



Propracovali jsme se k závěrečnému ročníku bridžové akademie. Zde naše cesta končí. Tento ročník je vhodnější řešit jako korespondenční. Především jednotlivé oktávy z družstevních zápasů si vyžádají mnoho času. Doporučujeme proto poslat emailem zadání a nechat týden na vypracování odpovědí, pak poslat řešení s hodnocením a k tomu zadání nové oktávy. Mezi družstevní soutěž, které čerpáme z knih pana Kelseye, jsou vloženy lekce s vyššími typy skvízu a nejvyšší patra BridgeMasteru.

V tomto roce již nepřidáváme žádnou nadstavbu, jako literaturu poskytujeme různé učebnice zabývající se skvízy.

Lekce 1: Jak hraje v družstvu – 1. oktáva

Příklad 1

Ve zdvihu

W

N

♠ A Q 5
♥ J 3
♦ A 9 5
♣ A 10 8 6 2

S

♠ J 10 4
♥ A K Q 10 9 6 2
♦ —
♣ 9 5 3

Závazek **6♥S** Výnos **♦6**

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

Zápas začíná zajímavě. Západ vynesl károvou šestku.

Jak plánujete sehrávku?

Řešení:

Na první pohled se zdá, že slem závisí na poloze pikového krále, ale podrobnější analýza odhalí, že v tom to není. Když nepřišel pikový výnos, můžete se vždy vyhnout riziku impasu, pokud budou trefy 3-2. Správné je zahrát v prvním zdvihu károvou devítku ze stolu a z ruky shodit malý tref. Cílem tohoto zahrání je propustit zdvih Východu, který ze své strany nemůže otevřít piky. Ať vrátí Východ cokoliv, budete si moci odehrát trefové eso, shodit poslední tref z ruky na kárové eso a snapnout tref vysokým trumfem. Když budou trefy dobře rozloženy, přejdete na stůl na trefového kluka a snapnete si vysokým trumfem další tref. Po dotrumfování si pak budete moci na vypracované trefy stolu odhodit ztrátový pik z ruky.

♠ A Q 5
♥ J 3
♦ A 9 5
♣ A 10 8 6 2

♠ 9 6 2
♥ 8 5 4
♦ K 10 8 6 4
♣ K J

N
W 1 **E**
S

♠ J 10 4
♥ A K Q 10 9 6 2
♦ —
♣ 9 5 3

♠ K 8 7 3
♥ 7
♦ Q J 7 3 2
♣ Q 7 4

Závazek **6♥S** Výnos **♦6**

Všimněte si, že uvedeným způsobem sehrávky riskujete jen velmi málo. Když budou trefy 4-1, můžete vždycky ještě zahrát trefový impas.

Výsledek: Ve druhé místnosti nebyli vaši soupeři tak ambiciózní a zastavili se na čtyřech srdcích. Po pikovém výnosu udělal vydražitel 11 zdvihů a získal 450 bodů.

Splnil-li jste slem, připište si 11IMP, pokud jste spadl, získali 11IMP protivníci.

Příklad 2

W

Ve zdvihu 8
♣

N

♠ Q 5

♥ A K J 10 6 2

♦ Q 6 5 2

♣ 4

S

♠ K J 6 4 2

♥ 9 5

♦ J 7 3

♣ A J 7

Západ vynesl trefovou osmičku k dámě a esu. Zahrál jste pik k dámě a pak piky zpátky ke klukovi a esu. Východ dává kladný náznak osmičkou a pak trojkou. Západ překvapivě vynesl dámu srdcovou, vzal jste na stole esem a Východ přidal sedmičku. Jak dál?

Závazek **3BT S** Výnos ♣8

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

Řešení:

Zdá se, že se vám Západ pokouší narušit komunikaci, protože si uvědomil, že když se dostanete na pikového krále, bude to váš devátý zdvih.

V této fázi si nesmíte odehrát srdce, protože byste se sám seskvízoval v ruce v černých barvách. Předpokládejme, že byste na srdce zahodil dvě kára a dva piky a pak zahrál káro. Západ by vzal, odehrál by si druhé vysoké káro (podle dražby je velmi pravděpodobné, že má obě vysoké kárové figury) a vy byste si musel zvolit jednu ze dvou prohrávajících variant – buď se zbavit pikového krále nebo se zbavit pikové zádrže.

Jelikož máte vstup na srdcovou devítku, je v tomto okamžiku určitě bezpečné zahrát káro ke klukovi v ruce. Vracenou srdci můžete vzít devítkou v ruce, čímž se dočasně odříznete od srdcí na stole. Ovšem zahráním dalšího kára získáte vstup na stůl a tím si zajistíte devět zdvihů.

♠ Q 5
 ♥ A K J 10 6 2
 ♦ Q 6 5 2
 ♣ 4

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

N
 W 2 E
 S

♠ 8 3
 ♥ 7
 ♦ 9 8 4
 ♣ K Q 10 9 6 3 2

♠ K J 6 4 2
 ♥ 9 5
 ♦ J 7 3
 ♣ A J 7

Výsledek: Ve druhé místnosti se Sever nesnažil hledat štěstí ve 3BT a rozhodl se pro čtyři srdce. Tento závazek nevypadá bezpečně, ale v praxi neexistuje způsob, jak ho porazit a vaši soupeři si připsali 620 bodů.

Proto jste ztratili 1IMP, pokud jste splnili 3BT, a pokud jste spadli, získali na vás soupeři 12IMP.

Závazek **3BT S** Výnos ♣8

Příklad 3

2
 ♣
 N
 W 3 E
 S

♠ A Q 6
 ♥ 9 8 7
 ♦ K J 5 3
 ♣ A 5 4

♠ 7 2
 ♥ A Q J 5
 ♦ Q 8
 ♣ K Q 10 9 6

Sever vynesl trefovou dvojku k esu, devítce a trojce. Hlavní hráč snapl tref, zahrál pik k dámě, snapl další tref a zahrál pik k esu. Partner přiznal trumfy v obou kolech v pořadí malá-velká. Na srdcovou devítku dáváte eso a pokračujete srdcovou dámou. Západ vzal králem, vrátil srdcovou desítku k vašemu klukovi. Partner srdce přiznává. Co zahrajete teď?

Závazek **4♠ W** Výnos ♣2

W	N	E	S
			1♣
1♠	pas	4♠	pas
pas	pas		

Řešení:

Snadno dopočítáte list hlavního hráče – má šest piků, tři srdce, jeden tref, a proto tři kára a je jasné, že nemůžete závazek porazit, pokud nebude mít partner kárové eso. I v tomto případě není volba zahrání k následujícímu zdvihu snadná. Když zahrajete károvou osmičku k esu partnera, nic se tím nezíská, protože vydražitel neuvěří, že Sever nepodpořil trefy s trumfovou podporou a esem a dámou károvou. Zahraje ve druhém kole kárového krále a vaše dáma spadne.

Musíte nechat vydražitele, aby si rozehrál kára sám. Správná obrana spočívá v zahrání třináctého srdce. Protože si Západ nemůže dovolit zahrát káro ze stolu, bude muset snapnout v ruce a Sever si shodí káro. Když přidá Sever malou na vnesené káro z ruky, může Západ neuhodnout a dát kluka. Když uhodne a dá krále, musíte se odblokovat a shodit dámu v naději, že u partnera najdete eso s desítkou. Hlavní hráč se dostane do ruky na svůj poslední trumf, partner si však shodí károvou desítku a udělá dva poslední zdvihy na káro a tref.

♠ 8 3
 ♥ 6 3 2
 ♦ A 10 7 6
 ♣ J 8 7 2

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

N
 W **3** E
 S

♠ A Q 6
 ♥ 9 8 7
 ♦ K J 5 3
 ♣ A 5 4

♠ 7 2
 ♥ A Q J 5
 ♦ Q 8
 ♣ K Q 10 9 6

Výsledek: Ve druhé místnosti hráli vaši spoluhráči rovněž čtyři piky a sehračka probíhala shodně až do kritického okamžiku. Jih se ovšem rozhodl, že zahrání trefu bude stejně dobré jako třinácté srdce. To ale nebyla pravda a Západ uhodl kára, splnil piky za 620 bodů.

Pokud jste našli zahrání třináctou srdcí, připište si 12IMP. Po jakémkoliv jiném zahrání je rozdání remízové.

Závazek **4♠ W** Výnos **♣2**

Příklad 4

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

N
 W **4** E
 S

♠ A K 4
 ♥ K 8 2
 ♦ A 9 7 5 2
 ♣ 8 5

Vynesl jste károvou pětku, na kterou dal partner krále a vydražitel šestku. Sever vrátil károvou osmičku a vy berete kluka esem. Jak budete pokračovat?

Závazek **3BT E** Výnos **♦5**

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

Řešení:

Zdá se, že by se měla vypracovat kára, ale když se trochu nad partií zamyslíte, uvědomíte si, že to asi správná obrana nebude. Hlavní hráč má podle dražby všechny zbývající vysoké figury a je pravděpodobné, že má 5-list trefový. Pokud má dubla srdcového, musí závazek vždy splnit (s několika nadzdvihy, když si neodehrajete piky).

I když má Východ pouze jedno srdce, budete mít problémy, když teď vrátíte káro, při odehrávání trefů. Můžete si shodit ztrátový pik a dvě vypracovaná kára, ale to usnadní vydražiteli dopočítání rozlohy a vysokých figur. Po srdcovém impasu vás pustí do zdvihu pikem a vy budete muset nést od srdcové vidle a závazek bude splněn.

Jedinou reálnou možností jak porazit závazek je hrát na to, že má Východ srdcového singla, vynést ve třetím zdvihu srdci a přerušit tak komunikaci vydražitele se stolem. Když si odehraje trefy, můžete si shodit srdce. Tímto způsobem obrany nemůžete nic zadat, protože Východ by asi nedražil BT, kdyby měl šikenu srdcovou.

♠ 7 2
 ♥ 9 6 4 3
 ♦ K 8 4
 ♣ 9 6 3 2

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

N
 W 4 E
 S

♠ J 9 6 5
 ♥ 7
 ♦ Q J 6
 ♣ A Q J 10 4

♠ A K 4
 ♥ K 8 2
 ♦ A 9 7 5 2
 ♣ 8 5

Výsledek: Ve druhé místnosti hráli vaši spokojeně tři piky, udělali devět zdvihů a zapsali 140.

Zahrání srdce tedy znamená 6IMP pro váš tým, cokoliv jiného je ztráta 10IMP.

Závazek **3BT E** Výnos ♦ 5

Příklad 5

Ve zdvihu

W
9
♠

N

♠ K 8 7 3
♥ K 8 5
♦ A K Q 2
♣ 10 4

S

♠ 6 5 2
♥ A Q 7
♦ J 9 4
♣ A J 5 2

Západ poslušně vynesl pikovou devítku a Vy jste dal ze stolu malou, Východ vzal desítkou a vrátil srdcovou dvojku.

Jak si naplánujete sehrávku?

Závazek **3BTx S** Výnos ♠ 9

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

Řešení:

Máte osm zdvihů shora, ale způsob jak udělat devátý není hned zřejmý. V černých barvách se vám ovšem nabízejí zajímavé možnosti. Vypadá to, že Východ může mít čtyři srdce a čtyři piky, a proto pouze pět karet v levných. Má-li buď K,Q v trefech, dubl figuru trefovou nebo singl tref, měl byste udělat devět zdvihů jedním nebo druhým způsobem. Nejprve si musíte odehrát čtyři kola kár, abyste si mohli dopočítat rozlohu a případně vynutit shoz od Východu.

Druhý zdvih byste měli vzít vysokým srdcem v ruce, abyste si uchovali vstup na stůl. Pak odehrajte kára (z ruky shodte tref). Pokud si Východ shodí pik, snadno si vypracujete devátý zdvih v pikách. Pokud

Východ přizná kára ve všech čtyřech kolech nebo zahodí tref, odehrajte si trefové eso a ostatní vysoká srdce a dostanete ho do nuceného výnosu na pik.

A konečně když Východ shodí srdci, můžete ze stolu zahrát trefovou desítku a z ruky přidáte malý tref, ať již Východ pokryje či nikoliv. Vezmete vrácený tref esem, odehrajete si vysoká srdce a vpustíte Východ do zdvihu pikem. Opět se ocitne v nuceném výnosu.

Výsledek: Ve druhé místnosti zahájil Sever 1BT a Jih dorazil na 3BT. Východ vynesl srdcovou dvojku, a protože vydražitel neměl žádnou indikaci o rozloze, tiše jednou ulehl.

Proto si za splnění kontrovaných 3BT připište 13IMP, jednou ne je za 3IMP pro soupeře.

Závazek **3BTx S** Výnos ♠ **9**

Příklad 6

Partner vynesl károvou dvojku, která je zřejmě singl. Ze stolu přišla trojka a Vy berete zdvih desítkou. Jak budete pokračovat?

Závazek **4♥ W** Výnos ♦ **2**

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

Řešení:

Podle dražby je pravděpodobné, že má vydražitel dobrý srdcový 7-list a tím devět zdvihů shora. Král ve kterékoli černé barvě by mu dával desátý zdvih, proto musíte doufat, že partner má oba tyto krále.

Je zde ovšem ještě další nebezpečí. Když dáte hlavnímu hráči šanci, bude si moci zajistit desátý zdvih snapnutím čtvrtého kára na stole. Abyste tomu zabránili, měli byste ve druhém zdvihu zahrát trumf.

Hlavní hráč pravděpodobně vezme esem na stole a zahraje další káro a vy můžete pošťouchnout partnera správným směrem, když zahrajete pětku. Když Sever tento zdvih přebije a vrátí svůj poslední trumf, měli byste omezit vydražitele na devět zdvihů, pokud neuděláte chybu při odhazování.

♠ 5
♥ K J 10 9 7 5 3
♦ 9 8 7 6
♣ 7

♠ K 9 8 4
♥ 6 4 2
♦ 2
♣ K Q 10 9 2

N
W 6 E
S

♠ A J 10 2
♥ A Q
♦ J 4 3
♣ A 8 5 4

♠ Q 7 6 3
♥ 8
♦ A K Q 10 5
♣ J 6 3

♠ A J 10 2
♥ A Q
♦ J 4 3
♣ A 8 5 4

Výsledek: Ve druhé místnosti byla stejná dražba i výnos. Jih si myslel, že si může dovolit odehrát si druhé káro před trumfnutím, ale rozdíl ve výsledku byl značný. Vydražitel vzal trumf esem na stole a zahrál kárového kluka, na kterého dal Jih pětku. Sever poslušně snapl a zahrál svůj poslední trumf. Západ si převzal dámu králem v ruce, zahrál další dva trumfy, na které ze stolu shodil tref a pik. Čtvrté kolo trumfů vyvinulo tlak na Jih, který musel omezit držení v jedné ze svých černých barev na dubla. Rozhodl se zahodit tref a Západ pak zahrál tref k esu, přebil tref a odehrál si své ostatní trumfy. Dostal tak obránce do dvojitého skvízu. Sever si musel držet tref, Jih káro a nikdo nemohl udržet dva piky.

Závazek **4♥ W** Výnos **♦2**

Proto si připište 12IMP, pokud jste ve druhém kole zahráli trumf, jinak je rozdání remízové.

Příklad 7

W
Ve zdvihu K♥

N
♠ 2
♥ A J 7 4 3 2
♦ Q 7
♣ 10 9 8 7

S
♠ J 9 6 5
♥ 6
♦ K 9 3
♣ A K Q J 2

Západ vynesl srdcového krále k esu na stole, Východ přidal osmičku. Ve druhém zdvihu jste zahrál malou srdci a snapl vysokým trumfem, ale naděje na vypracování barvy mizí, když si Východ shodil károvou dvojku. Jak byste měl pokračovat?

Závazek **4♣ S** Výnos **♥K**

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

Řešení:

Protože si nemůžete vypracovat srdce, budete se muset spolehnout na křížové přebitky. Ke splnění závazku potřebujete buď tři snapy na stole nebo čtyři v ruce a musíte si rovněž vypracovat kárový

zdvih. Načasování ovšem není tak jednoduché. Měl jste štěstí, že jste nedostal trumfový výnos, ale můžete si být jist, že obránci vrátí trumf pokaždé, když se dostanou do zdvihu. To znamená, že si nemůžete v počáteční fázi dovolit odevzdat kárový a pikový zdvih. Pokud se vám podaří expasovat kárové eso, budete doma, protože pak budete moci pustit pikový zdvih.

Je pravděpodobné, že kárové eso je u Západu, ale nemusíte vsadit vše na tuto možnost. Bezpečné zahrání ve třetím zdvihu je kárový král z ruky. Když kterýkoliv obránce vezme esem a vrátí trumf, vezmete na stole, snapnete srdci, přejdete na dámu károvou na stůl a snapnete další srdci, vrátíte se na stůl snapem károvým a posledním trumfem v ruce snapnete srdci.

Když vám propustí kárového krále, odevzdáte samozřejmě prostě pik a křížovými přebitky si zajistíte deset zdvihů.

♠ A K 10 3
♥ K Q 10 9 5
♦ J 8 5
♣ 5

N
W 7 E
S

♠ Q 8 7 4
♥ 8
♦ A 10 6 4 2
♣ 6 4 3

♠ J 9 6 5
♥ 6
♦ K 9 3
♣ A K Q J 2

Výsledek: Ve druhé místnosti nechali vaši spoluhráči hrát tři piky. Po stálém útočení trefy byl výsledek bez jedné a ztráta 100 bodů.

Získáváte proto 1IMP, pokud jste splnili čtyři trefy, když jste spadl, znamená to ztrátu 5IMP.

Závazek **4♣ S** Výnos **♥K**

Příklad 8

N
W 8 E
S

♠ A K 5
♥ A Q 9 4
♦ 6 2
♣ J 10 9 5

♠ J 2
♥ 6 5
♦ A Q J 10 7
♣ 8 7 6 3

Sever vynesl károvou devítku k vašemu esu, Západ přidal trojku.

Jak byste měl pokračovat?

Závazek **4♥ W** Výnos **♦9**

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

Řešení:

Z výnosu vyplývá, že kárový král je u Západu a je jasné, že obrana neudělá pravděpodobně žádný trumfový zdvih. To znamená, že pokud má být závazek poražen, partner musí udělat pikový zdvih a dva trefové. Teď není čas na pasivní vrácení trumfu nebo kára. Musíte ihned otevřít piky, než si vydražitel vypracuje trefy stolu na shozy.

Klasický výnos z dublu je samozřejmě vyšší kartou, ale tady by to nemuselo být dobré. Vy už se nikdy do zdvihu nedostanete, a když obětujete svého pikového kluka, partner třeba nebude moci dál hrát piky, až se dostane do zdvihu na trefy. Musíte se zabezpečit i pro případ, kdy má partner v pikách dámu s devítkou a ne pouze s desítkou, a to můžete zajistit pouze tak, že ve druhém zdvihu zahrajete pikovou dvojku. Pak bude moci partner bezpečně vrátit malý pik, až se dostane do zdvihu na trefy a vypracuje tím čtvrtý zdvih obrany.

