízu, jak je vidět z diagramu:



Západ odhodil na srdcovou dámu pikového kluka, Culbertson ze stolu malý tref, a pak vynesl z ruky malý pik.

Dostávají-li se obránci do tlaku složeného skvízu, měli by se držet tohoto obecného pravidla – držet barvu, jejíž nadějka leží po pravici a odhodit od barvy, jejíž nadějka je po levici. Pravidlo vyplývá logicky z faktu, který je dán pořadím odehrávání karet stolu. Úspěch všech pozičních skvízů spočívá právě v pořadí hraní karet. Nejvíce možných šancí si tedy pro sebe zachováte, když držíte barvu, kterou máte po své pravici, protože při hře je nutno z tohoto listu odhodit předtím, než máte hrát vy. Držíte-li barvu, která je po vaší levici, jste na tom o mnoho hůře, protože odhazujete před tímto listem a nejste schopni ubránit se skvízu.

Kdyby se švédský obránce v roce 1937 tohoto pravidla držel, neodhazoval by tref a porazil by tak Culbertsonův závazek.

Literatura

1. *Bridžová obrana přímo vražedná* – H.W.Kelsey

Lekce 28: Obrana – Chránění svých možností

Obránci, kteří pochopili smrtelný účinek včasného útoku na alternativní možnosti hlavního hráče, si jistě rychle ujasní význam ochrany svých vlastních možností.

V raném stádiu sehrávky, kdy se sehračka ještě nedá dopočítat, často není zcela jasná nejlepší cesta, kterou by se měla obrana ubírat. Obvykle je třeba vzít v úvahu více možných rozloh hlavního hráče a jeho vysoké karty také nelze přesně určit. A tak obrana vhodná proti jedné konstelaci karet hlavního hráče by v odlišném případě skončila katastrofou. Z tohoto důvodu se zkušený obránce snaží v počátku sehrávky vyhnout nenapravitelnému kroku. Dává přednost takovému postupu zahrání, kterým si ponechává v záloze všechny dostupné šance co nejdéle.

Často je to pouze záležitost pokusit se o všechny možnosti obrany ve správné pořadí. Máme-li se rozhodnout mezi dvěma ne zcela jistými plány obrany, měli bychom nejdříve zkusit ten, kterým nežadáváme hlavnímu hráči závazek i v případě jeho selhání. Může se ovšem stát, že nenalezneme způsob jak si zachovat možnosti všechny. Dříve či později nastane v každém rozdání okamžik, kdy se v obraně musíme s konečnou platností pro něco rozhodnout. Ale abychom v tomto případě hádali co nejméně, měli bychom se snažit oddálit tento moment co nejvíce.

Předtím, než obránce něco zahraje, ať už je to sebezřejmější, měl by se nad situací zamyslet, zda nějakou možnost nepřehlédl. Jestliže zjistí že ano, měl by se poohlédnout po způsobu jak si zachovat i tuto další možnost, stejně jako všechny ostatní. Bezpečná hra v obraně nebývá tak zřídka.

Příklad 1

♠ 9 7 3
♥ K Q J 9
♦ A J 4 3
♣ 9 5

♠ K Q 10 6 4 2
♥ 10 6 3
♦ 7
♣ A J 4

♠ J 8 5
♥ A 8 7 4 2
♦ 6
♣ Q 8 6 3

♠ A
♥ 5
♦ K Q 10 9 8 5 2
♣ K 10 7 2

N
W 1 E
S

Závazek 5♦ S Výnos ♠K

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

Vynesený pikový král Západu je poryt esem hlavního hráče. Po odehrání krále kárového, na kterého partner přidává sedmičku, pokračuje hlavní hráč z ruky srdcovou pětkou. Západ dává trojku a Vy kryjete esem krále zahraného ze stolu. Jak byste měli pokračovat?

Vypadá to tak, že hlavní hráč má kárový 7-list, což mu dává spolu s esem pikovým a třemi srdcovými celkem jedenáct zdvihů, jakmile se dostane k výnosu, pokud si ovšem nebudete moci odehrát své rychlé zdvih. Možná můžete (ale nemusíte) udělat zdvih v pikách, protože partner by jistě nezasáhl ve druhé hře na 4-list. Musíte se tedy spoléhat na to, že partner má trefové eso, a tak musí být správnější vrátit spíše trefovou trojku než pik.

Trefovým pokračováním si ponecháváte všechny možnosti a pojišťujete si poražení závazku pro případ, že partner udělá trefové eso a pikový zdvih, stejně jako má-li trefové eso s klukem. Kdybyste ovšem měli místo trefové dámy krále, museli byste zahrát králem, aby partnerovi bylo všechno zřejmé.

Příklad 2

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

Proti závazku Jihu 3BT vynášíte trefovou čtyřku. Když hlavní hráč dává ze stolu dámu, běhá Vám mráz po zádech, ale partner kryje esem a hlavní hráč přidává z ruky dvojku. Když Východ vrací trefovou sedmičku, Jih dává trojku a Vy berete zdvih klukem. Jak byste měli pokračovat?

Jelikož se jasně jeví, že hlavní hráč má trefovou zádrž devítkou a desítkou, musíte se po pádovém zdvihu poohlédnout někde jinde. Zdá se přirozené vynést káro s nadějí, že u partnera naleznete krále kárového, ale uvážlivé zamyšlení Vám napoví, že to není příliš moudré. Má-li totiž krále kárového hlavní hráč, mohl by si po károvém výnosu rychle odehrát svých devět zdvihů.

Pro zachování všech svých možností byste měli k tomuto zdvihu vynést malý pik. I kdyby Váš partner v pikách nic neměl, závazek tím ještě nezadávejte. Pro ten případ byste vzali další pikový zdvih, a teprve pak byste vynesli káro. Má-li Váš partner kárového krále, hlavní hráč závazek stejně nemůže splnit.

Závazek **3BT S** Výnos **♣4**

N	S
1♥	1♠
3♦	3BT
pas	

Příklad 3

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

Na Vaše vynesené trefové eso dává partner desítku a hlavní hráč čtyřku. Jak máte dále pokračovat?

Obrana, která se Vám na prvním místě nabízí, je pustit do zdvihu Východ na srdcového kluka, abyste mohli udělat trefový přebitek. Ponesete-li však v tomto okamžiku srdce a partner kluka nebude mít, hlavní hráč svůj závazek lehce splní a dokonce s nadzdvihem.

Nemáte žádný důvod k tomu páchat tak rychlou sebevraždu. Jelikož máte trumfy pod kontrolou, musí být bezpečné rozehrát nejprve kára. Jih bude těžko úplně bez kár pouze se dvěma srdcovými kartami, protože by asi dražil silněji. Přidá-li Východ ke károvému zdvihu kartu, která by mohla markovat dubl, stále ještě můžete podstoupit kritické rozhodnutí, až se do zdvihu dostanete na pikové eso. Jestliže však do kárového zdvihu zahraje nejnižší káro, můžete mu klidně dát kárového singla, a pak máte zřetelnou cestu k zisku 500 bodů proti ztrátě 990 bodů.

Závazek **4♠x S** Výnos **♣A**

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

Příklad 4

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

Závazek **3BT S** Výnos ♥**10**

N	S
	1BT*
2♣	2♦
2BT	3BT
pas	
1BT* 12-14	

Partner Vás příjemně překvapuje, když proti závazku Jihu 3BT vynáší srdcovou desítku. Hlavní hráč dává ze stolu trojku, a když dvojku povzbudivě markujete, bere v ruce esem. Piková desítka vynesena z ruky je propuštěna k Vašemu králi. Co vynesete po vzetí pikového zdvihu?

Stačí Vám jen nalézt vstup k Vašemu partnerovi, abyste se mohli radovat z dalších čtyř srdcových zdvihů. Je přirozené vynést káro, ale když to v tomto okamžiku uděláte, je to jako byste strčili všechna svá vejce do jednoho košíku. Nemáte nejmenší důvod spoléhat na to, že partner má károvou zádrž. Závazek můžete porazit s absolutní jistotou, pokud vyzkoušíte své možnosti ve správném pořadí.

Vaším prvním tahem by měla být trefová sedmička. Bude-li mít hlavní hráč trefové eso, umožníte mu tím získat dvou trefových zdvihů. Ale v tom případě už musí mít Váš partner buď kárové eso nebo krále a hlavní hráč tak nebude moci získat více než sedm zdvihů. A bude-li mít trefové eso Váš partner, skončí hlavní hráč po partnerem vrácené srdci se třemi pády.

Literatura

1. *Bridžová obrana přímo vražedná* – H.W.Kelsey

Lekce 29: Bridge Master 5A 11-20

Témata úloh:

- A11 – informace z dražby, z dražby víme, že Západ má 5 srdcí a 4 trefy a Východ všechny body kromě srdcového kluka, pokud má Západ singl káro, nesplníme, a tak hrajeme na rozlohu 2-5-2-4 a tedy snap kárový, snapneme třetí srdci soupeřů a hrajeme káro do devítky (Východ není nebezpečný, protože nemůže vynést srdci), tref vezmeme v ruce, dvakrát trumfneme, trefem na stůl a impas v kárech, jedno káro pak budeme moci prosnapnout
- A12 – Východ má 7-list srdcový, na stole položíme krále a eso snapneme střední kartou, stáhneme dva vysoké piky, a když budeme mít štěstí, budeme moci dostat Západ do nuceného výnosu na třetí trumf, vzhledem k tomu, že srdce nemá, splní vám výnosem trefu nebo kára závazek
- A13 – stripskvíz, trefový král určitě nesedí, napneme druhé srdce a vytrumfujeme, můžeme Západ přivést do stripskvízu, ale musíme upravit počet ztrátových zdvihů na dva, to se nám povede výnosem kárového kluka, vezmeme krále vráceného zpět a na trumfy sledujeme odhozy Západu, na poslední trumf mu zbude buď singl káro nebo singl trefový král
- A14 – pravděpodobnost, po dvou zdvích je jasné, že Západ měl kárový 6-list, hrajeme impas na piky a tref k dámě, pikový impas ukáže rozlohu 4-1, jsou dvě alternativy, buď si impasem v trefech vyrobí třetí vstup na stůl nebo hrát na srdce 3-3, vzhledem k tomu, že u Východu je více trefů, je pravděpodobnější druhá varianta, a tak stáhnou tři srdce, přejdu esem trefovým na stůl a hraji srdci
- A15 – trumfová kontrola, mohu pustit kára a maximálně dva piky, sruhé káro napnu střední kartou, odblokuji se v trefech a hraji malý pik, Východ má 4-list, bere dámou a nese káro, napnu vysoko, odehrají dvě srdce (odebrání odchodu) a pak malý pik, čímž splníme, protože pak prostě budu hrát trefy
- A16 – trumfová koncovka, závazek je v ohrožení jen při trumfech 4-0, a pak se možná bude hodit vstup na stůl (stejně to vypadá na výnos od dámy), převezmeme tedy králem a stáhneme piky a srdce z ruky, pak hrajeme střední káro, které musí hlavní hráč pokrýt, my také a vidíme tu nepříznivou slohu, musíme se třikrát zkrátit, jsme na stole, a tak snapneme pik, trefovým impasem na stůl, snap srdce, tref, snap srdce a výnos malého kára nám zajistí závazek
- A17 – jednoduchý skvíz, mám problémy se vstupy, určitě mi nesedí srdce, musím vzít v ruce a stáhnout piky shora (kvůli vstupům), až vypadne dáma, odtrumfuji (shoz jedno srdce, jedno káro), kárová dáma k esu upravuje počet zdvihů, vezmu trefovou vratku a hraji na piko-srdcový skvíz, na káro zahodím srdci a káro snapnu, pak hraji trumfy a sleduji odhozy Východu (stačí počítat trefy), když se vzdá trefů, tref vyrosté, když se vzdá opory srdcové, budu hrát srdce shora
- A18 – eliminace, který impas, správné je nejdříve rozehrát trefy, vezmu trumf na stole a hraji trefový impas (sedí), znovu tref, trumfem na stůl (je odtrumfováno) a tref snap (vyeliminováno), teď káro k esu a káro (bere Západ a nese pik), teď už impasovat nemusím, hraji eso, vysoké káro, trumfem do ruky, shoz pikový na káro
- A19 – jednoduchý skvíz na ztrátovou kartu (sebevražedný), bereme výnos a při vytrumfování zjistíme 3-list u Západu, dáme mu tedy slohu 1-8-1-3, stáhneme eso kárové a pikové a upravení počtu zdvihů i vyskvízování necháme na Západ tak, že ho pustíme srdci, na další srdci přidáme z obou stran malé káro (je upraven počet zdvihů) a na další srdci je Východ ve skvízu (dívám se, jestli se vzdal piky nebo kára), snapnu a dovrším
- A20 – vpustka, informace z dražby, pik snapnu v ruce a při dvojím trumfnutí zjistím tři srdce u Východu, nedotrumfuji a hraji kára shora (na druhé shazuje Východ pik, nemůže snapnout, protože by zadal výnosem – z dražby víme, že má pikové eso i trefového krále), další káro a další shoz piku od Východu, teď pikový snap a na káro odhazujeme pik, Západ vynáší tref, protože krále dáváme

Východu, doufáme, že Západ nese od kluka a pokrýváme desítkou, jestliže Východ nasazuje krále, vezmeme, dotrumpujeme a stáhneme zbytek

Lekce 30: Obrana – Jak se vyhnout odhozovým problémům

Není nic více skličujícího, než když jste přinuceni odhodit od potencionálních zádrží, když hlavní hráč odehrává svou dlouhou barvu, protože není nikdy snadné ujistit se, že děláte správnou věc. Jste-li v kleštích opravdového skvízu, správná obrana prostě neexistuje. Můžete se však vyhnout příznakům agónie, když po prvním shlédnutí karet na stole si dáte práci s analýzou a správným odhadem toho, co se na Vás chystá.