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

Výsledek: Ve druhé místnosti vaši kolegové hráli také čtyři srdce a Sever našel smrtící výnos trojkou pikovou. Vydražitel pak neměl žádnou šanci a jednou spadl.

Abyste udrželi remízu v tomto rozdání, museli jste tedy nalézt zahrání dvojku pikovou ve druhém zdvihu. Pokud jste zahráli cokoliv jiného, ztrácíte 10IMP.

Závazek **4♥ W** Výnos **♦9**

Literatura

1. *Hra v družstvu* – H.W.Kelsey

Proto si za složení čtyř piků připište 9IMP.
Pokud jste nechali tento závazek protihráče splnit, ztratili jste 8IMP.

Příklad 2



N

W
2
E

S

♠ 10 6 2

♥ J 8 6 3

♦ K 9 8

♣ A 9 4

♠ A

♥ 10 7 4

♦ A 7 4 3

♣ K J 10 8 3

Sever vynáší trefovou dámu k esu na stole. Vydražitel dotrumfoval esem, králem a dámou – Sever ve druhém kole trumfy nepřiznal a odhodil pětku a pak čtyřku pikovou. Pak přišel tref k devítce a k vaší desítce, a když pokračujete trefovým králem, odhazuje Sever pikovou osmičku. Na pikové eso dává hlavní hráč z ruky trojku a partner devítku. Co teď?

Závazek **3♥ W** Výnos **♣Q**

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

Řešení:

Ze shozů je jasné, že partner měl šest piků, což dává vydražiteli tři piky a dvě kára. Zdá se být jisté, že alespoň jeden ze zbývajících piků hlavního hráče je ztrátový, ale nebude snadné tento zdvih inkasovat. Není například bezpečné zahrát eso kárové a další káro, protože to dá vydražiteli dva kárové zdvihy, má-li dámu. Není rovněž bezpečné zahrát další tref, neboť snap v jedné ruce a shoz ve druhé může dát Západu devátý zdvih.

Zbývá nám zahrání malého kára, což je v této fázi správná obrana. Zajistí porážku závazku, pokud je porážka vůbec možná. Po vrácení malého kára nemůže vydražitel udělat více než osm zdvihů, ať již vezme v ruce nebo na stole.

♠ Q J 9 8 5 4
 ♥ 2
 ♦ J 10 6 2
 ♣ Q 5

♠ K 7 3
 ♥ A K Q 9 5
 ♦ Q 5
 ♣ 7 6 2

N
 W 2 E
 S

♠ 10 6 2
 ♥ J 8 6 3
 ♦ K 9 8
 ♣ A 9 4

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

Závazek **3♥W** Výnos **♣Q**

Výsledek: Váš spoluhráč na místě Západu hrál rovněž tři srdce po stejném výnosu, sehrával však lépe. Vzal trefovým esem, odehrál si A,K v srdcích, zahrál srdcovou devítku ke klukovi a vrátil káro k dámě v ruce. Pustil pak soupeře do zdvihu na tref a Jih mu byl nucen vytvořit devátý zdvih buď jedním nebo druhým způsobem.

Pokud jste našli vrácení malého kára, napište si 6IMP. Pokud ne, je rozdání remízové.

Příklad 3

Ve zdvihu

W
J
♣

N

♠ J 6 3
♥ 10 6 3
♦ Q 8 5
♣ K 8 4 2

S

♠ A Q 4
♥ A Q J 9 7 4
♦ A K
♣ A 5

Závazek **6♥S** Výnos **♣J**

Západ vynáší trefového kluka proti vašemu slemu.

Jak si naplánujete sehrávku?

Řešení:

Tento problém je cvičení na hledání sehrávky s nejvyšší pravděpodobností. První způsob sehrávky, který se nabízí, je vzít první zdvih na stole trefovým králem a zahrát srdcovou desítku, na kterou si z ruky odblokujete sedmičku, když Východ zahraje malou. Pokud nebudou trumfy děleny 4-0, bude tento způsob úspěšný tehdy, když bude srdcový král u Východu. Když bude mít srdcového krále Západ, zůstává vám stále možnost splnit závazek, budou-li trumfy 2-2. Po vytrumfování ve dvou kolech si odehrajete A,K v kárech, přejdete na stůl na srdcovou šestku, shodíte si malý pik na károvou dámu a zkusíte, zda sedí pikový impas. Celková pravděpodobnost úspěšnosti této sehrávky je kolem 55%.

Lepší způsob je ovšem zahrát ve druhém kole pik a impasovat dámou. Pokud impas sedí, můžete si odehrát vysoká kára a zahrát z ruky trumfovou dámu. Pokud nebudou trumfy rozloženy hůře než 3-1, získáte nakonec vstup na stůl na srdcovou desítku a shodíte si ztrátový pik na dámu károvou. Pokud nebude pikový impas sedět, poslouží vám pikový kluk jako vstup na stůl potřebný pro impas trumfový. Pravděpodobnost úspěchu této linie sehrávky je téměř 70%.

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

♠ J 6 3
 ♥ 10 6 3
 ♦ Q 8 5
 ♣ K 8 4 2

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

N
 W 3 E
 S

♠ K 9 8 2
 ♥ 5
 ♦ J 9 7 6 3
 ♣ Q 7 3

♠ A Q 4
 ♥ A Q J 9 7 4
 ♦ A K
 ♣ A 5

Závazek **6♥ S** Výnos **♣J**

Výsledek: Závazek a výnos byly ve druhé místnosti stejné a vydražitel zvolil způsob sehrávky s menším procentem úspěšnosti. Spravedlnosti bylo učiněno zadost a padl.

Pokud jste splnili slem, získal jste 14IMP.

Příklad 4

Ve zdvihu

W
10
♣

N

♠ Q 8 6 5
♥ A K
♦ A J 4 2
♣ A K 6

S

♠ 7 4 3
♥ Q J 10 6 4 3
♦ 5
♣ 9 7 2

Západ vynesl trefovou desítku k esu na stole. Východ přidal osmičku. Odehráváte A a K v srdcích a Východ na druhé kolo srdcí shazuje trefovou pětku. Jak byste měl pokračovat?

Závazek **4♥ S** Výnos **♣10**

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

Řešení:

Máte devět zdvihů shora a desátý musíte hledat v pikách. Je pravděpodobné, že Západ bude na své zahájení mít pikové figury i K,Q v kárech, ale problém může nastat při trumfové rozloze 4-1. Když si odehrajete kárové eso, snapnete káro, dotrumfujete a zahrajete poslední pik, bude vám moci Západ vyrazit poslední trumf dříve, než si vypracujete pikový zdvih.

Pomohlo by vám kdybyste mohl obraně odevzdat zdvih v této fázi, nesmíte ho však odevzdat Východu, protože všechny indikace ukazují, že Západ je velmi krátký v trefech. Kontrolu si udržíte zahráním kárového kluka ze stolu ve čtvrtém zdvihu. To vám zajistí, že se do zdvihu dostane Západ a neohrozí vás snap. Snapnete vrácené káro, dotrumfujete (ze stolu shodíte tref a pik) a zahrajete pik. Snapnete další káro, zahrajete další pik a stůl bude vysoký.

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

N

W 4 E

S

♠ 7 4 3 ♥ Q J 10 6 4 3 ♦ 5 ♣ 9 7 2
--

Výsledek: Ve druhé místnosti vynesl Západ proti stejnému závazku kárového krále a vydražitel tak měl trochu snazší úkol. Jih vzal esem, odehrál A,K v srdcích, snapl káro, dotrumfoval a zahrál pik. Západ vzal a vrátil tref. Hlavní hráč vzal esem, snapl káro svým posledním trumfem a zahrál další pik. Západ vzal a mohl odehrát dva kárové zdvihy, čímž závazek jednou složil. Vydražitel samozřejmě propásl řadu možností. Uspěl by jasnějším propuštěním prvního kára nebo, realističtěji, kdyby si před snapnutím kára v ruce odehrál vysoký tref. Aby si Západ nemusel oplonkovat pikovou figuru, musel by shodit káro, a pak by vydražitel snapl káro a zahrál další pik, který by zajistil vypracování jeho desátého zdvihu.

Závazek 4♥ S Výnos ♣10

Pokud jste našli obtížné zahrání károvým klukem ve čtvrtém zdvihu, připište si 12IMP.

Příklad 5

Ve zdvihu

W

A

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

Západ vynesl eso srdcové a pokračoval další srdcí, kterou Východ snapl pikovou pětkou a zahrál kárového krále k esu na stole. Jak byste měl pokračovat?

Řešení:

I když na vás udělali snap, jste stále v tomto střetnutí velkým favoritem. Nesmíte pouze odevzdat dva další trumfové zdvihy. Podle dražby by mělo být pikové eso u Západu a výnos pikovým králem v tomto okamžiku by byl osudný, kdyby měl Západ všechny zbývající trumfy.

Jak zjistíte, zda tomu opravdu tak je? Velmi jednoduše – zahrajete ve čtvrtém zdvihu ze stolu srdcovou dámu. Pokud má Východ ještě nějaký trumf, snapne, protože může oprávněně předpokládat, že si na dámu trefovou chcete smazat ztrátové káro. Nesnapne-li tedy srdcovou dámu Východ, snapnete ji sám a zahrajete desítku pikovou na impas.

Závazek 4♠ S Výnos ♥A

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

♠ K 4
 ♥ Q 8 7 3
 ♦ A 8 6 4
 ♣ Q 5 2

♠ A J 8
 ♥ A J 10 9 4 2
 ♦ 9 7
 ♣ J 8

N
 W 5 E
 S

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

♠ Q 10 9 7 6 3 2
 ♥ K 5
 ♦ 3
 ♣ A K 7

Závazek **4♠ S** Výnos **♥A**

Výsledek: Ve druhé místnosti se hrálo totéž, ale Západ nenašel chytrý výnos srdcovým esem, vynesl károvou devítku a vydražitel udělal bez námahy deset zdvihů.

Abyste zremizoval toto rozdání, musel jste tedy vyimpasovat pikového kluka. Pokud jste to neučinil, ztratil jste 12IMP.

Příklad 6

N
 W 6 E
 S

♠ K 10 7
 ♥ 6
 ♦ 9 7 6 3
 ♣ A 9 5 4 3

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

Závazek **6♠ W** Výnos **♥Q**

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

Sever vynáší srdcovou dámou a Západ hraje na vaše eso devítkou. Jak byste měl pokračovat?

Řešení:

Je jasné, že porážející zdvih naleznete nejpravděpodobněji v kárech, není ale proč hrát káro ve druhém zdvihu. Západ vydražil slem bez váhání a použil Blackwooda. Asi mu druhé eso neschází.

V tomto rozdání mohou kára počkat. Musíte nejprve obrátit svou pozornost na hrozivé trefy na stole. Má-li vydražitel singl tref, bude si možná moci vypracovat druhý trefový zdvih a to mu bude ke splnění slemu třeba stačit.

Tomuto nebezpečí zabráníte, když ve druhém zdvihu zahrajete trumf. Tím zbavíte stůl předčasně jednoho vstupu a vydražitel si nebude moci vypracovat trefy, pokud nemá krále.

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

Závazek **6♠ W** Výnos **♥Q**

Výsledek: Vaši spoluhráči ve druhé místnosti se tomuto pochybnému slemu vyhnuli, hráli čtyři piky a udělali dva nadzdvihy za 480 bodů.

Na vašem zahrání ve druhém zdvihu tedy záviselo 22IMP – plus 11IMP, když jste zahráli trumf a minus 11IMP, když jste zahráli cokoliv jiného.

Příklad 7

Ve zdvihu

	W
	♠ A
	♣

N

♠ A 5 3

♥ A Q 10 7

♦ 9 6 5

♣ J 10 8

S

♠ K Q J 10 8 7 4 2

♥ J 3

♦ K 7 4

♣ —

Západ vynáší trefové eso a partner vám vykládá na stůl sympatické karty. Jak si naplánujete sehrávku?

Závazek **4♠ S** Výnos **♣A**

W	N	E	S
			4♠
pas	pas	pas	

Řešení:

Máte devět zdvihů shora a výborné možnosti udělat další, je tady ovšem určité nebezpečí odevzdání srdcového zdvihu a tří kárových. Musíte tedy najít způsob, jak se vyhnout tomuto nebezpečnému srdcovému impasu. Je možné vypracovat si druhý srdcový zdvih, aniž byste pustili do zdvihu Východ?

Když už si tuto otázku položíte, je dost snadné ji zodpovědět. Stačí propustit Západu první zdvih na eso trefové a z ruky zahodit srdci. Zahraje-li pak Západ srdci, vezmete esem a zahrajete dvě kola trumfů tak, že skončíte na stole a v ruce si uchováte pikovou dvojku. Pak zahrajete srdcovou dámu, a když Východ nedá krále, shodíte z ruky káro. Tím si zajistíte deset zdvihů.

♠ A 5 3
♥ A Q 10 7
♦ 9 6 5
♣ J 10 8

♠ 6
♥ K 8 4 2
♦ A J 8 3
♣ A 7 6 2

♠ K Q J 10 8 7 4 2
♥ J 3
♦ K 7 4
♣ —

N
W 7 E
S

♠ 9
♥ 9 6 5
♦ Q 10 2
♣ K Q 9 5 4 3

Výsledek: Spravedlnost neexistuje. Ve druhé místnosti se hrál stejný závazek a váš soupeř na místě Jihu hrál tak, že by mohl spadnout, a udělal dva nadzdvihy. Snapl vynesené trefové eso, vytrumfoval králem a zahrál srdcového kluka, který prošel. Pak odehrál šest trumfů a Západ si musel osinglovat kárové eso, aby udržel tři srdce. Pak vydražitel znovu zaimpasoval srdce a pustil Západ do zdvihu na eso kárové a udělal poslední dva zdvihy na vysoká srdce stolu.

Zvolil-li jste správnou sehrávku, ztrácíte tak 2IMP, zatímco po nesprávné sehrávce je rozdání remízové!

Závazek 4♠ S Výnos ♣A

Příklad 8

♠ Q 5
♥ A K J
♦ K 10 9 4
♣ 8 7 5 3

♠ 8 3
♥ 9 7 2
♦ 7 5 3 2
♣ J 9 4 2

N
W 8 E
S

♠ 8 3
♥ 9 7 2
♦ 7 5 3 2
♣ J 9 4 2

Sever si odehrál A,K v pikách a pokračuje pikovým klukem, který je přebit károvou desítkou. Co odhodíte?

Závazek 5♦ W Výnos ♠A

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

Řešení:

Z dražby je pravděpodobné, že hlavní hráč má rozlohu 3-3-4-3. Pokud má Západ svých 15 bodů, nemůže mít partner víc než tři body v jiných barvách než pikách. Pokud má krále nebo dámu v trefech, pravděpodobně závazek porazíte, zatímco má-li singl károvou dámu, určitě splní.

Kritický případ je, když má partner srdcovou dámu. Vydražitel by pak snadno udělal jedenáct zdvihů po srdcovém impasu, pokud ho nepřesvědčíte, že impas nesedí. Uděláte to tak, že ve třetím zdvihu

podsnapnete snažíce se vyvolat dojem, že vám hrozí srdco-trefový skvíz. Pokud má vydražitel srdcovou desítku, zjistí, že kromě srdcového impasu může splnit ještě křížovým skvízem.

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

Výsledek: Když podsnapnete, je pravděpodobné, že vám vydražitel dá čtyři trefy a nejméně třetí srdcovou dámu. Po dotrumfování si odehraje jedno vysoké srdce, dva vysoké trefy a pak vynese svůj poslední trumf a shodí srdcového kluka ze stolu. Když vy shodíte srdci, zahraje malou srdci na stůl a bude důvěřivě očekávat, že spadne vaše srdcová dáma. A ze šoku, že dáma nespada, se bude vzpamatovávat celou přestávku na oběd. Stejně bude toto rozdání pro vás ztrátové, protože vedle v místnosti zvýšil Západ hned na 3BT po zásahu dva piky. Sever si potěšeně stáhl svých šest zdvihů a vydražitel dvakrát spadl.

Napište si -3 IMP, pokud jste shodili ve třetím zdvihu trumf, pokud ne, pak -13 IMP.

Závazek **5♦W** Výnos **♠A**

Literatura

1. Hra v družstvu – H.W.Kelsey

Lekce 3: Jak hraje v družstvu – 3. oktáva

Příklad 1

Ve zdvihu 

N

♠ 9 6 3
♥ A K 6 2
♦ A Q J
♣ A Q 5

S

♠ A Q 10
♥ Q
♦ 8 6 4
♣ 10 8 7 4 3 2

Západ vynáší pikovou osmičku a vy berete pikového krále esem. Jak byste měl pokračovat?

Závazek **3BT S** Výnos ♠ 8

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

Řešení:

Podle výnosu se zdá, že pikový kluk sedí dobře a v takovém případě není závazek v nebezpečí. Zdání ovšem někdy klame a nemusíte v tomto rozdání všechno vsadit na to, že uděláte tři pikové zdvihy. Určitě by nebylo dobré riskovat hned ve druhém zdvihu a impasovat trefovou dámou.

Správné je zahrát standardní bezpečnou sehrávku – malý tref k esu. Pokud v prvním kole nevypadne figura, přejdete zpět na srdcovou dámu a zahrajete další tref k dámě na stole. Při tomto způsobu sehrávky nebude závazek v nebezpečí, pokud nebude sedět jak pikový kluk, tak i obě trefové figury.

♠ 9 6 3
♥ A K 6 2
♦ A Q J
♣ A Q 5

♠ J 8 4
♥ 10 8 7 3
♦ 10 7 5
♣ J 9 6

N
W **1** E
S

♠ K 7 5 2
♥ J 9 5 4
♦ K 9 3 2
♣ K

♠ A Q 10
♥ Q
♦ 8 6 4
♣ 10 8 7 4 3 2

Jak vidíte z diagramu celého rozdání, výnos Západu byl neortodoxní. Když zahrajete nesedící trefový impas, přijde zpátky pik, Západ vezme vaši desítku klukem a vrátí pik. Až se pak dostanete do zdvihu ve třetím kole trefů, zahraje káro a díly zablokovaným srdcím jednou spadnete.

Výsledek: Ve druhé místnosti zahájil Sever 2BT a Jih dorazil do 3BT. Východ vynesl srdci, a i když vydražitel odevzdal dva trefové zdvihy, nic nemohlo zabránit tomu, aby splnil s nadzdvihem.

Když jste ve druhém zdvihu zahrál malý tref k esu, získal jste pro své družstvo 1 IMP, když jste zaimpasoval dámou, ztratil jste 10 IMP.

Závazek **3BT S** Výnos ♠ 8

Příklad 2

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

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

N
 W 2 E
 S

Vámi vynesená kárová trojka je přebita na stole, partner hrál devítku a vydražitel dvojku. Piková desítka je pokryta dámou a králem a vy tento zdvih propouštíte. Východ snapuje na stole károvou šestku a partner dokončuje kladný náznak osmičkou. Pak přichází srdcová dáma, na kterou hraje Sever dvojku, Východ čtyřku a Vy krále. Jak byste měl pokračovat?