Než může nějaký skvíz začít fungovat, musí být splněny jisté základní podmínky. Hlavní hráč musí mít nadějky nejméně ve dvou barvách, musí mít příslušné přechody mezi svým listem a kartami na stole a musí mít správně načasovanou sehrávku. V mnoha rozdáních je zcela nemožné, aby hlavní hráč dosáhl splnění všech těchto podmínek bez patřičného přispění obránců. Naneštěstí je tato pomoc hlavnímu hráči velmi často poskytována. Špatná obrana bývá spíše pravidlem než výjimkou a mnoho závazků bylo splněno takovými skvízy, které neměly nikdy spatřit světlo světa. Průměrný obránce má sklon ubírat se cestou nejmenšího odporu, odehrává si každý zdvih, který je k mání, a tak si sám na sebe plete bič skvízu. A jsou to právě tyto, vlastní rukou připravené skvízy, které Vás pak nejvíce deptají.

Je proto třeba podniknout účinnou obranu, jakmile zjistíte příznaky nebezpečí. Je možné zaútočit na důležitý přechod nebo zmařit potřebné načasování tím, že si předčasně neodehrajete svůj vysoký zdvih. I když nejde přímo o skvíz, stává se občas, že partner má zřejmé problémy s odhozy, když si odehráváte příliš mnoho zdvihů. Snažte se vyvarovat takových situací, máte-li k dispozici jinou alternativu.

Příklad 1

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

N

W 1 E

S

♠ A K 9
♥ A 7
♦ J 8
♣ Q 10 9 7 3 2

Partner vynáší srdcovou dámu, Vy povzbudivě markujete trojkou a hlavní hráč bere tento zdvih esem. Pak vynáší tref k esu na stole a vrací tref k Vašemu králi. Západ přitom odhazuje srdce. Jak byste měli pokračovat?

Ačkoliv se to zdá zřejmě jednoduché, je tento problém dobrou zkouškou na předvídatost obránců. Už vidíte to na obzoru se rýsující nebezpečí?

S pěti trumfovými zdvihy a dvěma červenými esy potřebuje hlavní hráč pro splnění závazku získat čtyři zdvihy v pikách. Má-li v pikách eso, krále a kluka, nemůžete proti tomu nic dělat. Ale předpokládejme, že pikového kluka má Váš partner a hlavní hráč kárového kluka. Pak má hlavní hráč jistých pouze deset zdvihů, ale tím, že byste si nyní odehráli srdcového krále, zredukujete počet jeho ztrátových zdvihů na pro něho potřebnou míru a nastražíte sami proti sobě káro-pikový skvíz. Jasně tedy musíte vynést krále kárového bez toho, že byste nejprve odehráli krále srdcového. Tak zbudou hlavnímu hráči dva ztrátové zdvihy bez šance na nějaký skvíz.

Závazek 5♣ S Výnos ♥Q

N	S
	1♣
3♣	5♣
pas	

Příklad 2

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

N

W **2** E

S

♠ A 7 4 ♥ A 9 2 ♦ A 7 5 ♣ A K 8 3

Závazek **3BT S** Výnos ♦Q

N	S
	1♣
1♠	3BT
pas	

Partner nachází výnos károvou dámou, na kterou Vy přidáváte dvojku a hlavní hráč pětku. Hlavní hráč propouští i kárového kluka, ale třetí káro bere esem. Po odehrání pikového esa pokračuje Jih z ruky pikovou osmičkou, na kterou Západ odhazuje srdcovou trojku. Ze stolu je hrán malý pik a Vy berete tento zdvih devítkou. Jak máte dále pokračovat?

Podle dražby má Jih jistě všechna čtyři esa a trefového krále. Už vidíte, co se s Vámi stane, když si nyní odehrajete kárového krále? Ať už vynesete k dalšímu zdvihu cokoli, hlavní hráč zdvih vezme a zahraje třikrát srdce. Vy musíte vynuceně odhodit tref a počítat s tím, že trefovou osmičku bude mít partner.

Není ovšem zcela nezbytné spoléhat na tuto možnost. Hlavní hráč Vás v tomto rozdání nemůže dostat do skvízu. To byste za něho mohli udělat pouze Vy tím, že si odehrajete vysoké káro. Jestliže to neuděláte a vynesete místo toho buď tref nebo pik, Jih nemůže získat více než osm zdvihů. Na třetí srdce odhodíte své vysoké káro, ale pak musíte získat po jednom zdvihu v černých barvách.

Příklad 3

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

N

W **3** E

S

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

Závazek **3BT S** Výnos ♥9

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

Zkoušíte vynést srdcovou devítku, což se ukazuje jako šťastná volba, když partner do esa stolu přidává dvojku. Hlavní hráč pak začíná rozehrávat kára a Vy propouštíte krále i kluka a kryjete teprve károvou desítku z ruky hlavního hráče. Východ přiznává kára ve všech třech kolech. Vynášíte srdcovou pětku a po sedmičce ze stolu dává Východ krále a Jih desítku. Vracený pik pokrývá Jih králem a Vy berete esem. Jak budete dále pokračovat?

Jelikož hlavní hráč zatím ukázal šest bodů v rozehrávaných barvách, musí mít v trefech eso i krále. Má-li také trefovou desítku, je nebezpečí, že se dostanete v černých barvách do skvízu. Zahrajete-li nyní dámu pikovou a další pik, bude to mít Jih právě přesně načasované. Vezme klukem na stole, přejde do ruky trefovým králem a odehraje třinácté káro, na které ještě můžete odhodit malý pik. Hlavní hráč odhodí ze stolu tref, a když pak vynesese srdce k dámě na stole, nebude Vám pomoci.

Abyste se tomuto osudu vyhnuli, musíte vynést pikovou desítku, aniž odehrajete pikovou dámu.

Příklad 4

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

Závazek **3BT S** Výnos ♠4

N	S
	1 ♦
2 ♦	3BT
pas	

Západ vynáší pikovou čtyřku a po trojce stolu dáváte devítku, kterou hlavní hráč bere esem. Vynáší pak káro ke králi a zpět káro k dámě v ruce a Západ bere esem. Partner pokračuje pikovou pětkou a Vy kryjete dámu stolu králem. Jih k tomuto zdvihu přidává sedmičku. Jak budete pokračovat?