Závazek 4♠ E Výnos ♦ 3

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

Řešení:

Je jasné, že závazek porazíte, pokud má partner buď kárové eso nebo trefovou dámu. Vypadá, že je věcí techniky odehrát si jeden vysoký pik a vyrazit poslední trumf stolu. Pak můžete zkusit kára a, bude-li to nutné, trefy, až se dostanete do zdvihu. Ovšem tato obrana nebude dost dobrá, pokud má vydražitel obě klíčové karty, protože pak bude moci dotrumfovat a díky vypracovaným srdcím udělá deset zdvihů.

Když pozici zanalyzujete podrobněji, můžete přijít na to, že je možné závazek porazit i tehdy, má-li vydražitel jak kárové eso, tak trefovou dámu za předpokladu, že si své trumfy uchováte nedotčené. Správné je vrátit srdci s cílem zbavit vydražitele vstupu v ruce. Pak si Východ nebude moci dotrumfovat a váš čtvrtý trumf udělá porážející zdvih.

♠ Q
 ♥ 10 6 2
 ♦ K Q 9 8 7 5
 ♣ 8 5 4

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

♠ K 8 7 6
 ♥ A 4
 ♦ A J 6 2
 ♣ Q 7 2

N
 W 2 E
 S

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

Výsledek: V tomto rozdání něco získáte tak jako tak, protože ve druhé místnosti vaši splnili čtyři piky s kontrem po špatné obraně.

Zapište si 12 IMP, když jste vrátil srdcovou devítku a 5 IMP za cokoliv jiného.

Závazek 4♠ E Výnos ♦ 3

Příklad 3

♠ Q 7 4
 ♥ K Q 5
 ♦ Q J 6 5
 ♣ A Q J

N
 W 3 E
 S

♠ K J 8 5 2
 ♥ 3
 ♦ A K 9 7 4
 ♣ 8 5

Na vaše vynesené kárové eso hraje Sever trojku a Východ osmičku.
Jak byste měl pokračovat?

Závazek 4♥ E Výnos ♦ A

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

Řešení:

Nejprve musíte zanalyzovat károvou rozlohu. Partner by nezahrál trojku z 10,3,2, proto musí mít buď dubla nebo singla. Pokud je ovšem trojka singl, proč hrál Východ osmičku? Bylo by od něho rozumné zahrát dvojku v naději, že rozehrajete jinou barvu. Vypadá téměř jistě, že kára jsou 2-2 a je jasné, že si musíte udělat všechny pikové zdvihy, které můžete, dřív než si vydražitel vypracuje shozy na kára. Je pravděpodobné, že partner má jednu vysokou kartu, která může být pik, tref nebo trumf. Není třeba pospíchat se zahráním piku, i když má partner eso, protože budete mít ještě jednu možnost zahrát pik, až se dostanete do zdvihu na kárového krále. Je nepravděpodobné, že zahrání trefu bude mít úspěch, i když partner bude mít krále. Vydražitel vskočí esem, dotrumpfuje a vypracuje si káro pro pikové shozy.

♠ 10 9 3
 ♥ A 7 6 4
 ♦ 3 2
 ♣ 9 7 6 2

♠ Q 7 4
 ♥ K Q 5
 ♦ Q J 6 5
 ♣ A Q J

N
 W 3 E
 S

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

♠ K J 8 5 2
 ♥ 3
 ♦ A K 9 7 4
 ♣ 8 5

Závazek 4♥ E Výnos ♦ A

Výsledek: Ve druhé místnosti došli vaši kolegové do neprohratelných 3BT, ale protivníci bránili čtyřmi piky. Dostali kontra a po trumfovém výnosu lehli dvakrát za 300 bodů.

Proto si za zahrání trumfu ve druhém zdvihu připište 9 IMP, zatímco jakékoliv jiné zahrání znamená ztrátu 8 IMP.

Příklad 4

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

N
 W 4 E
 S

♠ K 7 5 4
 ♥ 6 5
 ♦ A K 8 2
 ♣ K 7 3

Vynesl jste kárové eso, na které Sever přidal dámu a Východ pětku.
Co dál?

Závazek 5♣ E Výnos ♦ A

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

Řešení:

Výnos dámou károvou označuje držení kluka a je svůdné pokračovat ve druhém zdvihu malým kárem. Pokud byste dostali partnera do zdvihu, pik od něho znamená složení závazku alespoň se dvěma pády.

To by byla rozumná obrana v případě, kdyby byl závazek čtyři trefy, ale proti pěti trefům nepotřebujete druhý kárový zdvih. Pokud nemá vydražitel více než sedm trefů, zajistíte si složení závazku vrácením srdce ve druhém zdvihu.

Jelikož Východ nepodpořil srdce, nemá v této barvě více než dvě karty a až se dostanete do zdvihu na trefového krále, dokončíte přerušení komunikace zahráním druhého srdce. Pak nebude moci vydražitel udělat více než dva srdcové zdvihy a porážející zdvih uděláte na pikového krále.

♠ 8 2
 ♥ 10 8 7 3
 ♦ Q J 9 7 4
 ♣ 9 5

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

N
 W 4 E
 S

♠ A J 3
 ♥ J 2
 ♦ 5
 ♣ A Q J 10 8 6 2

♠ K 7 5 4
 ♥ 6 5
 ♦ A K 8 2
 ♣ K 7 3

Závazek 5♣ E Výnos ♦ A

Všimněte si, že po pokračování kárem může vydražitel snapnout, vyrazit trumfového krále a nakonec si shodí ztrátové piky na srdce.

Výsledek: Ve druhé místnosti vaši spoluhráči došli do čtyř srdcí a Západ je po pečlivé sehrávce splnil. Po snapnutí druhého kára srdcovou dvojkou zahrál ze stolu malý pik. Obránci pak byli omezeni na dva kárové zdvihy a jednoho černého krále.

Pokud jste zahráli ve druhém zdvihu srdci, napište si 12 IMP. Pokud ne, stejně jste získali 1 IMP.

Příklad 5

Ve zdvihu 

N

♠ 6 5
♥ A 10 9 3
♦ 10 7 5 4
♣ A J 5

S

♠ A K 9 8 3
♥ K J 8 7 6 4
♦ Q
♣ 3

Závazek **6♥ S** Výnos **♦ 2**

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

Západ proti vašemu slemu vynáší károvou dvojku. Východ bere esem a vrací károvou trojku, kterou snapujete. Oba obránci přiznávají malý trumf, když hrajete srdci k esu na stole. Jak byste měl pokračovat?

Řešení:

V tomto případě je pouze otázkou techniky zabezpečit se proti špatné rozloze ve vedlejší barvě. Je známo, že Západ má dlouhé trefy a podle zahrání k prvním dvěma zdvihům má také čtyři kára. Je pravděpodobně krátký jak v trumfech, tak i v pikách, a proto byste měli před dotrumfováním soupeřů zkusit piky. Pokud oba obránci přiznají na A,K v pikách, můžete si odehrát srdcového krále a pak si vypracovat piky dvojnásobným snapnutím na stole.

Další možnost se objeví, když Západ nepřizná ve druhém kole piků. Pak budete mít na stole tři trumfy, které se postarají o tři ztrátové piky a slem stejně splníte.

♠ 6 5
♥ A 10 9 3
♦ 10 7 5 4
♣ A J 5

♠ 10
♥ 5
♦ K 9 6 2
♣ K 10 9 7 6 4 2

N
W 5 E
S

♠ Q J 7 4 2
♥ Q 2
♦ A J 8 3
♣ Q 8

♠ A K 9 8 3
♥ K J 8 7 6 4
♦ Q
♣ 3

Závazek **6♥ S** Výnos **♦ 2**

Výsledek: vaši soupeři nemají ve zvyku dražit slemy na 22 bodů. Hráli ve druhé místnosti čtyři srdce a udělali jedenáct zdvihů za 650 bodů.

Proto si za splnění slemu připište 13 IMP a za spadnutí také 13 IMP, ale na stranu soupeřů.

Příklad 6

Ve zdvihu 

N

♠ A 7 6 2
♥ 6 3
♦ Q 7 4
♣ Q 10 9 4

S

♠ K J 9 8 3
♥ K 8 5
♦ A 2
♣ 7 6 5

Západ vynáší srdcovou desítku k esu partnera. Východ si odehrává trefové eso a vrací srdcovou dámou. Berete králem, hrajete pik k esu a vracíte malý pik, na který Východ hraje devítku. Jak budete hrát dále?

Závazek **4♠x S** Výnos **♥10**

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

Řešení:

Bezpochyby byste raději bránili proti čtyřem srdcím, hrajete ale kontrované čtyři piky a máte před sebou životně důležité rozhodnutí jak zahrát trumfy, abyste v nich neodevzdali zdvih. Pokud je trefové eso singl, jsou dva důvody mluvící pro zahrání piků shora. Především silná dražba Východu naznačuje spíše rozlohu 2-5-5-1 než 3-5-4-1.

Ovšem hlavním argumentem je to, že závazek nejde nikdy splnit, jsou-li trumfy 3-1. Po sedícím impasu trumfovém byste mohli dotrumfovat a zahrát tref, ale Západ nebude spolupracovat a nezahraje krále. Dá malou a vy budete přibit na stole, odkud se nebudete moci pohodlně vrátit do ruky. Když byste se o to pokoušeli károvým esem, vypracujete si čtvrtý ztrátový zdvih a poslední trumf na stole potřebujete na snapnutí srdce.

Proto byste měl zahrát pikového krále a doufat, že od Západu spadne dáma.

Po károvém výnosu by soupeři čtyři piky snadno porazili. Po srdcovém obrana uspěje pouze tehdy, když vám Východ propustí první srdcový zdvih. Až se dostane do zdvihu na trefové eso, dostane partnera do zdvihu na srdce a ten mu podehraje kára.

♠ A 7 6 2
 ♥ 6 3
 ♦ Q 7 4
 ♣ Q 10 9 4

♠ Q 5
 ♥ 10 9 4
 ♦ 9 6 5
 ♣ K J 8 3 2

N
 W 6 E
 S

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

♠ K J 9 8 3
 ♥ K 8 5
 ♦ A 2
 ♣ 7 6 5

Výsledek: Ve druhé místnosti hráli vaši spoluhráči čtyři srdce, naštěstí bez kontra. Po pečlivé obraně mohl vydražitel udělat pouze osm zdvihů a ztratil 200 bodů.

Proto si připište 9 IMP pro své družstvo, pokud jste hráli piky na vypadnutí a minus 11 IMP, pokud jste impasovali.

Závazek **4♠x S** Výnos **♥10**

Příklad 7

Ve zdvihu

W
J
♥

N

♠ A 9 7 3
 ♥ A 8 2
 ♦ 5
 ♣ A K Q 9 4

S

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

Západ vynesl srdcového kluka, a když jste ze stolu přidal malou, Východ přebral kluka dámou. Jak si naplánujete sehrávku?

Závazek **3BT S** Výnos **♥J**

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

Řešení:

Vidíte osm zdvihů shora a vypadá to, že devátý budete muset hledat v nuceném výnosu kár od soupeřů. Musíte si k tomu připravit půdu a zbavit Západ karet v ostatních barvách. Současně ale nesmíte pustit do zdvihu Východ, protože by podehrání kár z jeho strany překazilo vaše plány. Můžete uspět, pokud má Západ pouze dvě srdce a dva nebo tři piky s králem nebo dámou.

Vezměte první zdvih srdcovým králem a zahrajte pik, na který přidáte ze stolu malou, pokud Západ zahraje dámu nebo krále. Další srdci vezmete esem, přejdete trefem zpátky do ruky a zahrajete další pik a opět propustíte, objeví-li se král nebo dáma. Vezmete vrácený pik esem a odehrajete si trefy, čímž

si připravíte koncovku. Zahrajete singl káro ze stolu a pokryjete kartu, kterou přidá Východ co nejeekonomičtěji. Pokud jste správně odhadl rozlohu, bude si moci Západ stáhnout dva kárové zdvihy, ale bude vám pak muset jeden kárový zdvih dát.

♠ K Q 5
♥ J 4
♦ A Q J 9 8 7
♣ 7 6

N
W **7** E
S

♠ J 10 6 2
♥ Q 10 9 7 5 3
♦ 4
♣ 8 3

♠ 8 4
♥ K 6
♦ K 10 6 3 2
♣ J 10 5 2

Výsledek: Ve druhé místnosti se hrál stejný závazek, ale vydražitel to měl lehké, když Západ vynesl károvou dámu.

Proto k zremizování tohoto rozdání jste museli závazek splnit. Spadnutí vás stojí 12 IMP.

Závazek **3BT S** Výnos **♥J**

Příklad 8

N
W **8** E
S

♠ 4
♥ A 9 7 4 3
♦ 10 8 7 5
♣ K Q J

♠ Q 8 5
♥ J 8 6 2
♦ A J 2
♣ 6 5 4

Sever vynáší károvou trojku a Západ hraje na vaše eso čtyřku.

Jak byste měl pokračovat?

Řešení:

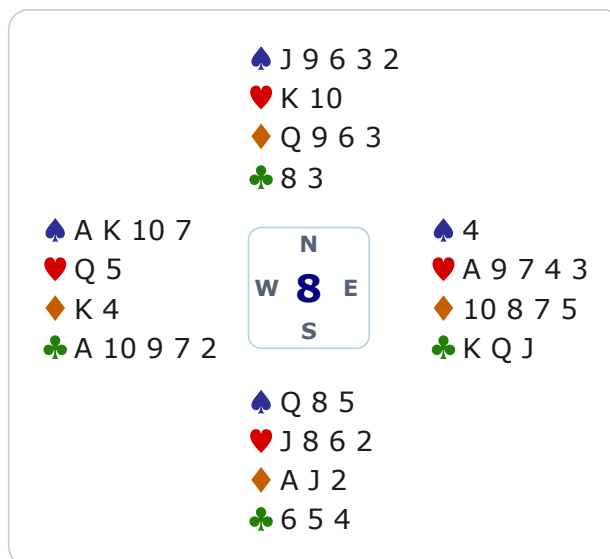
Neurážejte vydražitele pokusem o stáhnutí druhého kárového zdvihu. Západ musí mít kárového krále a také nejvyšší karty v černých barvách. Zdá se, že obrana nemá žádnou šanci, pokud má hlavní hráč rozlohu 5-1-2-5. Ani vrácení trumfu mu nezabrání ve snapnutí dvou piků na stole.

Musíte tedy pouze doufat, že má vydražitel v ruce ztrátovou srdci a ani potom není obrana snadná. Pokud má partner srdcového krále bez dámy, bude vystaven skvízu v červených barvách, až hlavní hráč izoluje károvou hrozbu.

Proto musíte hrát na to, že partner má v srdcích alespoň k,10 a ve druhém kole srdce vynést a překazit tak skvíz.

Závazek **6♣ W** Výnos **♦3**

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



Závazek **6♣ W** Výnos **♦ 3**

Výsledek: Podívejte se, co by se stalo po jakémkoliv jiném zahrání. Západ by si odehrál pikové eso, snapl by si pik, přešel by do ruky na kárového krále, snapl by další pik a káro. Odehrání všech trumfů a následující pikový král by udělalo z listu Severu sekanou a výsledek by byl dvanáctý zdvih pro hlavního hráče v srdcích nebo kárech.

Proto zahrání srdce ve druhém zdvihu získává 10 IMP a cokoliv jiného ztrácí 11 IMP.

Literatura

1. *Hra v družstvu* – H.W.Kelsey

Lekce 4: Jak hraje v družstvu – 4. oktáva

Příklad 1

Ve zdvihu 

N

♠ Q J 5 2
♥ J 4
♦ 8 6 5 3
♣ K 10 3

S

♠ A 6
♥ A K 9 8 7 5 2
♦ 7
♣ Q 9 5

Na vynesené kárové eso shazuje Východ dámu. Západ pokračuje károvou dvojku k desítce partnera. Vy snapujete a odehráváte si srdcové eso, ale dáma se neobjevila. Když pokračujete srdcovým králem, od Západu padá dáma a od Východu desítka. Co zahrajete teď?

Závazek **4♥ S** Výnos ♦ **A**

W	N	E	S
	pas	pas	4♥
pas	pas	pas	

Řešení:

Máte jistých devět zdvihů a desátý můžete získat, pokud sedí impas buď pikový nebo trefový. Nemusí být ovšem snadné najít vstup na stůl, protože se nemůžete spolehnout, že Západ má trefové eso nebo kluka.

Ve skutečnosti existuje pouze jeden způsob rozehrání trefů, pokud chcete hrát na šanci v obou černých barvách. Ve čtvrtém zdvihu byste měli zahrát devítku trefovou a propustit ji. Pokud na ni uděláte zdvih nebo když vyrazí eso, máte rovnou deset zdvihů. Pokud ji vezme kluk, můžete si zajistit vstup na stůl na impas pikový převzetím dámy králem ve druhém kole trefů.

♠ Q J 5 2
♥ J 4
♦ 8 6 5 3
♣ K 10 3

♠ 10 8 7 4
♥ Q 6
♦ A K 9 2
♣ 8 7 6

N
W **1** E
S

♠ K 9 3
♥ 10 3
♦ Q J 10 4
♣ A J 4 2

♠ A 6
♥ A K 9 8 7 5 2
♦ 7
♣ Q 9 5

Výsledek: Ve druhé místnosti zahájil Jih jedno srdce a po partnerově odpovědi jeden pik skočil na tři srdce. Na nich dražba vyhasla, což bylo z hlediska Jihu správné, protože udělal jen devět zdvihů. Po dotrumfování zahrál z ruky trefovou dámu. Východ propustil a vydražitel již nemohl udělat desátý zdvih.

Napište si 7IMP, když jste rozehráli trefy devítkou na impas. Cokoliv jiného znamená ztrátu 5IMP.

Závazek **4♥ S** Výnos ♦ **A**

Příklad 2

Diagram showing a card game position. A central box indicates a trick: North has the 5 of hearts, West has the 2 of spades, and East has the ace of spades. To the right, the cards in each hand are listed: North (8 5 of spades, Q 4 of hearts, A K Q 8 3 of diamonds, A 9 7 4 of clubs), West (Q 10 7 2 of spades, A 9 6 2 of hearts, 5 of diamonds, Q 10 8 2 of clubs), and East (8 5 of spades, Q 4 of hearts, A K Q 8 3 of diamonds, A 9 7 4 of clubs).

Sever vynáší srdcovou pětku k vašemu esu a vrácenou srdci bere králem (od Západu sedmička a desítka). Vrácené káro bere vydražitel esem a hraje pik k esu v ruce. Podezřívavě se dívá na devítku hranou Severem a hraje další káro ke králi. Co zahrajete po snapnutí tohoto kára?