Obrana zřejmě udělá tři pikové zdvihy a kárové eso, ale kde má sehnat pádový zdvih? Máte-li závazek porazit, musel by partner mít něco dobrého buď v srdcích nebo trefech. O trefový zdvih nemůžete přijít, ale má-li partner srdcového krále, je zde nebezpečí, že by se mohl dostat do skvízu na srdce a trefy. Měli byste tedy okamžitě vynést srdce bez toho, že byste odehráli byť jen jediný pik.

Všimněte si, že by bylo velkou chybou odehrát i ten jediný pikový zdvih. Kdybyste pak vynesli srdce, hlavní hráč by vzal okamžitě esem, a když by pak odehrával kára, dostal by se Západ do obnažujícího skvízu. Byl by totiž nucen odhodit svůj poslední pik a umožnil by tak Jihu získat druhý zdvih v srdcích.

Literatura

1. *Bridžová obrana přímo vražedná* – H.W.Kelsey

Lekce 31: Obrana – Naplno hned od začátku

Většina našich chyb v obraně je způsobena povrchní analýzou, při které opomeneme vzít v úvahu drobnou, leč důležitou okolnost. Učiníme jisté předpoklady, které se jeví jako rozumné, řídíme se podle nich a na jejich základě rychle spěcháme do akce, aniž bychom si ověřili jejich životaschopnost. Vše, co musíme udělat, když dospějeme k nějakému závěru, je prověřit ho, zda obстоjí ve světle všech známých skutečností. Měli bychom se stále starat o to, zda v dražbě nebo sehraávce neexistuje něco, co neladí s naším celkovým oceněním situace.

Chce to prostě vrátit se k nejzákladnějším principům – k počítání bodů hlavního hráče, zjišťování jeho rozlohy, počítání jeho zdvihů a vyhodnocení každé dostupné indikace. S ohledem na probíhající způsob sehraávky, jak jej hlavní hráč uskutečňuje, si musíme položit otázku, jaký má plán ke splnění závazku a jakým způsobem bychom mu ho mohli narušit. Obvykle se zde naskytne jediná správná odpověď.

Obrana znamená především cvičení v logice. „Jakmile jsme vyloučili nemožné,“ prohlásil jeden velký detektiv, „co zůstane, musí být pravda, i když se jeví sebenepřítupodobněji.“ Jistě se v obraně najde několik problémů, které nepůjdou takovýmto způsobem řešit. To však budou jen výjimky. Obránce, který v rozdání nenalezl správnou cestu ve svůj prospěch, by mohl na závěr poznamenat, že nenalezl žádné vodítko, jak si správně počínat, ale proti tomu můžete téměř vždy argumentovat tím, že opomenul využít zjevnou indikaci. Téměř pravidelně jsou dostupné poznatky jak z dražby, tak i sehraávky, které Vám umožní eliminovat všechna obranná pokračování kromě vyhrávajícího.

Příklad 1

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

Závazek 4♥ S Výnos ♣K

N	S
	1♥
2♥	4♥
pas	

Když Západ vynáší trefového krále, markujete kladně čtyřkou a Jih přidává šestku. Partner pokračuje trefovou trojkou a hlavní hráč přidává na Vaše eso kluka. Jak máte pokračovat dále?

Jelikož v levných barvách neuděláte více než tři zdvihy, je jasné, že pádový zdvih můžete udělat jen v trumfech nebo v pikách. Druhá možnost bude přitom pravděpodobnější. Ale s útokem v pikách není třeba spěchat. Je třeba udělat něco daleko důležitějšího, co naprosto nesnese odkladu.

Klíč k řešení spočívá v partnerově výnosu trefovou trojkou, která Vám říká, že hlavní hráč má v této barvě alespoň jednu kartu přesto, že zahrál do druhého zdvihu kluka. Měli byste přinutit hlavního hráče k tomu, aby přebil třetí tref ihned, a tak mu odeberete jeho trumfový přechod na stůl k eventuálně vypracované kárové kartě.

Po Vašem trefu hlavní hráč zřejmě začne rozehrávat kára, ať už vytrumfuje napřed nebo později. Podle toho, jak Vám partner namarkuje počet kár, vezmete károvým esem až ve druhém zdvihu, a pak si už jen počkáte na to, jak uděláte svůj pikový zdvih.

Příklad 2

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

N

W **2** E

S

♠ A Q 9 ♥ K 9 7 2 ♦ A 10 2 ♣ Q 8 4
--

Závazek **3BT S** Výnos ♦Q

N	S
	1 ♥
2 ♣	2BT*
3 ♥	3BT
pas	
2BT* 15-16	

Na Vaši vynesenu károvou dámou dává partner trojku a hlavní hráč dvojku. Pokračujete károvým klukem a po čtyřce Východu přidává hlavní hráč desítku. Co zahrajete dále?

Řešení tohoto problému spočívá pouze v prostém spočítání bodů. Kárového krále má evidentně partner, a tak všechny ostatní figury má v ruce hlavní hráč, pokud jeho hláška 2BT byla správná. Kárové pokračování tedy nemá žádný význam a ztrácí cenné tempo. Pokud bude mít hlavní hráč dostatek času, vypracuje si dva srdcové zdvihy, což mu bude spolu s pěti trefovými zdvihy a dvěma vedlejšími esy stačit ke splnění závazku.

Jediná naděje spočívá v tom, že partner má pikovou desítku a v tom případě si Vy vypracujete svůj pátý zdvih dříve než hlavní hráč devátý pro sebe. Měli byste okamžitě vynést k dalšímu zdvihu pikového krále.

Všimněte si, že není dostačující, vynesete-li pikovou čtyřku. Hlavní hráč by si odehrál svých osm vysokých zdvihů a pustil by Vás na třetí pik do zdvihu a Vy byste měli vynést od svého srdcového esa. Musíte tedy v pikách dvakrát odblokovat, aby se na třetí pik dostal do zdvihu partner.

Příklad 3

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

N

W **3** E

S

♠ K J 10 7 5 4 ♥ 8 7 3 ♦ Q 4 ♣ 7 2
--

Závazek **4♠ S** Výnos ♣4

N	S
1 ♥	1 ♠
2BT	4 ♠
pas	

Západ vynáší trefovou čtyřku, Vy dáváte kluka na desítku zahraniou ze stolu a Jih přidává dvojku. Jak byste měli pokračovat?

Pokud situace vypadá tak, že uděláte tři trefové zdvihy, nemusíte se strachovat, protože jistě uděláte zdvih alespoň na jednoho červeného krále. Má-li ovšem Jih jen dva trefy, nejsou Vaše vyhlídky už tak dobré, protože pak potřebujete získat zdvihy na oba červené krále. Proto není dobré pokračovat trefovým esem a dalším trefem. Jih by si tak mohl vypracovat srdce pro kárový odhoz.

Kárový výnos z Vaší strany by byl příliš riskantní, protože hlavní hráč by mohl mít károvou dámou. Vše, co potřebujete, je kárový výnos od partnera a toho můžete dosáhnout jedine tím, že vynesete k dalšímu zdvihu trefovou devítku.

Když partner získá tento zdvih trefovým králem, nemělo by pro něj být těžké poznat, co se od něho požaduje.

Podle toho, jak jsou karty rozloženy, byly by 3BT ze Severu šťastnějším závazkem.

Příklad 4

♠ Q 5 3
♥ Q J 3
♦ 10 9 4 2
♣ K J 3

N
W 4 E
S

♠ K 9 8 6 4 2
♥ K 5
♦ 6
♣ Q 10 7 6

♠ A J 10
♥ 7 2
♦ Q J 8 5
♣ A 9 5 2

♠ 7
♥ A 10 9 8 6 4
♦ A K 7 3
♣ 8 4

Závazek **4♥ S** Výnos **♠ A**

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

K prvnímu zdvihu vynášíte pikové eso, a když partner kladně markuje, pokračujete pikovým klukem. Jih druhý pikový zdvih přebíjí trumfem a vynáší k dalšímu zdvihu trefovou osmičku. Jak budete hrát obranu?

Jelikož není pravděpodobné, že partner může získat zdvih v trumfech, potřebujete udělat k poražení závazku tři zdvihy v levných barvách. Nemá význam zahrát malý tref k prvnímu zdvihu, protože hlavní hráč nemá vzhledem k Vašemu zahájení co hádat. Zahrajete-li nyní malý tref, mohlo by se stát, že byste později nemuseli mít kartu, kterou byste mohli bezpečně vynést. Měli byste tedy vzít první zdvih trefovým esem a vynést další tref. Kdybyste totiž první tref propustili, hlavní hráč by vzal trefovým králem, vytrumfoval by a zároveň by si přebil trumfem poslední pik stolu, odehrál jedno vysoké káro a pak vynesl tref. Bez ohledu na to, který z obránců zdvih vezme, může vrátit bezpečně jen tref, který by ovšem hlavní hráč přebil trumfem a po vynesení malého kára z ruky by omezil své ztrátové zdvihy na tři.

Tím, že zahrajete do prvního trefového zdvihu eso, překazíte hlavnímu hráči eliminaci, protože ho zbavíte výnosové karty z ruky.

Literatura

1. *Bridžová obrana přímo vražedná* – H.W.Kelsey

Lekce 32: Obrana – Odhozy k oklamání soupeře

Text této lekce v příručce chybí: na jejím místě je omylem podruhé otištěna [31. lekce – Obrana – Naplno hned od začátku](#).

Lekce 33: Obrana – Třetí protivník

Všeobecně se má zato, že dva obránci bojují na stejné straně barikády, ale nezřídka vidíme, a to i při hře expertů, že každý z nich dělá něco jiného. Dalo by se z toho usoudit, že jen málo partnerů věnuje dostatečnou pozornost umění spolupráce v obraně. Chtěl bych v této kapitole trochu více rozpracovat téma, na které byla v knize „Smrtící bridžová obrana“ napsána kapitola pět – Milovat a mít rád.

Nebudeme se zde příliš zabývat standardními prvky obrany jako jsou konvenční výnosy, trumfové a rozlohové náznaky a markování přednosti v barvě. Tyto základní prvky obrany jsou samozřejmě nedocenitelné a měly by se stát nedílnou součástí výzbroje obránců. Zkušené hráči je velmi dobře používají, takže to, co obvykle způsobuje chyby vedoucí ke katastrofám v obraně, má trochu hlubší kořeny. Je to nedostatek představivosti, který pak má za následek nějakou trhlinu v logické úvaze obránce.

Většinu draze zaplacených chyb můžeme zaregistrovat v situacích, kdy si obránci neodehrají včas své zdvihy, protože se stává, že hlavní hráč je už nepustí ke slovu, jakmile se dostanou do zdvihu. Chyby tohoto druhu mají dvě příčiny. Buď si jeden obránce špatně vyloží informaci poskytnutou mu partnerem nebo mu partner poskytne informaci špatnou.

Partneři by měli v tréninku věnovat určitý čas rozboru jednoduché logiky takovýchto situací, aby se zabezpečili, že napříště budou spolupracovat na stejné vlnové frekvenci. Je důležité dohodnout si nejen závěry, které je nutno vyvodit při určitých akcích, ale také negativní indikace, které je nutno brát v úvahu, když k takovýmto určitým akcím nedojde.

Jak si však zajistit, aby na druhou stranu stolu byly předány správné informace? Tady musí nastoupit představivost. Musíte si představit, že sedíte na partnerově místě a zvážit, jaké problémy by mohl mít, až se dostane k výnosu. Jakmile si jednou jeho problémy uvědomíte, jste na půl cesty k tomu, jakou informaci mu vlastně máte sdělit. Obsahuje-li Váš list něco těžce předvídatelného – například některou barvu vůbec nemáte – zvažte, jakým způsobem byste to mohli partnerovi sdělit. Snažte se považovat za svou chybu to, když partner nenalezne v obraně správné pokračování pro nedostatek informací.

Jeden z principů obrany má absolutní prioritu. Jakmile jeden z obránců zjistí způsob, jak lze závazek porazit, měl by zabezpečit takový průběh obrany, aby se tato ubírala správným směrem. Mnoho havárií je způsobeno právě opomenutím tohoto základního principu. Obránce zjistí způsob, jak závazek porazit, ale stále váhá a čeká na to, až partner udělá první krok. Partner se však tváří netečně a najednou je závazek splněn. Neštěstí nemusí být nutně způsobeno nedostatkem iniciativy. Některý hráč se totiž domnívá, že partner by se mohl cítit dotčen tím, že věci se vyvíjejí bez jeho přičinění. Já osobně bych byl velmi šťasten, kdybych byl inzultován vždycky jen takovýmto způsobem.

Hráči mají sklon zapomínat na to, že co je jasné jim, nemusí už být tak jasné jejich partnerům, kteří nemají k dispozici všechny potřebné informace. Hrozí-li sebemenší riziko, že partner nebude pokračovat správně, je správné vzít věci do svých rukou. To znamená téměř vždy.

Z toho ovšem plyne závěr, že nejste-li si jisti správným průběhem další obrany, neměli byste hazardovat a hádat, ale ponechat rozhodnutí na partnerovi, který může být lépe informován. Nikdy se nesnažte diktovat směr obrany, nemáte-li k tomu dobrý důvod. Respektujte úsudek svého partnera, když zvolí určitý způsob obrany a on bude také jistě respektovat Vás. Inteligentní spolupráce založená na vzájemné důvěře Vám pomůže omezit tápání na minimum.