Závazek **4♠ W** Výnos **♥5**

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

Řešení:

Západ má zřejmě pikový 6-list a podle dražby musí mít určitě trefového krále. Má-li dva trefy a tři kára (což je podle způsobu jeho sehrávky nepravděpodobné), splní svůj závazek vždy pikovým impasem, ale pokud má tři trefy a dvě kára, měla by uspět obrana. I když má vydražitel krále i kluka trefového, bude mu scházet vstup na stůl a nebude moci impasovat obě černé barvy. To ovšem předpokládá, že nevyřešíte za něj vrácením piky nebo trefu jeho potíže.

Zbývá již pouze jeden způsob obrany – zahrát srdci do dvojité šikeny. Tento danajský dar může sice vydražiteli přinést chvilku radosti, ale starosti přijdou brzy. Pokud snapne srdci v ruce, budou mu scházet vstupy potřebné pro impasy v obou černých barvách, zatímco shodí-li z ruky tref a snapne na stole, nebude moci vychytat vaši trumfovou dámu. Snap z obou listů mu rovněž nepomůže. Po vrácení srdce musíte závazek porazit.

Diagram showing a card game position after a trick. A central box indicates a trick: North has the 2 of spades, West has the 2 of spades, and East has the ace of spades. To the right, the cards in each hand are listed: North (9 of spades, K J 8 5 3 of hearts, J 10 9 7 2 of diamonds, 6 3 of clubs), West (A K J 6 4 3 of spades, 10 7 of hearts, 6 4 of diamonds, K J 5 of clubs), and East (8 5 of spades, Q 4 of hearts, A K Q 8 3 of diamonds, A 9 7 4 of clubs).

Výsledek: Ve druhé místnosti probíhala dražba i sehračka stejně, ale váš spoluhráč na místě Západu nebyl tak neopatrný a nepřešel na stůl na druhé káro. Zahrál tref k esu, zaimpasoval trumfy, odevzdal trumfový zdvih a ukázal svých 10 zdvihů.

Proto vám vrácení srdce přinese 12IMP, zatímco po jakémkoliv jiném zahrání je toto rozdělení remízové.

Závazek **4♠ W** Výnos **♥5**

Příklad 3

♠ K Q 6

♥ 6

♦ Q J 8 3

♣ K Q 10 8 5

N
 W **3** E
 S

♠ A 7 2

♥ A Q J 8 4

♦ A 10 5

♣ 9 4

Závazek **2BT E** Výnos ♥Q

W	N	E	S
			1♥
X	1♠	2BT	pas
pas	pas		

Na vynesenu srdcovou dámou hraje Sever dvojku a Východ krále. Ve druhém zdvihu berete kárového krále esem. Jak budete pokračovat?

Řešení:

Teď jste v kritické fázi obrany. Jelikož vydražitel nezačal rozehrávat trefy, můžete předpokládat, že v této barvě má pět zdvihů. Udělal již srdcový zdvih, v kárech již byly vypracovány dva a další zdvihy si bude moci vypracovat v pikách. Je jasné, že hlavní hráč závazek splní, pokud si ihned neodehrajete dostatečný počet zdvihů.

Odehrání vysokých srdcí by bylo dobré pouze tehdy, kdyby měl Sever čtyři srdce. To je ale samozřejmě nemožné. Kdyby měl partner srdcový 4-list, podpořil by vás v srdcích a nehlásil by piky. Nezbyvá vám nic jiného než doufat, že partner má srdcovou desítku, protože jinak vydražitel závazek splní, a proto byste ve třetím zdvihu měl zahrát malou srdci.

♠ J 10 9 8 3

♥ 10 2

♦ 9 7 6 2

♣ 6 3

♠ K Q 6

♥ 6

♦ Q J 8 3

♣ K Q 10 8 5

N
 W **3** E
 S

♠ 5 4

♥ K 9 7 5 3

♦ K 4

♣ A J 7 2

♠ A 7 2

♥ A Q J 8 4

♦ A 10 5

♣ 9 4

Závazek **2BT E** Výnos ♥Q

Výsledek: Vaši soupeři ve druhé místnosti našli proti stejnému závazku správnou obranu, takže při nejlepším můžete rozdání zremizovat.

Jiné zahrání než malá srdce, když jste byl ve zdvihu na kárové eso, znamená ztrátu 10IMP.

Příklad 4

Ve zdvihu 

N

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

S

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

Západ vynáší károvou trojku a dál následují v tomto zdvihu pětka, kluk a eso. Ve třech kolech jste dotrumfoval (ze stolu jste shodil tref, zatímco Východ zahodil dvě srdce). Jak byste měl pokračovat?

Závazek 4♠ S Výnos ♦3

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

Řešení:

Máte devět zdvihů shora a zdá se, že je jen otázkou techniky vypracovat si desátý v kárech. Ovšem po podrobné analýze objevíte skryté nebezpečí. Zahrání kárové desítky na impas zajistí samozřejmě nadzdvih, pokud výnos přišel od dámy, ale to není vůbec zaručeno. Kárová trojka může být singl nebo i vyšší karta z dublu. V takovém případě by Východ mohl, až se dostane do zdvihu na károvou dámu, pustit partnera do zdvihu na srdce a podehrání trefů by mohlo pro obranu vypracovat dostatek zdvihů.

Abyste si zajistili maximální šanci na úspěch, měli byste narušit komunikaci obránců vynesem srdce již teď. Pokud vezme zdvih Východ budete pak moci zcela bezpečně zahrát károvou desítku na impas.

Když se do zdvihu dostane Západ, bude váš závazek stále v bezpečí, pokud nejsou všechny tři vysoké trefové figury u Východu. Po vrácení srdce nebo kára budete moci propustit káro Východu. A po vrácení trefu zahrajete ze stolu malou s tím, že si vypracujete trefový zdvih a na něj shodíte ztrátové káro.

♠ Q 5
 ♥ Q 7 2
 ♦ K 9 8 5
 ♣ K 10 6 3

♠ J 9 3
 ♥ K 9 6 4
 ♦ 3 2
 ♣ J 7 4 2

N
 W 4 E
 S

♠ 6
 ♥ A J 10 5 3
 ♦ Q J 7 4
 ♣ A Q 8

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

Výsledek: Výsledný závazek byl ve druhé místnosti stejný, ale váš spoluhráč na místě Západu si vybral špatnou chvíli pro podívání na stůl, když vynesl srdcového krále. To byl konec obrany.

Proto jste tedy museli najít nůžkové zahrání, abyste rozdání zremizovali. Výnos jakékoliv jiné karty než srdce vás stojí ztrátu 12IMP.

Závazek 4♠ S Výnos ♦ 3

Příklad 5

♠ 10 7 2
 ♥ A J 7 4
 ♦ A 8 2
 ♣ Q J 5

N
 W 5 E
 S

♠ A 5
 ♥ 3
 ♦ K J 10 9 6 3
 ♣ K 8 7 2

Na vámi vynesené pikové eso přidává Sever trojku a Východ čtyřku. Sever bere další pik králem a vrací šestku. Východ přiznává piky dámou a klukem a vy svým jediným trumfem snapujete. Co ponesete ve čtvrtém zdvihu?

Závazek 4♥ E Výnos ♠ A

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

Řešení:

Svým způsobem je potěšující, že jste našel pikový snap, ale sám jste se teď asi dostal do nuceného výnosu. Vydražitel má určitě trefové eso a pravděpodobně i károvou dámu, takže můžete všim zadat. Ale i když svým zahráním darujete hlavnímu hráči třetí zdvih v levných barvách, bude muset mít sedm trumfů, aby měl deset zdvihů. Má-li šest trumfů, bude mít jen devět rychlých zdvihů, i když je zde nebezpečí, že desátý získá skvízem v levných barvách.

Jediným vstupem na stůl je kárové eso a vy můžete překazit tento hypotetický skvíz vyražením této karty. Správné zahrání ke čtvrtému zdvihu je kárový král. Po jeho zahrání se musí vydražitel spolehnout na trefové impas.

♠ K 9 8 6 3
 ♥ 9 5
 ♦ 7 4
 ♣ 9 6 4 3

♠ 10 7 2
 ♥ A J 7 4
 ♦ A 8 2
 ♣ Q J 5

N
 W 5 E
 S

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

♠ A 5
 ♥ 3
 ♦ K J 10 9 6 3
 ♣ K 8 7 2

Výsledek: Ve druhé místnosti zadražil Západ po zahájení jedno srdce a zásahu dvě kára tři kára. To mělo za následek, že jeho partner došel do neporazitelných 3BT. Po károvém výnosu udělal Východ deset zdvihů.

Pokud jste tedy ke čtvrtému zdvihu zahrál kárového krále, získal jste 12IMP. Jinak je to remíza.

Závazek 4♥ E Výnos ♠A

Příklad 6

Ve zdvihu

W
3♥

N

♠ Q 8 3
♥ J 10 6 2
♦ K 9 4 3
♣ 8 4

S

♠ A K J 5
♥ K Q 8 4
♦ J 5
♣ A Q J

Západ vynáší trojku srdcovou k devítce a dámě. Když pokračujete ve hraní trumfů, Západ bere esem a hraje třetí trumf, na který si Východ shazuje pikovou dvojku. Oba obránci přiznávají piky, když hrajete malou k dámě. Jak byste měl pokračovat?

Závazek 4♥ S Výnos ♥3

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

Řešení:

S lítostí zjišťujete, že nejste v nejlepším závazku. Jsme tak navyklí hledat shodu 4-4 v drahých, že máme tendenci hrát hru v barvě, i když jsou 3BT lepší.

Vaším problémem ve čtyřech srdcích je neodevzdat tři zdvihy v levných barvách. Existuje mnoho způsobů sehrávky v tomto rozdělení, ale pouze jeden je úplně bezpečný. Měl byste odehrát zbytek piků (ze stolu shodit tref), pak si odehrát trefové eso a zahrát z ruky káro. Je jedno, zda to bude kluk, nebo pětka. Pokud zahrajete kluka, musíte ho pustit až k Východu, pokud Západ nepokryje dámou. Když

vynesete pětku, měl byste dát ze stolu devítku, nedá-li Západ figuru. Když Východ vezme tento zdvih, bude nucen vám vypracovat desátý zdvih, ať již vrátí tref nebo káro.

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

N
W 6 E
S

♠ A K J 5	
♥ K Q 8 4	
♦ J 5	
♣ A Q J	

Výsledek: Jsou chvíle, kdy ctnost musí být sama sobě odměnou. Ve druhé místnosti byl závazek rovněž čtyři piky a vydražitel udělal deset zdvihů prostým impasem pikovým. Pokud jste tedy jakýmkoliv způsobem splnil čtyři piky, je to remíza.

Pokud jste spadl, stojí to váš tým 10IMP.

Závazek 4♥ S Výnos ♥3

Příklad 7

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

N
W 7 E
S

♠ K J	
♥ A J 6 3	
♦ A J 2	
♣ A Q 9 5	

Srdcové eso dělá první zdvih, ale Východ snapuje další srdci a hraje pik. Berete králem a Sever přidává čtyřku. Východ snapuje třetí srdci a hraje další pik k dámě - Sever dokončuje kladný náznak trojkou. Pak přichází kárové trojka, na kterou hraje Sever osmičkou a Východ krále. Jak plánujete obranu?

Závazek 4♠x E Výnos ♥A

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

Řešení:

Je nepříjemné, když soupeři stále brání, máte-li silnou kartu, a může být ještě více nepříjemné, když nedosáhnete maximálního počtu zdvihů za jeho pády.

V tomto rozdělení podle shozu partnera víte, že má ještě třetí trumf a že měl dubla kárového a mělo by vám být jasné, že mu můžete zajistit kárový snap tím, že hned vezmete károvým esem a vrátíte kárového kluka. Vydražitel tak bude uzavřen na stole a nebude moci dotrumfovat. Vy pak vezmete tref, dáte partnerovi kárový snap a inkasujete ještě jeden nebo dva kárové zdvihy.

Jak vidíte, kárový snap je nutný k získání 800 bodů.

Výsledek: Ve druhé místnosti vaši kolegové do dražby nezasáhli a Východ proti čtyřem srdcím vynesl malé káro a pak neuhodl piky a udělal deset zdvihů.

Proto za zisk 800 bodů získáváte 2IMP, ale vzal-li jste károvým esem až třetí káro, ztrácíte 3IMP. Když vezmete károvým esem a vrátíte dvojku, stojí vás to 11IMP, stejně jako vrácení srdce nebo odehrání trefového esa. Když vezmete károvým esem a vrátíte tref, Východ svůj závazek splní a vás to stojí 15IMP.

Závazek **4♠x E** Výnos **♥A**

Příklad 8

Ve zdvihu

W
K
♣

N
♠ K 6 3
♥ J 7 6 3
♦ A K Q 5
♣ 9 4

S
♠ A 10 8 7 5 2
♥ A K
♦ J 7
♣ 10 7 6

Západ vynáší trefového krále a pokračuje dámou. Východ přebírá esem a hraje třetí tref a vy snapujete kluka na stole pikovou trojkou. Jak byste měl pokračovat?

Závazek **4♠ S** Výnos **♣K**

W	N	E	S
pas	1BT	pas	4♠
pas	pas	pas	

Řešení:

Problém je v tom, jak zabránit ztrátě dvou trumfových zdvihů v případě špatné rozlohy. Kdyby vám nezkrátili trumfy na stole, měli byste k dispozici jednoduchou bezpečnou sehrávku proti čtyřem trumfům u Východu. Kdyby Západ na vneseného pikového krále nepřiznal a Východ by na potom zahraný malý pik ze stolu nepřidal honér, zaimpasovali byste desítkou. Kdyby Východ dal ve druhém kole trumfů honéra, odehráli byste tři kola kár a shodili tref a vynesli ze stolu třetí trumf.

Teď je ale situace jiná. Dostanete se do nepříjemného postavení, když si odehrajete pikového krále a Západ přizná. Východ určitě dá ve druhém kole figuru a vy mu nebudete moci nijak zabránit v inkasování dvou trumfových zdvihů.

Potřebujete ještě jeden vstup na stůl, abyste mohli zrealizovat trumfový coup, kdyby k této nebezpečné situaci došlo. Tento vstup si zajistíte pouze tím, že hned neodehrajete pikového krále ze stolu. Vyneste pikovou šestku a dejte desítku, když Východ přidá malou. Západ vám nic neudělá, když se dostane do zdvihu.

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

Když ovšem Východ zahraje figuru a Západ nepřizná, můžete odehrát vysoká srdce, zahrát káro na stůl, snapnout srdci, vrátit se kárem na stůl a snapnout další káro nebo srdci. Pak zahrajete trumf ke králi a budete moci zaznamenat desátý zdvih „mimochodem“ na pikovou desítku.

Výsledek: Závazek a obrana byly ve druhé místnosti stejné, ale vydražitel zahrál ve čtvrtém zdvihu pikového krále a jednou padl.

Připište si 10IMP, když jste našel sehrávku na splnění závazku.

Závazek **4♠ S** Výnos **♣K**

Literatura

1. *Hra v družstvu* – H.W.Kelsey

Lekce 5: Jak hrajete v družstvu – 5. oktáva

Příklad 1

W **1** E
S

♠ A Q J 7
♥ K 8 4 3
♦ 5
♣ A J 8 7

♠ —
♥ 10 7 6 2
♦ A K Q J 10 6
♣ K 5 4

Sever vynáší desítku trefovou, která prochází k dámě vydražitele. Ve druhém zdvihu hraje Západ káro na stůl a hraje káro, káro, káro...

Naplánujte svých pět shozů.

Závazek **3BT W** Výnos ♣**10**

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

Řešení:

Hlavní hráč má šest kárových zdvihů, udělal už trefový zdvih, a proto potřebuje ke splnění závazku dva srdcové zdvihy. Pokud má v srdcích A,Q, udělá devět zdvihů impasem srdcovým.

Když se na problém podíváme z jiného pohledu, k poražení závazku je potřeba další zahrání trefů od Severu. To bude možné jen tehdy, má-li partner srdcovou dámu, a vy byste proto měli obranu založit na tomto předpokladu.

Na kára byste si měli shodit tři piky, malou srdci a krále srdcového. Nesmíte udělat chybu a odhodit si dvě malá srdce. To by umožnilo vydražiteli udělat alespoň devět zdvihů, aniž by pustil do zdvihu Sever. Musíte se zbavit srdcového krále a vytvořit tím vstup k partnerovi.

Podívejte se, co se stane, když si v ruce necháte srdcového krále a malou. Ze stolu přijde srdce. Když dáte malou, Západ vezme esem a další srdcí vás pustí do zdvihu, zatímco, když dáte krále, vydražitel propustí. V obou případech udělá hlavní hráč deset zdvihů.

♠ 8 6 4 3
 ♥ Q 5
 ♦ 9 8 7 3
 ♣ 10 9 2

♠ K 10 9 5 2
 ♥ A J 9
 ♦ 4 2
 ♣ Q 6 3

N
 W 1 E
 S

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

♠ A Q J 7
 ♥ K 8 4 3
 ♦ 5
 ♣ A J 8 7

Výsledek: Katastrofa! Ve druhé místnosti vaši spoluhráči kontrovali dva piky Jihu a jemu se podařilo závazek splnit za 470 bodů.

Ztrácíte 9IMP, pokud jste si nechal dvě malá srdce a ztrácíte 14IMP, pokud jste si dvě malá srdce odhodil.

Závazek **3BT W** Výnos **♣10**

Příklad 2

Ve zdvihu

W
2
♦♦

N

♠ 6 2
♥ A 8 4
♦ A 7 3
♣ J 10 8 6 3

S

♠ K 10 9 8 7 4 3
♥ Q 6 5
♦ Q 5
♣ K

Závazek **3♠ S** Výnos **♦2**

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

Západ vynáší károvou dvojku. Když hrajete ze stolu malou, Východ dává krále a vrací trefovou sedmičku k esu svého partnera. Západ hraje zpátky kluka kárového. Jak budete sehrávat?

Řešení:

V každé vedlejší barvě musíte odevzdat zdvih, proto ke splnění závazku musíte odevzdat pouze jeden trumfový zdvih. V praxi to znamená hrát na to, že Východ má dubl eso trumfové.

Je svůdné vzít tento zdvih dámou károvou, přejít na stůl na srdcové eso, shodit srdci na kárové eso a pak zahrát trumf, ale to je cesta k jisté porážce. Východ vskočí trumfovým esem, stáhne si srdcového krále (kterého podle dražby určitě musí mít) a zahraje káro, čímž povýší obraně druhý trumfový zdvih.

Chcete-li se vyhnout povýšení trumfů, musíte vzít károvým esem ve druhém zdvihu a zahrát trumf. Po snapnutí vráceného trefu nebo kára budete moci dotrumfovat, zahrát srdce k esu a vrátit malou srdci k dámě v ruce.