Příklad 1

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

N		
W	1	E
S		

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

Závazek **4♥ S** Výnos **♠ J**

N	S
1♦	1♥
1BT	4♥
pas	

Vyneseného pikového kluka kryje hlavní hráč králem na stole. Berete esem, a když vrátíte pikovou sedmičku, partnerova devítka vyráží dámu stolu. Hlavní hráč pokračuje ze stolu srdcovou osmičkou, a když ji v ruce propouští, Váš partner bere zdvih králem a k dalšímu zdvihu vynáší trefového krále. Jak byste měli dále bránit?

Vypadá to na případ, kdy si musíte včas odehrát své zdvihy, protože hlavní hráč má pravděpodobně srdcový 6-list. Pět trumfových, jeden pikový a čtyři kárové zdvihy by mu stačily ke splnění závazku. Co asi znamená partnerův výnos trefovým králem? Odpověď spočívá v tom, že čeká, zda si uvědomujete jeho problém. Zřejmě zvážil, že k poražení závazku musíte mít trefové eso Vy a chce zůstat u výnosu, protože zatím neví, zda si může odehrát pikový zdvih. Zřejmě má pikový 5-list a neví, zda na desítku získá zdvih nebo ne nebo zda je nutno odehrát druhý trefový zdvih. Zřejmě očekává, že zahrajete malý tref, nemáte-li v listě už žádný pik, nebo namarkujete trefy kladně, máte-li ještě třetí pik v listě Vy.

Dvojka trefová by měla být dost povzbudivá, ale bylo by bláhové na to spoléhat. Jsou-li pochybnosti Západu tohoto druhu, o kterém byla řeč, nemáte už nárok na žádný pikový zdvih, a proto je přímo Vaší povinností převzít trefového krále Vašeho partnera esem a odehrát si trefovou dámu.

Příklad 2

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

N

W 2 E

S

♠ A K J 9 8 6 5 2 ♥ A 4 ♦ A Q ♣ 8

Závazek **4♠ S** Výnos **♥Q**

N	S
2♠	
2BT	4♠
pas	

Západ vynáší srdcovou dámou a po Vaší povzbudivé trojce získává zdvih hlavní hráč esem v ruce. Na pikové eso, krále a kluka přidává partner postupně trojku, desítku a dámou, zatímco Vy odhazujete na třetí pik károvou dvojku. Jak budete dále bránit, když Západ vynáší k dalšímu zdvihu srdcového kluka?

Hlavní hráč udělá sedm trumfových zdvihů, má již zdvih na srdcové eso, a pokud dražil odpovědně, má také eso kárové. Má-li také károvou dámou, hrozí Vám nebezpečí, že budete vpuštěni do zdvihu k nepříjemnému výnosu od kárového krále. Měl-li Jih pouze dvě srdce, je správné převzít kluka králem, odehrát trefové eso a vynést své třetí srdce. Ale tento postup bude fatální, měl-li Jih srdcový 3-list a žádné trefy.

Vy sami nevíte co udělat a také byste sami o své újmě neměli nic podnikat, abyste to nepřekombinovali. Zahrajte jednoduše srdcovou trojku a ponechte rozhodnutí na svém partnerovi. Měl-li původně jen 3-list srdcový, klidně vynesete třetí srdce a vy můžete bezpečně vynést trefové eso. Měl-li ovšem partner srdcový 4-list, zjistí, že na srdcový zdvih už nemáte nárok a zahraje tref, aby Vám král srdcový zbyl jako bezpečná výnosová karta.

Příklad 3

Potřebujete-li od partnera pomoc, musíte mu poskytnout všechny šance, aby to mohl udělat.

♠ A Q 9 3
 ♥ 8 6
 ♦ J
 ♣ Q 10 9 8 6 3

♠ 8 4
 ♥ K 5 4
 ♦ Q 9 8 6 3
 ♣ K J 2

N
 W 3 E
 S

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

♠ K J 5
 ♥ Q J 9 2
 ♦ A 10 5 2
 ♣ A 7

Závazek **3BT S** Výnos ♦ 6

N	S
	1BT*
2♣	2♥
3BT	pas
1BT*	15-17

Na Vaši vynesenu károvou šestku dává partner krále. Hlavní hráč bere zdvih esem, odehrává trefové eso a pokračuje dalším trefem. Jak byste měli dále bránit?

Jelikož Jih nemůže získat devět zdvihů bez vypracování trefů, není třeba spěchat se vzetím zdvihu. Na druhý tref byste tedy měli dát trefového kluka a počkat si s jistotou na to, co Vám partner namarkuje.

Když se podíváme na zbytek karet v rozdělení, partnerova srdcová trojka zahraná na třetí tref Vás nenechá na pochybách jak dále pokračovat a Vy tak tento závazek dvakrát položíte. Kdybyste vzali trefovým králem hned druhý tref, museli byste tápat ve tmě a pravděpodobně byste se netrefili do správné barvy.

Musí-li si hlavní hráč pro splnění závazku vypracovat nějakou barvu, je dobrým pravidlem počkat se vzetím zdvihu v této barvě co nejdéle. Nejenom že to umožňuje vyměnit si s partnerem do té doby maximum informací, ale také to partnerovi dovoluje dopočítat rozlohu karet hlavního hráče.

Příklad 4

♠ 6
 ♥ A K 6 3
 ♦ K Q J 8 7 3
 ♣ J 4

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

N
 W 4 E
 S

♠ K Q 9 7 4 3
 ♥ 7
 ♦ A 10 9
 ♣ A 9 5

♠ A
 ♥ Q J 10 9 5 4 2
 ♦ 6 5 4
 ♣ K 7

Závazek **5♥ S** Výnos ♦ 2

W	N	E	S
		1♠	2♥
4♠	5♥	pas	pas
pas			

Západ vynáší károvou dvojku a Vy kryjete krále stolu esem. Jak byste měli pokračovat dále?

Dvojka kárová byla zřejmě singl, čímž se Vám otevírá možnost porazit závazek se dvěma pády. Všechno, co pro to potřebujete udělat, je dát partnerovi kárový přebitek, dostat se do zdvihu na trefové eso a nechat partnera ještě jednou přebít káro.

Naneštěstí je Vaše kárová devítka příliš vysoká na to, abyste mohli partnerovi poskytnout spolehlivou informaci náznakem přednosti v barvě, že máte dozdvih v trefech a ne v pikách. Je také pravděpodobné, že Západ spíše vrátí pik, což byla Vámi dražená barva a má-li hlavní hráč pikové eso, může splnit závazek tak, že vytrumfuje, a pak si odhodí trefy v ruce na Vámi vypracovaná kára stolu.

Vyplatí se nebýt příliš hltaví. Abyste se vyhnuli nedorozumění a umožnili tak hlavnímu hráči závazek splnit, měli byste si nejprve odehrát trefové eso, a pak teprve poskytnout partnerovi kárový přebitek.

Literatura

1. *Bridžová obrana přímo vražedná* – H.W.Kelsey

Lekce 34: Bridge Master 5A 21-30

Témata úloh:

- A21 – stripskvíz na odstranění přebytných winérů, z dražby vím, že má Západ 6-list srdcový, při sedícím károvém impasu ho dostanu do nuceňáku, беру на stole a impasuji kára, pak stahuji všechny trumfy a dvě esa, pokud si udržel Západ tři srdce, nesu malou srdci, pak mi bude muset Západ zadat srdcovým výnosem
- A22 – coup en passant, z dražby víme, že Západ má 7-list srdcový a v ní asi vidli, vezmeme výnos kárový a stáhneme vysoký pik, teď vidíme tu hrůzu – 4-list pikový u Východu, stáhneme druhé káro a další káro prosnapneme, pokusíme se přivést do zdvihu malým srdcem Západ (aby vynesl od trefů), ale nevyjde to, Východ vrací tref, pustíme k esu, prosnapneme další káro a neseme srdcového krále, vrácenou srdci snapneme klukem a zahodíme tref, trefem do ruky, trumf a trefový výnos zaručí jeden ze dvou zbývajících zdvihů
- A23 – na čtyři kára odhodím srdci a tref, do vráceného trefu Západ nepřízná, a tak se jeví jeho rozloha 5-4-3-1, určitě má srdcového krále, ale máme potíž se vstupy k jeho dvojímu impasování, stáhneme další tref a vysoký pik, když na druhý vysoký pik Východ přiznává, převezmeme a máme Západ ve skvízu, který jsme tímto zvláštním způsobem vyrobili, když na tref odhodí srdci, odhodíme pik a srdcová desítka přinese čtyři zdvihy, když odhodí pik, zahodíme srdci, impas v srdcích, zpátky pikem a impas v srdcích
- A24 – jednoduchý skvíz – Vinna coup, čtvrté káro snapnu desítkou, vypadá to, že Východ bude skvízovatelný v pikách a srdcích, stáhnou trumf shora a jeden trumf pustím (upravím počet a udržím komunikaci), vezmu pikovou vratku a stáhnou srdcové eso (Vinna coup) a teď táhnou trumfy, sleduji, zda se Východ vzdá srdcového krále, když ne, piky potáhnou
- A25 – trumfový skvíz, výnos vezme Východ a vrací další pik, položíme kluka a pik je snapnut, trumf zpátky prozrazuje celou rozlohu – 1-2-5-5, vezmeme v ruce a neseme káro, bere Západ a vrací tref, bereme esem, snapneme tref, snap kára, snap pik a na poslední čtyři karty má Západ po dublech v levných barvách, srdcová dáma (trumfový skvíz) vše vyřeší, když si zahodí káro, dáme malé srdce, káro snap a káro je nejvyšší, když odhodí tref, převezmeme králem, tref snap, káro snap a tref je nejvyšší
- A26 – vypracování dlouhé barvy, potřebuji vypracovat pik, propuštění je bezpečné (udržuje i skvízové možnosti), tref vezmu a další tref snapnu, dvakrát srdce shora ze stolu (Východ má 3-list, sloha je dopočítána), pik k dámě a eso pikové, tref snap, pik snap, dotrumfovat, károvým esem na stůl a na vypracovaný pik zahodit káro
- A27 – dvojitý skvíz typu R, musíme dát dobrý pozor na časování, po dvou kárech je jasné, že Západ má kárového kluka, pokud bude mít Východ čtyři piky, podaří se dvojitý skvíz s nadějkami B=♣4, R=♠3, L=♦10, čtyřikrát trumfneme a na pátý trumf odhazují všichni piky, zahrajeme pik ke králi a zpátky pik k esu a na poslední trumf musí Západ odhodit tref, zahodíme káro a podíváme se, jestli se Východ vzdá piky nebo trefu
- A28 – problémy budou jen při dělení trefů 5-1, vezmu vynesené srdce a třikrát trumfnu, Západ odhodil dvě károa, vynesu eso trefové a čtvrtý trumf, když Západ zahodí káro, zahodím také káro, pak tref ukazuje, že Západ měl pět trefů, a tři piky, Východ bude skvízovatelný v srdcích a kárech, stáhnou kárové eso a trefovou dámu, napnu tref a poslední trumf skvízuje Západ v trefech a srdcích a Východ v kárech a srdcích
- A29 – dvojitý guardskvíz – potíže budou jen se špatným dělením kár, vezmeme vynesené trumf a neseme vysoké káro – Západ nemá, a tak víme rozlohy západ 5-5-0-3 a Východ 4-4-5-0, na šesté kolo trefů (odhodili jsme z každé vedlejší barvy po jedné kartě) musí Východ odhodit jednu z opor,

vyneseme tu barvu, kterou Východ zahodí k esu, stáhneme dvě kára a Západ je ve skvízu na poslední tref stejně jako Východ

- A30 – dvojitý guardskvíz – pik propouštím (úprava počtu zdvihů), беру srdci a hraji pětkrát tref, když Východ odhodí srdcovou oporu, hrajeme káro k esu, vysoký pik, srdce k esu a tref dostává Východ do piko-kárového skvízu a Západ do srdco-kárového skvízu

Lekce 35: Obrana – Improvizace

Těch, kteří si jako hlavní hráči počínají mistrně, chodí po světě opravdu dost, ale skutečně dobrý obránce se vyskytuje jako exemplář vzácného ptáka. Zdá se to trochu překvapující, když uvážíme, že na dvě rozdání, která sehráváme jako obránci, připadá průměrně jedno, kdy se ocitáme v úloze hlavního hráče. Z toho jasně vyplývá, že praxe ještě nemusí nutně přerůst v dokonalost. Vysvětlení spočívá částečně v podstatě myšlení. Mnoho hráčů považuje obranu za nesevčený sbor, který má svým vystoupením vyplnit časové období, než přijde opět chvíle skutečného využití, kdy se mohou při sehrávce představit jako vydražitelé.

Je snadné pochopit, proč je dávána sehrávce na místě hlavního hráče přednost. Úloha hlavního hráče je totiž daleko snazší. Od okamžiku, kdy se na stole objeví karty tichého hráče, zná vydražitel své problémy a může se ihned pustit do jejich řešení. Rutinní situace jsou velmi dobře zdokumentovány a v mnoha případech postačí hlavnímu hráči pouze zapátrat v paměti, aby v daném rozdání uplatnil správnou techniku sehrávky.

Obrana je daleko obtížnější, protože její problémy nejsou hned od počátku tak zřejmé a její technika je také méně propracovaná. Tápaje ve tmě, ocitá se obránce často v situacích, které vyžadují pro další bojový postup improvizaci. Chce to pevné nervy a schopnost nahlédnout za oponu běžných událostí.