♠ 6 2
 ♥ A 8 4
 ♦ A 7 3
 ♣ J 10 8 6 3

♠ J 5
 ♥ 10 7 3
 ♦ J 8 4
 ♣ A Q 9 5 2

N
 W 2 E
 S

♠ A Q
 ♥ K J 9 2
 ♦ K 10 9 6 2
 ♣ 7 4

♠ K 10 9 8 7 4 3
 ♥ Q 6 5
 ♦ Q 5
 ♣ K

Závazek 3♠ S Výnos ♦2

Výsledek: Ve druhé místnosti hráli vaši spoluhráči tři kára a po příznivém pikovém výnosu udělali devět zdvihů.

Pokud jste splnil tři piky, запиšte si 6IMP, pokud jste spadli, je to remíza.

Příklad 3

Ve zdvihu

W

Q♣

N

♠ A 8 6 3
 ♥ A K J 6 4
 ♦ Q 10 3
 ♣ A

S

♠ K Q 7 4
 ♥ 10 9 5
 ♦ A 8 2
 ♣ 9 5 2

Závazek 6♠ S Výnos ♣Q

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

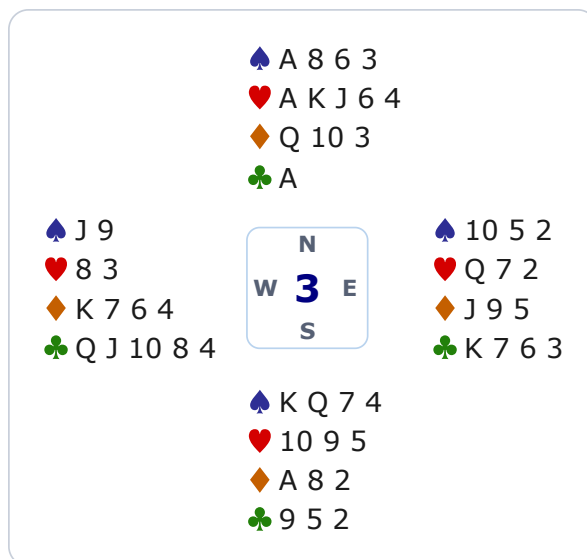
Západ vynáší trefovou dámu k esu na stole.

Jak si plánujete sehrávku?

Řešení:

Partnerova agresivní dražba vás dohnala do jasně špatného slemu. Na první pohled se zdá, že potřebujete sedící srdcový impas a trumfovou rozlohu 3-2, což vám dává šanci na úspěch 34%.

Pokud by se vám ovšem podařilo snapnout dva trefy na stole, už byste nepotřeboval sedící impas srdcový. Schází vám jeden vstup do ruky, ale pokud jsou srdce 3-2, můžete si vypracovat vstup navíc zahráním malé srdce k devítce ve druhém zdvihu. Vezmete vrácené káro esem, snapnete tref, odehrajete pikové eso, pak přijde pik ke králi a další trefový snap. Srdcová desítka vám poslouží jako další vstup potřebný pro stažení posledního trumfu a ztrátová kára si odhodíte na srdce. Tento způsob sehrávky má větší šanci než impas srdcový – 46%.

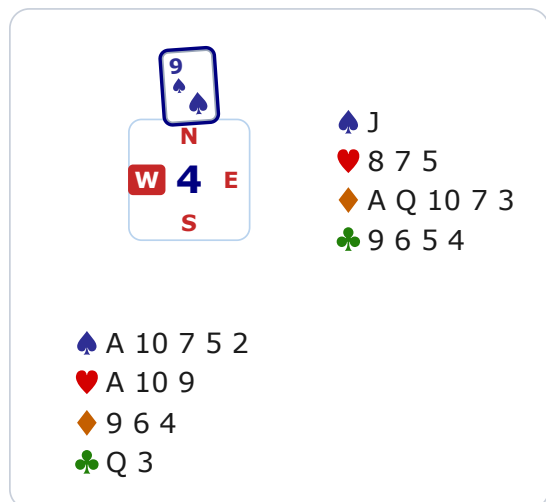


Závazek **6♠ S** Výnos **♣Q**

Výsledek: Jak jste očekával, ve druhé místnosti se soupeři spokojili se čtyřmi piky. Udělali jedenáct zdvihů za 450 bodů.

Splnění slemu vám tedy přinese 11IMP a nesplnění stojí stejnou sumu.

Příklad 4



Sever vynáší pikovou devítku a Západ odhazuje na vaše eso čtyřku. Ve druhém zdvihu hrajete trefovou dámu, na kterou Západ přidává dvojku a Sever desítku. Když pokračuje trojkou trefovou, Západ dává eso a Sever kluka. Vydražitel hraje srdcového krále, Sever přidává dvojku a Vy devítku. Západ pokračuje srdcovou dámou, na kterou dává Sever šestku. Jak budete plánovat obranu?

Závazek **4♥ W** Výnos **♠9**

W	N	E	S
1♥	pas	2♥	pas
4♥	pas	pas	pas

Řešení:

V této fázi už máte úplný obraz listu vydražitele. Jelikož se Západ nepokusil snapnout pik na stole, musí mít v pikách přesně K,Q,4. Má 5-list srdcový vedený K,Q,J, 4-list trefový s esem a tedy singl káro. I se sedícím károvým impasem bude mít jen devět zdvihů.

Musíte samozřejmě vzít druhý trumf, protože jinak vydražitel shodí trefy ze stolu na své vysoké piky a prosnapne trefového krále. Ovšem pasivní vrácení piku nebo trumfu by také nestačilo. Po odehrání piků a trumfů by se Sever dostal do skvízu v levných barvách a Západ by nakonec deset zdvihů přece jen udělal.

Správná obrana po vzetí srdcovým esem je vrácení kára. To přerušuje spojení hlavního hráče se stolem a znemožňuje hrozící skvíz.

♠ 9 8 6 3
♥ 6 2
♦ K J 8 2
♣ K J 10

♠ K Q 4
♥ K Q J 4 3
♦ 5
♣ A 8 7 2

N
W **4** E
S

♠ J
♥ 8 7 5
♦ A Q 10 7 3
♣ 9 6 5 4

♠ A 10 7 5 2
♥ A 10 9
♦ 9 6 4
♣ Q 3

Výsledek: Ve druhé místnosti došli vaši spoluhráči také do této napružené hry. Soupeři nenašli optimální obranu a vaše družstvo zapsalo 620 bodů.

Proto si запиšte zasloužených 12IMP, pokud jste našli vrácení kára. Po čemkoliv jiném je rozdání remízové.

Závazek **4♥ W** Výnos **♠9**

Příklad 5

Ve zdvihu

W

9
♥♥

N

♠ A 8 4
♥ 3
♦ A J 6 5
♣ A K Q 10 3

S

♠ K 7 2
♥ A J 7
♦ K Q 9 3
♣ 9 7 6

Západ vynáší srdcovou devítku k dámě a esu. Jak si naplánujete sehrávku?

Závazek **6♦ S** Výnos **♥9**

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

Řešení:

Tentokrát to vypadá, 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 podařit zabezpečit se 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 provedte 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 vám bude muset zahrát do trefové vidle.

♠ A 8 4
♥ 3
♦ A J 6 5
♣ A K Q 10 3

♠ Q 10 9 5
♥ 9 8 6 4
♦ 10 8 4 2
♣ 5

N
W 5 E
S

♠ J 6 3
♥ K Q 10 5 2
♦ 7
♣ J 8 4 2

♠ K 7 2
♥ A J 7
♦ K Q 9 3
♣ 9 7 6

Výsledek: Ve druhé místnosti hrál Sever šest trefů po výnosu srdcovým králem. Při této rozloze nemohl zabránit ztrátě dvou zdvihů.

Proto si za splnění slemu připište 16IMP.

Závazek **6♦ S** Výnos **♥9**

Příklad 6

♠ 10 6 3
♥ K Q 7 5 4 3
♦ K 5
♣ Q 6

N
W 6 E
S

♠ A K J 4
♥ 9 8
♦ Q J 9 7 6 3
♣ 10

Na vámi vyneseno pikového krále hraje Sever pětku a Východ osmičku.

Jak byste měl pokračovat?

Závazek **3BT E** Výnos **♠K**

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

Řešení:

Někdo začal kladný náznak v pikách, ale podle dražby je nepravděpodobné, že je to váš partner. Zdá se, že byste měl najít jinou barvu a pokusit se najít vstup k partnerovi. Pokud má vydražitel 15 bodů, může mít vydražitel klidně eso.

Nebezpečí spočívá v tom, že pokud zahrajete nesprávnou barvu, bude si možná hlavní hráč moci v ní odehrát šest zdvihů a vy se dostanete pod nesnesitelný tlak. Budete si muset držet tři kára, proto si buď budete muset shodit pik nebo si úplně odházet ostatní barvy. Ať si z těchto možností zvolíte cokoliv, bude pak vydražitel moci udělat devátý zdvih.

Měl byste zahrát srdci či tref? Abyste našel správnou odpověď, musíte se opět vrátit k dražbě. Východ měl slaboučké držení v pikách a pouze jednu károvou zádrž, a přesto dal přednost 3BT před čtyřmi srdci. Určitě má maximálně jednu srdci. Pokud je tomu tak, zahrání srdce určitě neumožní splnění závazku, i když bude mít vydražitel singl eso. Proto byste měl ve druhém zdvihu zahrát srdci.

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

Všimněte si, že vrácení kára nebo trefu by zadalo závazek.

Výsledek: Ve druhé místnosti se vaši spoluhráči spokojili se závazkem tři trefy a získali 110 bodů.

Proto vám vrácení srdce ve druhém zdvihu vynese 6IMP, cokoliv jiného stojí vaše družstvo 10IMP.

Závazek **3BT E** Výnos ♠ **K**

Příklad 7

Ve zdvihu

W

J

♣

N

♠ 10 3

♥ —

♦ 10 8 7 4 3 2

♣ K 10 6 4 3

S

♠ A K 7 5 4

♥ K 6

♦ 5

♣ A Q 8 7 2

Západ vynáší trefového kluka, Východ přidává pětku a Vy berete dámou. Když hrajete károvou pětku, hraje Západ kluka, ale Východ přebírá dámou a vrací trefovou devítku. Z ruky dáváte malou a berete na stole, Západ odhazuje srdcovou desítku. Na kára zahrané ze stolu odhazuje Východ srdci a vy snapujete. Jak byste měl pokračovat?

Závazek **5♣ S** Výnos ♣ **J**

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

Řešení:

To hraní trumfů nebylo od vašich soupeřů vůbec přátelské. Ovšem i tak byste závazek snadno splnil, kdyby nebyla tak ďábelská kárová rozloha. Teď se zdá, že nebude možné vypracovat si ani kára ani piky a hraním na křížové přebitky získáte o jeden zdvih méně než je třeba ke splnění.

Ovšem protože víte, že Západ měl pět kár a nejméně pět piků, musí zde existovat možnost trumfového skvízu. Ke správnému načasování sehrávky potřebujete odevzdat druhý zdvih a ten musíte odevzdat Východu, protože v této fázi si nemůžete dovolit, aby vás soupeři podruhé zkrátili kárem.

Správné je zahrát srdcového krále a propustit ho Východu (ze stolu odhodíte káro). Až na stole přebijete druhou srdci, Západ už nebude moci vydržet tlak. Vy si vypracujete jedenáctý zdvih buď v pikách nebo v kárech podle jeho odhozů.

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

N
W 7 E
S

♠ 9
♥ A Q J 8 7 5 4 3 2
♦ Q
♣ 9 5

♠ Q J 8 6 2
♥ 10 9
♦ A K J 9 6
♣ J

♠ A K 7 5 4
♥ K 6
♦ 5
♣ A Q 8 7 2

Výsledek: Ve druhé místnosti vaši spoluhráči bránili pěti srdci, dostali kontra a podařilo se jim spadnout jen jednou za 200.

Splněním pěti trefů tedy získáváte 9IMP, zatímco jeden pád znamená minus 7IMP.

Závazek 5♣ S Výnos ♣J

Příklad 8

8
♠

N
W 8 E
S

♠ 6 5
♥ K Q 10 8 4
♦ 10 5
♣ A 9 6 3

♠ A 10 9 7 4 2
♥ 5
♦ Q 9 4 3
♣ J 4

Sever vynáší osmičku pikovou. Jaký způsobem můžete závazek porazit?

Závazek 3BT W Výnos ♠8

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

Řešení:

Výnos ukazuje, že vydražitel má v ruce K,Q,J v pikách a díky vašemu nedostatku vstupů se musíte vzdát naděje na vypracování této barvy. Jediným možným zdrojem zdvihů pro obranu jsou kára. Musí být správně vzít v prvním zdvihu pikovým esem a vrátit káro. Zbývá ještě vyřešit problém, kterou kartu vynést. Aby měla obrana vůbec nějakou šanci, musí mít partner čtyři kára. Jedna příznivá možnost je, že má K,J v kárech a srdcové eso. Pokud má toto, je jedno, jaké káro ve druhém zdvihu zahrájete. Partner ovšem může mít čtyři kára s A,J a možná trefovou dámu vedle. Abyste se pojistili i proti této možnosti, měli byste ve druhém zdvihu zahrát károvou dámu.

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

Jak vidíte, po výnosu károvou dámou si budete moci vypracovat kára a závazek jednou složíte.

Výsledek: Vaši kolegové ve druhé místnosti hráli čtyři srdce a obrana neudělala žádnou chybu. Jih vynesl malé káro ke klukovi partnera. Sever vrátil pik k esu a Východ zahrál károvou dámu, čímž eliminoval desítku na stole. Východ třetí káro přebil, ale musel ještě odevzdat trefový zdvih a jednou spadl.

Ke zremizování rozdání jste musel nalézt zahrání károvou dámou ve druhém zdvihu. Pokud soupeři splnili 3BT, stojí vás to 10IMP.

Závazek **3BT W** Výnos ♠ **8**

Literatura

1. *Hra v družstvu* – H.W.Kelsey

Lekce 6: Jak hraje v družstvu – 6. oktáva

Příklad 1

Ve zdvihu 

N

♠ Q 9 7 2
♥ 10 6 2
♦ A 5
♣ Q 7 6 5

S

♠ 8 6 3
♥ A K J 9 8 5 4
♦ 3
♣ A 3

Hláška 4BT znamená podle vašich soupeřů délku v obou levných barvách. Západ vynáší károvou dámu. Jak si naplánujete sehrávku?

Závazek **5♥x S** Výnos ♦Q

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

Řešení:

Určitě si říkáte, že jste soupeře měli nechat hrát pět kár. Vypadá to, že v pěti srdcích máte k odevzdání čtyři zdvihy v černých barvách nemluvě o možném trumfovém zdvihu.

Pokud budete muset odevzdat trumfový zdvih, pět kár je pravděpodobně ke splnění a váš výsledek není tak špatný. Závazek potřebujete splnit právě při rozloze 2-1.

Jediným paprskem naděje je to, že nepřišel pikový výnos, což může znamenat, že Západ piky vůbec nemá. V tom případě byste si mohl smazat jeden ztrátový pik na trefovou dámu, protože trefová délka je u Západu (a pravděpodobně i figury v této barvě). A pokud načasujete správně sehrávku, získáte jedenáctý zdvih možná na nucený výnos.

Klíčové zahrání je snapnout ve druhém zdvihu (první jste vzal károvým esem) károvou pětku v ruce. Pak zahrajete A,K v srdcích a trefové eso a malý tref k dámě na stole. Jeden pik si smažete na tento zdvih a druhý na čtvrté kolo trefů. Západu zbudou už jen karty v levných barvách a bude vám muset zahrát do dvojité šikeny, což vám umožní shodit si poslední ztrátový pik z ruky a snapnout na stole.

♠ Q 9 7 2
 ♥ 10 6 2
 ♦ A 5
 ♣ Q 7 6 5

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

N
 W 1 E
 S

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

♠ 8 6 3
 ♥ A K J 9 8 5 4
 ♦ 3
 ♣ A 3

Výsledek: Ve druhé místnosti vaši hráli pět kár s kontrem a museli odevzdat tři zdvihy za 200. Pět srdcí kontra je za 650.

Takže si připište 10IMP za splnění závazku. Pokud jste spadl jednou, je to za 7IMP a ztrácíte 11IMP, když jste spadl dvakrát.

Závazek **5♥x S** Výnos **♦Q**

Příklad 2

♠ Q J 10 7 4 3
 ♥ K Q J
 ♦ A Q
 ♣ 8 5

N
 W 2 E
 S

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

Na vámi vynesenu srdcovou trojku přišel ze stolu kluk, od Severu čtyřka a Východu eso. Východ zahrál pikovou devítku a partner přidal na vašeho krále pětku. Vrátil jste károvou dvojku a na dámu ze stolu dal Sever krále. Sever pak zahrál trojku trefovou a vy jste sebral kluka esem. Jak byste měl pokračovat?

Závazek **3BT E** Výnos **♥3**

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

Řešení:

Pikové eso je čtvrtým zdvihem obrany a pátý musíte získat pouze v trefech nebo v kárech. Na kterého koně si vsadíte?

Partner může mít podle bodů krále trefového, v tom případě je ovšem jedno, co zahrajete. Vydražitel se nebude moci dostat zpátky do ruky a jednou spadne. Co může mít partner jiného v trefech? Kdyby měl Q,10,9,3, vynesl by spíše desítku než trojku, proto to můžeme vyloučit. Vrácení trefu je nutné, pokud partner vynesl z Q,10,7,3 nebo Q,10,6,3 nebo dokonce z Q,10,3. V tom případě hrál ale vydražitel nesprávně. S K,J,9 a jednou nebo dvěma malými by bylo správné zahrání malé v naději, že váš partner má dámu i desítku. Zahrání kluka by mu dávalo jen velmi malou šanci.

Neurážejte hlavního hráče a nepředpokládejte, že hrál špatně. Je velká pravděpodobnost, že má ke svému klukovi i desítku. A proto byste měl znovu rozehrát káro.

♠ 8 6 5 2
 ♥ 6 5 4
 ♦ K J
 ♣ Q 7 6 3

♠ Q J 10 7 4 3
 ♥ K Q J
 ♦ A Q
 ♣ 8 5

N
 W 2 E
 S

♠ 9
 ♥ A 9 2
 ♦ 9 8 7 5 3
 ♣ K J 10 9

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

Partner vás mohl ušetřit trápení vrácením kárového kluka. Ovšem jeho zahrání trefu bylo správné. V případě, že budete mít místo esa krále, pak je nutné vrátit tref.

Výsledek: Ve druhé místnosti hráli vaši kolegové čtyři piky a srdcový výnos dal vydražiteli určitou šanci. Západ vzal v ruce a zahrál tref k devítce, která držela. Vrátil se do ruky na druhou srdci a zahrál další tref k desítce. Jih vzal esem a podehrál káro. Západ vskočil esem, přešel na stůl na srdcové eso a na trefového krále si shodil dámu károvou. Když pak ovšem zahrál trumf, Jih vzal a zahrál třináctou srdci, čímž vypracoval pro obranu třetí trumfový zdvih.

Závazek **3BT E** Výnos **♥3**

Proto je rozdání remízové, pokud jste zahrál zpátky káro, když jste se dostal do zdvihu na trefové eso. Pokud jste zahrál cokoliv jiného, ztrácíte 12IMP.

Příklad 3

♠ 10 9 5 2
 ♥ K Q 7 4 2
 ♦ J 9 5
 ♣ A

N
 W 3 E
 S

♠ K Q
 ♥ J 5
 ♦ Q 10 6 2
 ♣ Q J 7 4 3

Na vámi vynesného pikového krále hraje partner čtyřku a vydražitel přidává trojku. Pokračujete pikovou dámou, na kterou Sever hraje sedmičku a Východ šestku. Co dál?

Závazek **4♥ E** Výnos **♠K**

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

Řešení:

Musíte doufat, že má vydražitel ještě jeden ztrátový pik, ale partner bude muset mít také jednu vysokou figuru v jedné červené barvě, aby měla obrana šanci na úspěch. V nepříliš pravděpodobném případě, že má partner srdcové eso, vám nic nehrozí, protože vždycky dostanete pikový snap a tím čtvrtý zdvih pro obranu.

Je ale pravděpodobnější, že má partner vysoké káro. V tomto případě si nemůžete dovolit hrát pasivně. Předpokládejme, že vydražitel má dubl eso kárové a tři piky s klukem. Po pasivním vrácení trumfu nebo trefu dotrumfuje, zahraje pikového kluka a na desítku stolu si pak shodí ztrátové káro z ruky.

Výnos malým kárem nebude pravděpodobně o nic lepší. Devítka vyrazí partnerova krále a vydražitel vezme esem. Po dotrumfování vrátí další káro a na kluka na stole si pak shodí ztrátový pik.

Vy musíte vypracovat kárový zdvih partnerovi a ne sobě a správné je zahrát ve třetím zdvihu károvou dámu. Pak bude vydražitel bezmocný, pokud má třetího pikového kluka a dubl pikové eso. Ať již sebere nebo propustí, nebude moci obraně zabránit v inkasování čtyř zdvihů.

♠ A 8 7 4
♥ 6
♦ K 8 4 3
♣ 10 9 8 2

N
W 3 E
S

♠ J 6 3
♥ A 10 9 8 3
♦ A 7
♣ K 6 5

♠ 10 9 5 2
♥ K Q 7 4 2
♦ J 9 5
♣ A

♠ K Q
♥ J 5
♦ Q 10 6 2
♣ Q J 7 4 3

Pokud si rozdání zanalyzujete, zjistíte, že zahrání károvou dámou nemůže nikdy nic zadat.

Výsledek: Vaši spoluhráči hráli také čtyři srdce a Jih nenašel smrtící obranu.

Připište si 10IMP, pokud jste ve třetím zdvihu zahrál károvou dámu, jinak je to remízové rozdání.

Závazek **4♥ E** Výnos **♠ K**

Příklad 4

W
A
♣

Ve zdvihu

N

♠ A K 10 9 5 2
♥ J 8 4
♦ Q
♣ Q 7 6

S

♠ —
♥ A Q 9 7 3 2
♦ J 10 5 4 2
♣ 9 4

Západ vynáší trefové eso a od jeho partnera padá král. Pak hraje trefového kluka, kterého kryjete dámou a Východ snapuje srdcovou šestkou. Vrací trumfovou desítku, kterou berete klukem na stole, Západ přidává srdcovou pětku. Jak byste měl pokračovat?

Závazek **4♥x S** Výnos **♣ A**

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

Řešení:

Vypadá to, že jste chytil Východ na švestkách s jeho kontra. Dvě kára si můžete shodit na piky, a pokud se vám podaří další dvě na stole snapnout, uděláte deset zdvihů.

Bude ale možné snapnout dvě káry na stole? Podle dražby má Východ eso i krále kárové, a když vezme první káro, vrátí srdcového krále, čímž vás omezí pouze na jeden přebitek a tím i jen devět zdvihů.

Proto nemůže být správné zahrát ve čtvrtém zdvihu károvou dámu. Nejprve musíte Východ zbavit karty, kterou by mohl vynést tak, že si poslední trumf stáhnete sám. Pak zahrajete káro k dámě a Východ je v tom. Když vrátí káro, vypracuje vám kárový zdvih, zatímco zahrání piku vám umožní vypracovat si třetí zdvih v této barvě. Ať tak nebo tak, musí vás nechat udělat deset zdvihů.

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

N

W **4** E

S

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

Výsledek: Váš kolega na místě Východu byl hrdinou tohoto rozdání ve druhé místnosti. Západ rovněž zahájil tři trefy a Sever zasáhl tři piky, Východ ale prozíravě pasoval. Jihu se nechtělo dražit, aby se jeho strana nedostala do maléru a tři piky se staly konečným závazkem. Linka NS už v maléru byla a Východ po své prozíravé dražbě předvedl i perfektní obranu. Když držel jeho vynesení trefový král, zahrál srdcového krále! Pak už vydražitel nemohl nijak zabránit čtyřem pádům.

Vaše družstvo získalo 400 bodů, získáváte tedy 5IMP, pokud jste z vašich kontrovaných čtyř srdcí spadl, a pokud jste splnil, připište si 15IMP.

Závazek **4♥xS** Výnos **♣A**

Příklad 5

Ve zdvihu

W

4

♦

N

♠ K Q 7

♥ 9 3

♦ A 5 3 2

♣ A K 10 5

S

♠ A J 10 8 6 2

♥ J 8 4

♦ J 7 6

♣ 8

Západ vynáší károvou čtyřku a vy berete první zdvih esem. Odehráváte si A,K v trefech a shazujete si ztrátové káro z ruky. Jak byste měl pokračovat?

Závazek **4♠S** Výnos **♦4**

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

Řešení:

Máte devět zdvihů shora a desátý byste měl udělat srdcovým snapem na stole. Nemůžete si dovolit vyzkoušet trumfovou rozlohu před odehráním srdcí, protože obránci by pak možná mohli zbavit stůl

všech trumfů a vy byste musel odevzdat tři srdcové zdvihy.

Rovněž si musíte dát pozor, aby si obránci nepovýšili trumf. Kdyby se Východ dostal dvakrát na srdce do zdvihu, pravděpodobně by pokaždé vrátil káro a vy byste pokaždé musel snapovat v ruce velkým trumfem. To by umožnilo Západu, který měl podle dražby singl káro, shodit si na kára dva trefy. Až byste si snapl na stole srdci, odehrál byste si K,Q v trumfech. Kdyby měl Východ dva malé trumfy, bylo by pak ovšem pro vás nemožné zabránit Západu, aby neudělal porážející zdvih na svou pikovou devítku.

Musíte sehrávku správně načasovat. Potřebujete si někdy snapnout tref pikovou osmičkou v ruce a ten správný okamžik pro to je nyní ve čtvrtém zdvihu, než bude mít Západ příležitost shodit si na kára nějaké trefy. Po snapnutí trefu zahrajete srdci a budete hrát na křížové snapy.

North (N): ♠ K Q 7, ♥ 9 3, ♦ A 5 3 2, ♣ A K 10 5

South (S): ♠ 9 5 4, ♥ Q 10 7 5 2, ♦ 4, ♣ Q 7 6 3

Trick 5: N leads ♠ 3, S plays ♠ 4, N plays ♥ 9, S plays ♥ 10. The trick is won by North.

South (S): ♠ A J 10 8 6 2, ♥ J 8 4, ♦ J 7 6, ♣ 8

Všimněte si, že spadnete, když ve čtvrtém zdvihu ponesete srdci.

Výsledek: Ve druhé místnosti se rovněž hrály čtyři piky. Sehrávka probíhala v prvních zdvizích stejně a vydražitel chybu neudělal, snapl si v počáteční fázi a zajistil si tak deset zdvihů.

Proto je rozdání remízové, pokud jste splnil. Pád vás stojí 12IMP.

Závazek 4♠ S Výnos ♦4

Příklad 6

North (N): ♠ K J 10 5, ♥ A Q 3, ♦ A K, ♣ K Q J 5

South (S): ♠ A 4 2, ♥ K 7 6 4 2, ♦ J 10 5 4, ♣ 8

Trick 6: N leads ♠ 10, S plays ♠ 4, N plays ♥ A, S plays ♥ K. The trick is won by North.

Sever vynáší srdcovou devítku. Ze stolu jde trojka, vy berete králem a Západ hraje desítku. Kterou kartu zahrajete ke druhému zdvihu?

Závazek 4♠ W Výnos ♥9

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

Řešení:

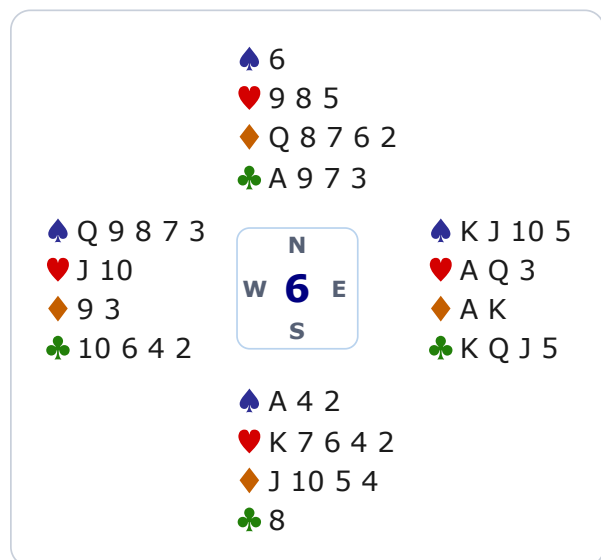
Ze síly stolu plyne, že nemůžete závazek porazit, pokud partner nemá trefové eso. Pokud ho má, zajistíte si porážející zdvih trefovým snapem.

Měl byste tedy ve druhém zdvihu vrátit tref? To by bylo správné, kdybyste hrál s robotem, který by automaticky vzal esem a vrátil tref. Partner je ale myslící tvor schopný si domyslet, že pokud lze závazek porazit, musíte mít trumfové eso. Dá vám pravděpodobně dubl tref a první tref propustí v očekávání, že vezmete první zahraný trumf a vrátíte svůj druhý tref k jeho esu.

Bude situace pro partnera jasnější, když budete ve druhém zdvihu pokračovat v srdcích nebo když zahrajete káro? Moc ne, protože až se dostanete do zdvihu na pikové eso a zahrajete tref, partner stále ještě nebude přesně znát vaši rozlohu. Klidně se může pokoušet dát vám snap v srdcích nebo kárech místo v trefech.

Když si uvědomíte, že musíte partnerovi ujasnit situaci, napadne vás snadný způsob jak to realizovat. Prostě si odehrajte trumfové eso ve druhém zdvihu. Pak bude partner bez jakékoliv pochybnosti, co se od něj čeká, když ve třetím zdvihu zahrajete tref. Vezme esem a rychlostí blížící se rychlosti světla vrátí tref do snapu.

Pokud si neodehrajete pikové eso před vrácením trefu, bude vina na vás, až partner propustí tref.



Výsledek: Závazek byl ve druhé místnosti stejný, ale výnos byl kárový. Vydražitel si odehrál A,K v kárech a zahrál ze stolu trumf. Jih vskočil esem a zahrál tref a Sever nemohl dělat nic jiného než hrát na singl u partnera. Jih druhý tref snapl a vrátil svůj poslední trumf a obrana ještě musela udělat srdcový zdvih, čímž závazek porazila.

Když si tedy ve druhém zdvihu odehrajete pikové eso, je rozdání remízové, pokud jste zahrál něco jiného, ztrácíte 10IMP.

Závazek **4♠ W** Výnos **♥9**

Příklad 7

Ve zdvihu 

N

♠ 6
♥ 10 9 4
♦ A K Q J 3
♣ 8 7 5 3

S

♠ A 7 2
♥ K Q J 8
♦ 8 7 6
♣ A Q 4

Závazek **4♥ S** Výnos **♠K**

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

Západ vynáší pikového krále, na kterého Východ přidává pětku. Jak si naplánujete sehrávku?

Řešení:

Závazek vypadá rozumně. Pokud by všechno vyšlo, mohl byste udělat dvanáct zdvihů. Ovšem vždycky, když hrajete na trumfy 3-3, hrozí ztráta trumfové kontroly. Předpokládejme, že vezmete pikovým esem a začnete hrát trumfy. Obránci mohou dvakrát propustit a budete mít potíže, pokud budou trumfy 4-2. Obrana si stáhne dva piky a zahraje další pik, čímž vám vyrazí poslední trumf a vy pak uděláte jen osm nebo devět zdvihů.

Ani snapnutí dvou piků na stole vám nezaručí splnění závazku. Potřebujete pak ještě kár 3-2 a sedící trefový impas.

Největší šanci na udržení trumfové kontroly v tomto rozdání vám dá propuštění prvního piky. Pak splníte závazek, pokud nebudou trumfy rozděleny hůře než 4-2. Vezmete trumfové pokračování na stole a vyrazíte trumfové eso. I když si budou moci obránci dát kárový snap, uděláte bezpečně svých deset zdvihů.

♠ 6
♥ 10 9 4
♦ A K Q J 3
♣ 8 7 5 3

♠ K Q 9 8 3
♥ 6 3
♦ 10 9 4
♣ K 10 6

N
W **7** E
S

♠ J 10 5 4
♥ A 7 5 2
♦ 5 2
♣ J 9 2

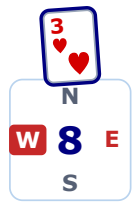
♠ A 7 2
♥ K Q J 8
♦ 8 7 6
♣ A Q 4

Závazek **4♥ S** Výnos **♠K**

Výsledek: Ve druhé místnosti skončil Jih v horším závazku 3BT. Po pikovém výnosu neměl žádnou šanci a vaši spoluhráči inkasovali 100 bodů.

Zahrání malého piky v prvním zdvihu vám vynese 12IMP. Pokud jste první pik vzal, je rozdání remízové.

Příklad 8



♠ 9 7 3
♥ A 10 5
♦ 9 8 6 2
♣ K 7 5

♠ 8 6 2
♥ 8 7 4
♦ Q 5 3
♣ A Q 10 4

Sever vynáší srdcovou trojku k pěťce, sedmičce a králi. Západ hraje trefovou dvojku, Sever přidává trojku a stůl krále. Vy berete a vracíte pikovou osmičku, na kterou dává Západ dámu. Sever bere králem a vrací pikovou čtyřku k esu vydražitele. Západ pokračuje trefovým klukem, na kterého si Sever shazuje srdcovou dvojku. Co zahrajete?

Závazek **3BT W** Výnos ♥3

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

Řešení:

V této fázi už můžete rozšifrovat vydražitelovu rozlohu. Sever měl čtyři piky, pět srdcí, tři kára a tref, Zatímco Západ tři piky, dvě srdce, tři kára a pět trefů. Dále, jelikož měl hlavní hráč pouze osm bodů v černých barvách, musí mít alespoň 12 v červených. Může mít buď K,Q v srdcích a A,K v kárech nebo K,J v srdcích a A,K,J v kárech.

Kárový kluk se může stát vydražitelovým devátým zdvihem, pokud nebudete pozorně bránit. Předpokládejme, že vrátíte například pik. Západ vezme klukem a vyrazí vaši třetí trefovou zádrž. Budete moci vrátit poslední tref, ale Západ si bude moci převzít svou zbývající srdcovou figuru esem, zaimpasovat kára a splní.

Abyste tomu zabránili, musíte přerušit komunikaci vrácením srdce, až budete ve zdvihu na trefovou dámu. Pokud bude mít partner srdcovou dámu, samozřejmě nepokryje kluka Západu. Ten si v této fázi nemůže dovolit převzít kluka esem na stole, protože byste pak udělali příliš mnoho zdvihů, až byste se dostali do zdvihu. Až sebere třetí tref, vraťte pasivně tref a vydražitel bude muset nakonec hrát kára z ruky, protože se na stůl nedostane.

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

Výsledek: Obránci neudělali chybu, když se ve druhé místnosti hrál stejný závazek.

Proto je rozdání remízové, pokud jste porazili 3BT, jinak ztrácíte 12IMP.

Závazek **3BT W** Výnos **♥3**

Literatura

1. *Hra v družstvu* – H.W.Kelsey

Lekce 7: Jak hrajete v družstvu – 7. oktáva

Příklad 1



♠ K Q J 4
♥ K 7 3 2
♦ Q 7
♣ 7 4 3

♠ 9 6
♥ A Q 5
♦ K 5 4
♣ J 10 8 5 2

Sever vynáší trefovou dámu a Západ bere esem. Dotrumfoval dámou, králem a klukem (partner přiznával barvu a vy jste si shodil tref). Pak vynesl čtyřku trefovou, na kterou dáváte kluka, Západ šestku a Sever shazuje károvou dvojku. Vracíte trefovou osmičku k devítce Západu a Sever shazuje károvou trojku. Vydražitel pak hraje srdcovou desítku, pokrytou klukem, králem a esem. Pokračujete srdcovou dámou, na kterou hraje Západ šestku a Sever čtyřku. Co dál?

Závazek 4♠ W Výnos ♣Q

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

Řešení:

Víte, že Západ měl po čtyřech kartách v obou černých barvách a všechno nasvědčuje tomu, že jeho zbývající karty jsou dvě srdce a tři kára. Zdá se, že závazek nelze splnit, pokud hlavní hráč nemá v kárech alespoň A, J, 10, protože se na stůl již nemůže dostat jinak než snapnutím vysokého trefu.

Ovšem na vás také trochu záleží. Předpokládejme, že zahrajete třetí srdci a Západ snapne. Váš partner si již shodil dvě kára a až vydražitel zahraje k dalšímu zdvihu trefového krále, bude si muset odhodit čtvrté káro, aby udržel srdci. Vydražitel si pak tref na stole snapne, zahraje károvou dámu a splní, pokud má v kárech A, J a malou.

Nemusíte dopustit, aby partnerův list prošel strojkem na maso. Místo třetí srdce byste měl vrátit trefovou desítku. Načasování je jiné, protože v tuto chvíli si partner ještě může shodit srdci, a tak si udrží kára. Západ si sice zase bude moci snapnout tref na stole, ale pokud nebude mít všechny tři kárové honéry, spadne.

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

♠ A 8 3 2
 ♥ 10 6
 ♦ A J 8
 ♣ A K 9 6

N
 W **1** E
 S

♠ K Q J 4
 ♥ K 7 3 2
 ♦ Q 7
 ♣ 7 4 3

♠ 9 6
 ♥ A Q 5
 ♦ K 5 4
 ♣ J 10 8 5 2

Výsledek: Závazek i výnos byly ve druhé místnosti stejné. Váš spoluhráč na místě Západu hrál ovšem přesněji a obrana neměla šanci závazek porazit. Ve druhém zdvihu zahrál pik ke králi na stole a pak odtud vynesl károvou dámu, která byla pokryta králem a esem. Pak přišla další dvě kola trumfů a tref ze stolu, který byl Jihu propuštěn a Západ měl už svých deset zdvihů.

Pokud jste tedy našel vrácení trefů, které poráží závazek, můžete si připsat 10IMP. Jinak je to remízové rozdání.