Opravdu expertní obránce si nepřipouští při svém počínání žádná omezení. Je pragmatikem, který neopovrhne ani pořekadly a je schopen uctívat Kartiboha, ale zároveň je schopen zavrhnout vyzkoušené praktiky a zanedbat obranné poučky, pokud usoudí, že právě nastal vhodný okamžik pro takový postup. Je to jeho bezvýhradné spolehnutí se na zdravý úsudek, které z něj dělá nevypočitatelného a strašného protivníka.

Příklad 1

♠ K Q J 9
♥ 7 4
♦ 4 2
♣ K Q J 10 6

♠ 8 6 4
♥ 10 8 3 2
♦ J 9 7 3
♣ 7 2

♠ A 10 7 3
♥ 5
♦ A K 6
♣ A 9 8 5 4

♠ 5 2
♥ A K Q J 9 6
♦ Q 10 8 5
♣ 3

N
W 1 E
S

Závazek **3BT S** Výnos **♦ 3**

N	S
	1 ♥
2 ♣	2 ♥
2 ♠	3BT
pas	

Západ vynáší proti tomuto nastřelenému závazku károvou trojku. Jak budete dále bránit?

Jelikož sami máte v ruce čtyři jisté zdvihy, nemůžete spoléhat na to, že partner bude ještě něco dobrého mít. V kárech bude mít spíš kluka než dámu. Jeden nápad, který Vám bleskne hlavou je vzít první zdvih esem a vrátit károvou šestku, aby partner mohl získat zdvih na kluka, ale hlavní hráč by se nemusel splést, protože od A,J,6 byste správně měli vrátit kluka.

Skok Jihu na 3BT musí zcela jistě indikovat solidní srdcový 6-list. V tom případě má jen tři karty v černých barvách, a proto je ve vašich silách odříznout ho od stolu. Nemůžete si být jisti, že Vaše pokračování bude správné, ale pravděpodobnější je, že singla bude mít Jih spíše v trefech než v pikách. Po vzetí prvního zdvihu károvým králem byste tedy měli vynést malý pik. Jih si nyní nemůže odehrát více než sedm zdvihů, než Vás opět pustí do zdvihu. Až to udělá, Vy si odehrajete své vysoké zdvihy, a když pak vynesete káro, partner dokoná dílo zkázy.

Příklad 2

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

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

N		E
W	2	S

Závazek **4♥ S** Výnos **♦Q**

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

Na Vaši vynesenu károvou dámou dává Východ osmičku. Jih bere zdvih esem a dále vynáší srdcovou šestku. Jak budete bránit?

Jelikož partner v kárech asi nic nemá, potřebujete získat tři zdvihy v černých barvách. Trefové eso má asi Jih, ale Vám bude stačit, má-li partner pikovou dámou. V příručkách se jistě dočtete, že byste měli vynést pikovou desítku, abyste vychytali hlavnímu hráči kluka, ale zde by to zřejmě nedostačovalo. Jih by pokryl klukem a pikové pokračování by vzal esem. Po vytrumfování a vyeliminování by Vás třetím pikem pustil do zdvihu a Vy byste mu museli potupným výnosem od krále zadat zdvih.

Je nutno tedy zahrát neortodoxně a pojistit si, aby partner získal zdvih na pikovou dámou ve správném okamžiku. Po vzetí trumfovým esem musíte vynést pikového krále.

Všimněte si, že by bylo nebezpečné jedenkrát trumfy propustit. Hlavní hráč by mohl zahrát trefové eso a na dva vysoké trefy stolu by si mohl odhodit z ruky dva ztrátové zdvihy.

Příklad 3

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

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

N		E
W	3	S

Závazek **4♥ S** Výnos **♠A**

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

Poté, co Západ vynesl pikové eso, aby se podíval na stůl, vynesl k dalšímu zdvihu károvou osmičku. Na Vaše eso dává Jih trojku a kárové pokračování bere králem, na kterého přidává Západ dvojku a stůl kluka. Na srdcovou čtyřku hraje Západ kluka a Vy propouštíte dámou stolu. Po chvíli zamyšlení pokračuje hlavní hráč ze stolu srdcovou desítkou. Nyní berete králem a partner odhazuje trefovou dvojku. Co zahrajete dále?

Po zahrání kár je jasné, že hlavní hráč má 5-list. Má-li také dva trefy získá deset zdvihů tak, že dvakrát zaimpasuje v trefech. Obrana má tedy šanci jedině tenkrát, má-li hlavní hráč jen singl tref a 3-list pikový. I v tom případě by však byl pikový výnos z Vaší strany katastrofální, protože hlavní hráč by na stole přebil trumfovým esem, dotrumfoval by tak, že by vyimpasoval Vaši trumfovou osmičku a po zahrání trefového impasu by udělal deset zdvihů.

Trumfový výnos vypadá bezpečně a zcela jistě jim zabráníte pikovému přebitku, ale má-li Jih pikovou dámou, dostane při vytrumfování při odehrávání pátého kára Vašeho partnera do skvízu v černých barvách. Jediný

způsob, kterým můžete skvíz překazit, je okamžité vynesení trefu.

Příklad 4

♠ J 7 3
♥ 9 7 6
♦ J 10 5
♣ K Q 10 5

N
W 4 E
S

♠ 9 6 5
♥ 5 2
♦ 9 8 4
♣ J 8 6 4 2

♠ Q 10 8
♥ K Q
♦ A K 6 2
♣ A 9 7 3

♠ A K 4 2
♥ A J 10 8 4 3
♦ Q 7 3
♣ —

Když vynášíte kárové eso, partner přidává osmičku a hlavní hráč trojku. Pokračujete králem a dalším kárem, ale všichni kára přiznávají a hlavní hráč bere dámou třetí káro. Poté zahrává eso a další srdce. Východ přidává k těmto zdvihům dvojku a pětku a Vy jste opět na výnosu. Co teď?

Pravděpodobně žádný obránce nebude takový hazardér, aby zahrál čtvrté káro. Energičtější se pokusí odehrát trefové eso, ti hloubavější zkusí vynést pikovou desítku. Všechny tyto kroky jsou však spojeny s nebezpečím. Přitom máte k dispozici zcela bezpečné pokračování, po kterém vždy závazek porazíte, ačkoliv obvykle jenom expert přijde na toto zcela neobvyklé pokračování. Je to výnos malým trefem.

Jakmile na to přijdete, je to najednou jednoduché a zřejmé. Jih měl kárový 3-list a nejvýše srdcový 6-list. Musí tedy mít v černých barvách alespoň čtyři karty. I kdyby měl singl tref, zřejmě nemůže závazek splnit. Nakonec Vám musí jeden zdvih stejně vydat.

Závazek **4♥ S** Výnos **♦ A**

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

Literatura

1. *Bridžová obrana přímo vražedná* – H.W.Kelsey