Závazek **4♠ W** Výnos **♣Q**

Příklad 2

Ve zdvihu 

N
 ♠ K 5
 ♥ A 7 3
 ♦ K 8 7 2
 ♣ A K 5 4

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

Závazek **4♠ S** Výnos **♥5**

W	N	E	S
		1♥	1♠
4♥	4♠	pas	pas
pas			

Západ vynáší srdcovou pětku k esu na stole. Jak budete pokračovat?

Řešení:

Vypadá to na dobrý závazek. Můžete napočítat devět zdvihů shora a na vypracování desátého v kárech je šance dobrá. Podle dražby sice kárové eso určitě sedí špatně, ale pokud budou kára 3-2, desátý zdvih v nich získáte.

Příklad 3

Ve zdvihu 

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

S
 ♠ A 6
 ♥ A K J 3
 ♦ Q 6 4 3
 ♣ A K 6

Závazek **6BT S** Výnos **♠10**

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

Západ vynáší pikovou desítku, kterou berete králem na stole. Zkoušíte trefy odehráním A,K a Východ ve druhém kole shazuje pik. Jak byste měl pokračovat?

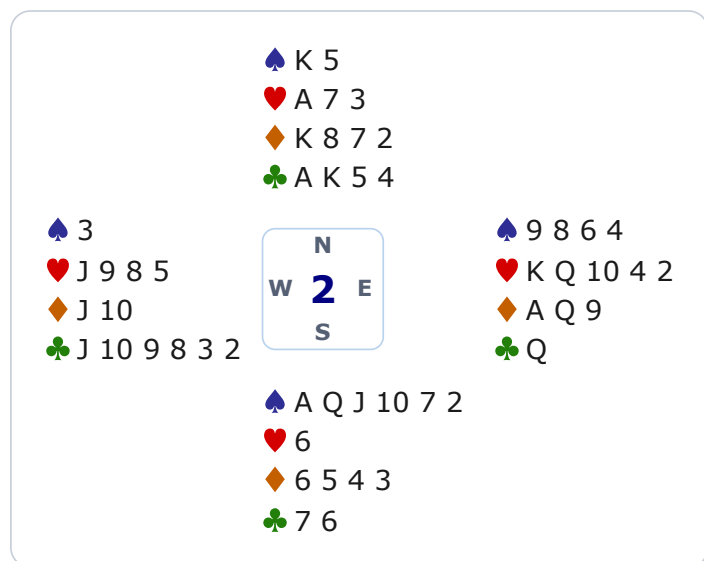
Řešení:

Opět jste ve výborném závazku. Je trochu nepříjemné, že jsou trefy 4-1, ale máte stále ještě šanci v kárech. I když impas nebude sedět, kárová rozloha 3-2 vám zajistí dostatek zdvihů ke splnění slemu. Byla by ovšem škoda zahrát nesesedící impas

Je tady nějaký háček? Vždycky existuje možnost, že jsou špatně rozloženy trumfy. Pokud začnete hned trumfovat a jeden z obránců ve druhém kole nepřizná, nebude mít čas na vypracování kárového zdvihu. Po čtyřech kolech trumfů vám zbudou už jen dva, což nebude stačit na udržení trumfové kontroly, když vás obránci pokaždé (až se dostanou do zdvihu) zkrátí srdcí.

V tomto rozdání potřebujete, aby kára byla 3-2, ale trumfy být rozloženy 3-2 nemusí. Obrana proti ztrátě trumfové kontroly je zahrání kár před trumfováním. Vyneste ve druhém zdvihu ze stolu malé káro. Můžete snapnout vrácené srdce a zahrát druhé káro. Pokud v tomto okamžiku zahraje obrana další srdci, budete si moci shodit čtvrté káro a na stole snapnout. Po vrácení čehokoliv jiného budete moci dotrumfovat a udělat zdvih na své vypracované káro.

Partner udělal dobře, že nekontroval čtyři srdce, která nejdou složit po žádné obraně.



Závazek **4♠ S** Výnos **♥ 5**

Výsledek: Ve vedlejší místnosti rovněž došli do čtyř piků, ale vydražitel měl ulehčenou situaci. Západ vynesl kárového kluka a Jih snadno udělal deset zdvihů.

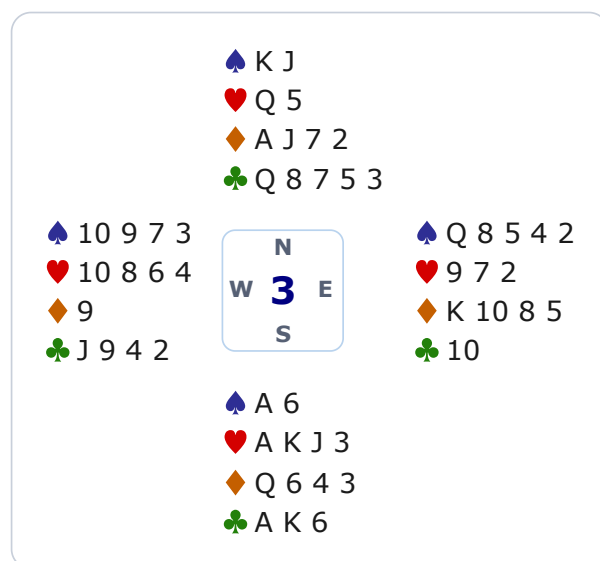
Proto je rozdání remízové, když jste zahrál ve druhém zdvihu káro. Pokud jste předčasně trumfoval, ztrácíte 12IMP.

a pak zjistit, že se barva nerozpadne. Můžete se nějak pojistit proti rozloze kár 4-1?

Když se nad tímto problémem trochu zamyslíte, zjistíte, že můžete závazek splnit bez ohledu na rozlohu. Bezpečná sehračka spočívá v zahrání malého kára k esu a zpátky malého kára k dámě.

Předpokládejme nejprve, že čtyři kára budou u Východu. Když si odehraje ve druhém zdvihu svého krále, dá vám tři kárové zdvihy, které potřebujete ke splnění závazku. Pokud propustí, uděláte zdvih na dámu, a když již Západ nebude mít káro, můžete se bezpečně vrátit k trefům, odevzdat Západu jeden trefový zdvih a vypracovat si tak dvanáctý zdvih v této barvě.

Pokud bude mít čtvrtého krále kárového Západ, vezme vaši dámu, ale bude později vystaven skvízu v levných barvách. Může vás zbavit kárového nebo trefového vstupu na stůl, nemůže ovšem současně zaútočit na oba tyto vstupy a pocítí nepříjemný a nesnesitelný tlak, až si budete odehrávat své vysoké karty v drahých barvách.



Závazek **6♠ S** Výnos **♠ 10**

Výsledek: Ve druhé místnosti došli soupeři po dlouhé dražbě do šesti kár. Tento závazek nemá při dané rozloze vůbec žádnou šanci na splnění a vydražitel jednou padl za 50. To mu patří, drzounovi, za to, že si dovolil hrát slem v tak slabé barvě.

Pokud jste slem splnil, připište si tedy 14IMP, pokud jste spadl, je to remíza.

Příklad 4

Ve zdvihu 

N

♠ Q 10 4 3
♥ J
♦ K 7 4 2
♣ 10 8 7 5

S

♠ A K
♥ K Q 10 9 8 6 2
♦ J 5 3
♣ A

Západ vynesl trefového krále k vašemu esu. Když hrajete srdcového krále, Západ dává eso a Východ trojku. Západ vrací trefovou dámu, na kterou Východ shazuje pikovou dvojku. Jak si naplánujete sehrávku?

Závazek **4♥ S** Výnos **♣K**

W	N	E	S
1♣	pas	1♠	4♥
pas	pas	pas	

Řešení:

Máte devět zdvihů shora a piková dáma je desátý, ale jak se na ni dostat? Nevypadá to zrovna optimisticky. Kárové eso má asi Východ (co by jinak měl na svou odpověď jeden pik), a pokud budete muset rozehrávat kára sám, odevzdáte v nich pravděpodobně tři zdvihy. Bylo by dobré, kdybyste mohl přesvědčit Východ, aby za vás kára rozehrál. Aby se vám to povedlo, musíte už ve třetím zdvihu vidět koncovku, do které se chcete dostat a snapnout trefovou dámu srdcovou šestkou, nikoliv dvojku. Pokračujte srdcovou dámou, a pokud Západ nepřizná, pak dále desítkou. Pak si odehrajte A,K v pikách a pusťte Východ do zdvihu trumfovou dvojku. Ten bude muset vrátit pik nebo káro, což vám obojí zaručí dva zdvihy za jeden obětovaný.

Když Západ nepřizná trumf ve druhém kole, situace je jasná. Kdyby přiznal, musel byste předpokládat, že zbývající trumf má Východ a po odehrání dvou vysokých piků zahrát malý trumf.

♠ Q 10 4 3
♥ J
♦ K 7 4 2
♣ 10 8 7 5

♠ 8 5
♥ A
♦ Q 10 8
♣ K Q J 9 6 3 2

N
W **4** E
S

♠ J 9 7 6 2
♥ 7 5 4 3
♦ A 9 6
♣ 4

♠ A K
♥ K Q 10 9 8 6 2
♦ J 5 3
♣ A

Všimněte si, že když si neušetříte srdcovou dvojku, bude moci Východ uniknout nucenému výnosu shobením trumfové sedmičky na vaši dámu nebo desítku.

Výsledek: Ve druhé místnosti se hrál stejný závazek a i hra k prvním dvěma zdvihům byla stejná. Ovšem pak zahrál Západ pik a vydražitel měl ulehčenou úlohu. Když se ukázalo ve druhém kole trumfů, že Západ měl pouze jednu srdci, byla hra na nucený výnos zřejmá a závazek byl splněn.

Pokud jste si nechal srdcovou dvojku, je to remíza, rozlučte se ale s 12IMP, když jste ji použil předčasně.

Závazek **4♥ S** Výnos **♣K**

Příklad 5

♠ 9 7 4
 ♥ A J 7 3
 ♦ Q 9
 ♣ Q 10 9 3

♠ 8 3
 ♥ K 9 8 2
 ♦ K J 4 2
 ♣ K 8 5

Sever vynesl károvou trojku, která vyráží dámu, krále a eso. Vydražitel zahrál trefovou šestku, na kterou Sever přidal dvojku, stůl devítku a vy krále. Jak byste měl pokračovat?

Závazek 4♠ W Výnos ♦3

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

Řešení:

Z výnosu lze usoudit, že hlavní hráč má tři kára a podle dražby musí mít alespoň pět piků. Z toho plyne, že v srdcích a trefech má maximálně pět karet a je jasné, že si později bude moci shodit ztrátovou srdci na tref na stole. Nesmíte tedy ztrácet čas. Musíte ihned rozehrát srdce, abyste si v nich vypracovali zdvih.

Nesmíte udělat chybu a odehrát si nejprve kárového kluka. Vydražitel si pravděpodobně bude chtít snapnout káro na stole a není důvod, proč byste mu to měl usnadnit. V této fázi sehrávky si nemůžete být jist, zda obrana udělá trumfový zdvih nebo druhý trefový jako porážející. Víte pouze, že nemáte co ztratit a můžete jen získat rozehráním srdcí.

Uvědomte si, že vrácením srdcí ještě není vše vyhráno, i když vyrazíte dámu a eso. Vydražitel si asi odehraje A,K v pikách a bude pokračovat třemi koly trefů a shodí si z ruky srdci. Partner nesmí snapnout a až vydražitel zahraje ze stolu károvou devítku, musíte odolat pokušení a nevzít klukem. Musíte nechat partnera udělat tento zdvih, aby si mohl odehrát vysoký trumf a porazit závazek odehráním dalšího kára.

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

♠ A K J 10 5
 ♥ 6 4
 ♦ A 7 5
 ♣ A 7 6

N
 W 5 E
 S

♠ 9 7 4
 ♥ A J 7 3
 ♦ Q 9
 ♣ Q 10 9 3

♠ 8 3
 ♥ K 9 8 2
 ♦ K J 4 2
 ♣ K 8 5

Závazek **4♠ W** Výnos **♦3**

Výsledek: Závazek a výnos byly ve druhé místnosti stejné, ale když byla kárová dáma pokryta králem, vydražitel propustil. Tak bylo pro Jih ještě těžší najít vrácení srdce. Ve skutečnosti vrátil trumf a toto získané tempo navíc umožnilo hlavnímu hráči závazek splnit.

Zapište si 10IMP, pokud jste našli vrácení srdce ve třetím zdvihu. Pokud jste vynesli cokoliv jiného, je rozdání remízové.

Příklad 6

♠ K 9 3
 ♥ 7 4
 ♦ A J
 ♣ A Q 10 7 3 2

N
 W 6 E
 S

♠ J 7
 ♥ J 10 9 8 3
 ♦ K 9 7 3
 ♣ 6 4

Vynesl jste srdcového kluka, na kterého dal Sever šestku a Východ dvojku. Jak byste měl pokračovat?

Závazek **6BT E** Výnos **♥J**

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

Řešení:

Dražba byla docela informativní, protože víte, že Východ má dvě esa a dva krále (chtěl Západ nahlásit sedmerák, kdyby měl jeho partner tři krále?). Rovněž můžete vydedukovat, že patnáctý bod vydražitele je trefový kluk. Musí tomu tak být, protože kdyby měl Východ nějakou dámu, nepropouštěl by první zdvih. Vzal by a buď si odehrál svých dvanáct zdvihů nebo by si vypracoval dvanáctý zdvih v kárech. Východ má tedy pouze 11 zdvihů a propustil, aby si situaci připravil pro skvíz. Má pikovou naděжку proti vašemu partnerovi, a pokud měl čtyři srdce, má srdcovou naděжку proti vám. Kárový kluk na stole bude sloužit jako naděжка proti vám oběma.

Když se bude pokračovat v srdcích, odehraje si vydražitel A,K (ze stolu shodí pik) a začne hrát trefy. Na poslední tref si bude muset partner osinglovat károvou dámu, aby udržel zádrž pikovou. Východ si pak shodí svůj třetí pik a odehráním A,K v pikách seskvízuje vás v červených barvách.

Překazit tento skvíz můžete napadnutím dvojité nadějky. Proto byste měli zahrát malé káro.

Pokud jste našel kárové pokračování, doufám, že jste nezapomněl poděkovat partnerovi za jeho obranu. Kdyby se automaticky odblokoval srdcovou dámou v prvním zdvihu, neměla by obrana po propuštění vůbec žádnou šanci. Ze Severu totiž nejdou kára rozehrát výhodně pro obranu. Kdyby Sever vynesl malé káro, dostal by se do káro-pikového skvízu, a kdyby vrátil károvou dámu, vystavil by vás do skvízu v červených barvách.

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

	N	
W	6	E
	S	

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

Výsledek: Ve druhé místnosti přišel stejný výnos proti stejnému závazku. Oba obránci byli bdělí. Sever zahrál malou, a když vydražitel propustil, Jih našel vrácení kára.

V nejlepším případě tedy můžete získat remízové rozdělení. Pokud jste nevrátil káro, napište 17IMP pro soupeře.

Závazek **6BT E** Výnos **♥J**

Příklad 7

Ve zdvihu

	W	
	J	
	♥	

N

♠ K 10 9 3

♥ —

♦ A K J 9 6 5 3

♣ A 8

S

♠ A Q J 8

♥ K 8 7 5

♦ 4

♣ Q J 6 3

Západ vynáší srdcového kluka. Jak si naplánujete sehrávku?

Závazek **6♠ S** Výnos **♥J**

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

Řešení:

Pokud se obě barvy rozpadnou a trefový král sedí, bude možné udělat i všech třináct zdvihů. Vaším úkolem je ovšem nalézt nejbezpečnější způsob, jak jich udělat dvanáct. Budete si muset snapnout v ruce káro, a pokud budou trumfy 4-1, nemůžete si dovolit nechat zkrátit stůl. Proto byste měli ze stolu něco shodit a nechat Východ, ať si udělá zdvih.

Ovšem je zde ještě nebezpečí jisté neopatrnosti. Zdá se být přirozené odhodit ze stolu trefovou osmičku, ale když to uděláte, Východ určitě zahraje ve druhém zdvihu tref. Nemůžete si dovolit, aby vám v této fázi vyrazili trefový vstup na stůl. Pokud budou piky i kára 4-1, scházel by vám ve vypracování kár jeden vstup na stůl a závazek byste nesplnil.

Správný shoz ze stolu v prvním zdvihu je malé káro, protože ztrátový tref si můžete vždycky odhodit na srdcového krále později. Teď kdyby zahrál Východ tref, zajistil by vám alespoň dva trefové zdvihy. V obou červených barvách máte také přinejmenším po jednom jistém zdvihu a křížovými přebitky byste uplatnil svých osm trumfů samostatně, což dává celkem dvanáct.

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

N
W 7 E
S

Výsledek: Ve druhé místnosti zahájil Jih jeden tref a na piky vůbec nedošlo. Sever nakonec hrál pět kár. I když se na první pohled zdá, že jsou k odevzdání tři zdvihy, Východ se po třetím kole trumfů ocitl v nuceném výnosu a musel zadat vydražiteli jedenáctý zdvih buď v trefech nebo srdcích.

Jelikož vaši soupeři získali 600 bodů, shoz malého kára na srdce v prvním zdvihu vám přineslo 13IMP, zatímco jiné zahrání znamená ztrátu 12IMP.

Závazek 6♠ S Výnos ♥J

Příklad 8

North: ♠ K Q 9 8 3, ♥ —, ♦ A Q 7 6 2, ♣ 8 5 3

South: ♠ J 10 7 5 2, ♥ A 10 6 4, ♦ K 5, ♣ J 9

Sever vynesl károvou trojku. Ze stolu přišla dvojka, vy jste dal krále a Západ čtyřku. Jak byste měl pokračovat?

Závazek **3BT W** Výnos ♦ **3**

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

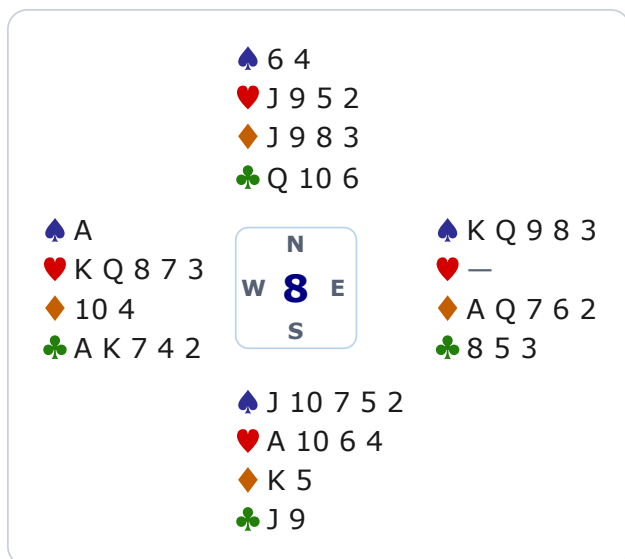
Řešení:

Vypadá to, jako by obrana potřebovala k poražení závazku udělat nějaké srdcové zdvihy a je svůdné zahrát ve druhém zdvihu malou srdci. Tomuto pokušení ovšem snadno odoláte, když si zanalyzujete dražbu. Západ zahájil jedno srdce a pak opakoval trefy, což ukazuje nejméně deset karet v těchto dvou barvách. Podle výnosu je také zřejmé, že má dvě kára a nemůže mít tedy více než jeden pik.

Rozdání je trochu misfitové a vy toho můžete využít tím, že vrátíte ve druhém zdvihu káro, čímž odříznete hlavního hráče od stolu dříve, než si bude moci rozehrát piky. Tím docílíte toho, že stůl přinese pouze dva zdvihy a je velmi nepravděpodobné, že má vydražitel v ruce sám sedm zdvihů.

Vidíte, co by se stalo po vrácení srdce ve druhém zdvihu? Západ by vzal králem, odblokoval by se pikovým esem, propustil by tref a udělal by deset zdvihů.

Vrácení kára znemožní úspěšnou sehrávku. Vydražitel bude mít co dělat, aby spadl pouze jednou.



Výsledek: Ve druhé místnosti začala dražba stejně, ale na partnerovy 3BT zalicitoval Východ čtyři trefy. Západ zkusil čtyři srdce, Východ čtyři piky, na které přišlo kontra a vaši spoluhráči skončili v pěti trefech také s kontra. Sever vynesl káro, ale vydražitel si mohl odhodit ztrátové káro na pik, snapl si dvě srdce na stole a závazek splnil, když odevzdal jeden srdcový a jeden trumfový zdvih. To bylo za 750.

Takže získáváte 13IMP, pokud jste hráli ve druhém zdvihu zase káro a 3IMP, pokud jste zahrál něco jiného!

Závazek **3BT W** Výnos ♦ **3**

Literatura

1. *Hra v družstvu* – H.W.Kelsey

Lekce 8: Jak hraje v družstvu – 8. oktáva

Příklad 1

Ve zdvihu 

N

♠ Q 5
♥ A 3
♦ A K Q 10 8 3
♣ A K 9

S

♠ 9 7 4
♥ Q J 10 9 8 4
♦ 6 2
♣ 8 5

Západ si stáhl A,K v pikách (Východ přidával kluka a dvojku) a zahrál srdcovou šestku. Ze stolu jste dal trojku, Východ přidal dvojku a vy berete v ruce sedmičkou. Jak si naplánujete sehrávku?

Závazek **4♥ S** Výnos **♠ A**

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

Řešení:

Musíte počítat s tím, že odevzdáte trumfového krále, což znamená, že si nemůžete dovolit ztratit další pikový zdvih. Pokud by obě červené barvy byly 3-2, zbavil byste se snadno ztrátového piku zahráním trumfu na stůl a odehráním tří kol kár. Nemůžete se ovšem spoléhat na to, že budete mít takové štěstí. Jedna nebo obě červené barvy mohou být rozloženy 4-1 a vypadá to, že nejbezpečnější musí být snapnout si třetí pik esem na stole.

Při tomto způsobu sehrávky ovšem existuje jedno skryté nebezpečí. Když si po snapnutí piku odehrajete A,K v trefech, přejdete do ruky trefovým přebítkem a vynesete srdcovou dámu, bude váš závazek stejně ohrožen, když obránce s dlouhými trumfy bude mít singl káro. Vezme srdcovým králem a vrátí káro, čímž vás připíchne na stůl a nebudete se moci vyhnout snapu kára.

Ochráníte se před tím tak, že si odehrajete jedno vysoké káro dříve, než přejdete do ruky trefovým přebítkem. Obránce se singlem károvým už pak nebude mít možnost vás připíchnout na stůl.

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

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

Výsledek: Vaši spoluhráči dobře bránili proti stejnému závazku. Po odehrání pikového esa našel Západ smrtící obranu a zahrál káro. Když se pak dostal do zdvihu na pikového krále, dal partnerovi kárový snap a závazek pak jednou složil.

Pokud jste si tedy ostražitě odehrál jedno vysoké káro před přebitím třetího trefu, připište si 10IMP. Jinak je rozdání remízové.

Závazek **4♥ S** Výnos **♠ A**

Příklad 2

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

Když jste vynesl trefovou dvojku, partner vzal esem, což vás potěšilo. Vrátil trefovou čtyřku a vy jste vzal desítku Východu klukem.

Jak byste měl pokračovat.

Závazek **4♠ E** Výnos **♣ 2**

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

Řešení:

Kárové eso je třetí zdvih pro obranu, ale kde hledat čtvrtý? Kromě nepravděpodobné možnosti, že má partner trumfovou figuru, bude muset čtvrtý zdvih přijít z některé červené barvy. Stačila by vám například u partnera kárová dáma... Není ovšem žádný důvod zahrát teď malé káro, protože ztrátové kárové zdvihy u vydražitele se nemohou vypařit. Bude si muset rozehrát kára stejně sám a navíc by rozehrání kár mohlo obraně uškodit, protože má-li hlavní hráč károvou dámu, bude si moci vypracovat barvu na shozy pro ztrátová srdce.

Měli byste tedy zahrát srdci? Potíž je v tom, že si třeba nebudete moci vypracovat srdcový zdvih dostatečně rychle. Pokud má vydražitel dvě srdcové zádrže, bude si rovněž muset shodit srdci na vypracovaná kára.

Hrozbu vypracování kár můžete neutralizovat zbavením stolu vstupu. Docílíte to snadno zahráním trefového krále ve třetím zdvihu. Podle partnerovy vynesené čtyřky poznáte, že vydražitel má v trefech ještě třetí kartu. Donuťte ho, aby si snapl tref na stole dříve, než bude moci tento zdvih k něčemu využít.

Zkrácení stolu zahráním třetího trefu omezí vydražitele na jeden kárový zdvih. Po vynesení kárové dámy propustíte a podle přidané partnerovy osmičky poznáte, že máte vzít druhé kolo kár.

♠ 6

♥ Q 10 5 2

♦ 10 8 6 2

♣ A Q 7 4

♠ 10 9 7 2

♥ J 7 4

♦ K J 9 3

♣ 8 3

N

W **2** E

S

♠ A K Q 8 3

♥ A K 6

♦ Q 4

♣ 10 9 5

♠ J 5 4

♥ 9 8 3

♦ A 7 5

♣ K J 6 2

Výsledek: Proti stejnému závazku ve druhé místnosti se Jih rozhodl zvolit „bezpečné“ vrácení srdcové devítky. Vydražitel po dotrumfování zahrál károvou dámu a musel udělat deset zdvihů, ať již Jih pustil nebo vzal.

Zahrání třetího kola trefů vám získá 12IMP, zatímco po čemkoliv jiném je rozdání remízové.

Závazek **4♠ E** Výnos **♣2**

Příklad 3

W

Ve zdvihu

N

♠ A 9 4

♥ 6 2

♦ K 10 5

♣ A 9 8 5 3

S

♠ K Q 8 3

♥ A 7

♦ A Q J 9 7

♣ Q 6

Západ vynesl srdcovou dámu, Východ přidal devítku a vy jste vzal esem. Oba soupeři přiznali kára na eso a krále.

Jak byste měl pokračovat?

Závazek **6♦ S** Výnos **♥Q**

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

Řešení:

Po jakémkoliv výnosu by měl slem dobrou šanci na splnění, ale Západ zasáhl vaši slabinu. Nemá cenu odehrát si své vysoké karty a doufat, že budete moci dostat do nuceného výnosu toho obránce, který má trefového krále. Je jasné, že kterýkoliv z obránců může vzít druhé kolo srdcí a ten, který trefového má krále, se nepohne, aby se dostal do zdvihu.

Jedinou možností jak splnit slem je pokusit se shodit ztrátovou srdci stolu na čtvrté kolo piků a pak si na stole srdci snapnout. Rozloha 3-3 v pikách je vám k ničemu, protože si nemůžete dovolit nechat si pik snapnout. Na splnění potřebujete, aby měl jeden obránce čtyři piky a zbývající trumf.

Pokud má zbývající trumf Západ, můžete uspět pouze tehdy, má-li čtyři malé piky a jeho partner dubl J,10. Má-li trumf Východ, máte na vybranou. Buďto můžete hrát na to, že má oba honéry a zahrát hluboký impas nebo na to, že Západ má dubl honéra. Je to jen otázka pravděpodobnosti. Z patnácti možných dublů je jen šest, které neobsahují žádného honéra. Pravděpodobnost tedy mluví 3:2 pro zahrání pikové devítky ke králi, vrácení trojky k esu s nadějí, že od Západu vypadne honér a pak, ve třetím kole piků, impasování osmičkou.

♠ A 9 4
♥ 6 2
♦ K 10 5
♣ A 9 8 5 3

N
W 3 E
S

♠ J 7 5 2
♥ K 9 8 4
♦ 8 6 3
♣ K 4

♠ 10 6
♥ Q J 10 5 3
♦ 4 2
♣ J 10 7 2

♠ K Q 8 3
♥ A 7
♦ A Q J 9 7
♣ Q 6

Výsledek: Ve druhé místnosti soupeři nedošli tak vysoko a hráli jen 3BT. Udělali jedenáct zdvihů za 460 bodů.

Proto si za splnění slemu přiřičte 10IMP, zatímco při spadnutí přiřičte 11IMP bodů soupeřům.

Závazek 6♦ S Výnos ♥Q

Příklad 4

♠ 10 4
♥ Q 8 5 2
♦ K 8 2
♣ A Q 10 5

N
W 4 E
S

♠ 8 7 5
♥ A 10 9 3
♦ A Q 7 3
♣ 8 3

Sever vynesl čtyřku károvou, ze stolu přišel král a Západ na vaše eso shodil šestku. Jak si naplánujete obranu?

Závazek 4♥ W Výnos ♦4

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

Řešení:

Partnerem vynesena čtyřka vás informuje, že vydražitel má ještě jedno káro a vy očekáváte, že závazek porazíte inkasováním dvou kárových a dvou trumfových zdvihů. Mohlo by se zdát, že je dobré odehrát si károvou dámu a pokračovat dalším kárem, čímž zkrátíte hlavního hráče v ruce. To by se samozřejmě vyplatilo, pokud by měl pouze čtyři trumfy. Ovšem nemusíte spěchat ani tehdy, když bude správné vydražitele zkrátit. Vždycky budete moci zahrát malé káro, až se dostanete do zdvihu na srdcové eso.

Nebezpečí zahrání tří kol kár spočívá v tom, že hlavní hráč může mít pět srdcí s rozlohou 5-5-2-1. V tom případě bude moci po snapnutí třetího kára zahrát bezpečně malý trumf k dámě na stole a zjistí špatnou trumfovou rozlohu. Vy se dostanete do zdvihu na srdcové eso a nebudete moci vrátit nic lepšího než pik. Západ vezme, zahraje tref k esu a vrátí srdcovou osmičku k devítce a klukovi. Snapnutím třetího piku získá další vstup na stůl, vyimpasuje vaši desítku srdcovou a splní.

Pokud má Západ pět srdcí, porazíte závazek pravděpodobně jen tehdy, když zbavíte vydražitele jednoho vstupu na stůl dříve, než zjistí nepříznivou trumfovou rozlohu. Ve druhém zdvihu byste si měl odehrát károvou dámu a pak zahrát malý tref do vidle stolu. Nemůžete tím hlavnímu hráči zadat další trefový zdvih, protože vyrazení jednoho vstupu na stůl vám prakticky zaručuje dva trumfové zdvihy.

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

Výsledek: Proti stejnému závazku ve druhé místnosti si obránci nejprve odehráli tři kola kár a váš kolega na místě Západu po správné a pečlivé sehrávce splnil.

Pokud jste tedy ve třetím zdvihu zahráli tref, získali jste 10IMP. Po vrácení čehokoliv jiného je rozdání remízové.

Závazek **4♥ W** Výnos **♦4**

Příklad 5

Ve zdvihu 

N

♠ K J 5
♥ 7 6 2
♦ A 8 6 3
♣ A Q 5

S

♠ Q 10 2
♥ K Q 4
♦ K Q 7
♣ J 7 4 3

Západ vynesl srdcovou devítku, Východ pokryl desítkou a vy jste vzal králem. Co vynesete ke druhému zdvihu?

Závazek **3BT S** Výnos ♥9

W	N	E	S
	1♦	1♥	3BT
pas	pas	pas	

Řešení:

Nemusí být snadné udělat devět zdvihů i přesto, že máte dohromady 27 figurových bodů. Pokud se nerozpadnou kára, budete potřebovat dva trefové a dva pikové zdvihy ke splnění závazku.

Jestliže má Západ jednu z těchto klíčových karet – pikové eso nebo trefového krále – závazek splníte, když rozehrájete tyto barvy ve správném pořadí. Byla by chyba zahrát ve druhém zdvihu piky, protože Západ by mohl vzít a zahrát druhou srdci, čímž by umožnil Východu vyrazit vaši poslední zádrž v této barvě. Pak by nasedící impas trefový znamenal porážku.

Lepší možnost slibuje okamžité zahrání trefového impasu. Pokud impas sedí, můžete pak zahrát pik, zatímco když nasedí, je možné, že jste vyrazili jediný vstup Východu na jeho dlouhá srdce.

Není ovšem správné zahrát ve druhém zdvihu tref, protože Východ může mít jak krále trefového, tak pikové eso. Abyste si zachovali všechny možnosti splnění, měli byste nejprve zkusit kára.

Správné je zahrát ve druhém zdvihu malé káro k esu a pak si odehrát kárového krále a dámu. Pokud budou kára rozložena 3-3, můžete si zajistit devět zdvihů rozehráním piků. Pokud jeden z obránců ve třetím kole nepřizná, bude pak nejlepší zahrát trefový impas.

♠ K J 5
 ♥ 7 6 2
 ♦ A 8 6 3
 ♣ A Q 5

♠ A 9 8 6 4
 ♥ 9 3
 ♦ J 10 5 2
 ♣ 9 6

N
 W 5 E
 S

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

♠ Q 10 2
 ♥ K Q 4
 ♦ K Q 7
 ♣ J 7 4 3

Výsledek: Ve druhé místnosti se váš kolega neodvážil zasáhnout ve druhé hře. Západ proti 3BT vynesl pik a vydražitel snadno splnil.

Proto je rozdání remízové, když jste rozehrál trefy dříve než piky, ale moc si to nezasloužíte, pokud jste předtím nezkusil kára. Zahrání piky ve druhém zdvihu stojí ztrátu 12IMP.

Závazek **3BT S** Výnos **♥9**

Příklad 6

♠ A K Q 10 7 3
 ♥ 7 5
 ♦ 8 5 3
 ♣ 8 2

N
 W 6 E
 S

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

Začal jste odehráním A,K v trefech, partner přidával trojku a čtyřku a vydražitel sedmičku a dámu. Jak byste měl pokračovat?

Závazek **4♥ E** Výnos **♣A**

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

Řešení:

Bylo by moc příjemné zahrát kárového krále, pokračovat devítkou k esu u partnera, snapnout třetí káro a složit tak závazek dvakrát. S takovými happyendy se však setkáváme pouze v pohádkách. V našem případě je jasné, že vydražitel je silný. Jeho hláška tři trefy byla pokusem o 3BT a vy byste měl předpokládat, že má pravděpodobně dobrý 6-list srdcový a kárové eso. To mu dává sedm zdvihů v ruce a se třemi pikovými na stole to dělá deset.

To neznamená, že by nebyla vůbec žádná naděje jak závazek porazit. Vše záleží na tom, co má hlavní hráč v pikách. Pokud má dubla, nedá se nic dělat, ale pokud má singla, můžete ho omezit jen na dva pikové zdvihy, když zahrajete ve druhém zdvihu pik. Vyrazíte tak vstup na stůl dříve, než ho bude moci vydražitel použít a závazek bude splněn, pokud se Východu podaří vypracovat si druhý kárový zdvih. Tak, jak karty leží, nemá vydražitel šanci závazek splnit.

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

Výsledek: Jih ve druhé místnosti správně bránil proti stejnému závazku, proto jste k zremizování rozdání musel zahrát ve třetím zdvihu pik.

Zahrání trumfu nebo kárové devítky stojí 10IMP, zatímco zahrání kárového krále nebo trefu znamená ztrátu 11IMP.

Závazek **4♥ E** Výnos **♣A**

Příklad 7

Ve zdvihu

W

10

N

♠ 8 5 4

♥ A 10 3

♦ 10 8 2

♣ J 6 5 3

S

♠ A K 6 2

♥ K J 5

♦ A J 9 4

♣ A K

Západ vynáší trefovou desítku. Ze stolu hrajete malou, Východ dává osmičku a vy berete králem.

Jak byste měl pokračovat?

Závazek **3BT S** Výnos **♣10**

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

Řešení:

Máte sedm zdvihů shora a v kárech si můžete vypracovat nejméně jeden další zdvih. Pokud budete muset hrát kára z ruky, odevzdáte samozřejmě dva kárové zdvihy a osud vašeho závazku bude záležet na tom, uhodnete-li srdcovou dámu. Bylo by lepší, kdybyste mohli zahrát dvakrát kára ze stolu, protože pak byste mohli očekávat, že odevzdáte pouze jeden kárový zdvih.

Potíž je v tom, že máte pouze jeden jistý vstup na stůl. Druhý vstup byste mohli získat impasováním srdcovou desítkou, ale pokud dáma nebude sedět, jsou vaše šance pochybné.

Existuje mnohem lepší způsob sehrávky s nadějí na úspěch 7:1. Ve druhém zdvihu byste měli zahrát srdcového kluka a propustit ho, pokud Západ přidá malou. Jestliže kluk podrží, můžete si zajistit splnění závazku rozehráním kár (eso, pak malá). Pokud vezme kluka dáma, budete mít na stole dva vstupy na desítku a eso srdcové a budete moci dvakrát impasovat kára. Po vrácení trefu zahrajete srdcovou pětku k desítce a ze stolu vrátíte károvou osmičku. Pokud vezme tento zdvih Západ, bude moci dát partnerovi dva trefové zdvihy, ale vy se pak dostanete do zdvihu, přejdete na srdcové eso na stůl a zahrajete károvou desítku s dobrou šancí na úspěch.

♠ 8 5 4

♥ A 10 3

♦ 10 8 2

♣ J 6 5 3

N

W **7** E

S

♠ Q 10

♥ Q 7 4 2

♦ K 6 3

♣ Q 8 7 2

♠ J 9 7 3

♥ 9 8 6

♦ Q 7 5

♣ 10 9 4

N

W **8** E

S

♠ Q 10

♥ Q 7 4 2

♦ K 6 3

♣ Q 8 7 2

♠ A K 6 2

♥ K J 5

♦ A J 9 4

♣ A K

N

W **8** E

S

♠ Q 10

♥ Q 7 4 2

♦ K 6 3

♣ Q 8 7 2

Výsledek: Proti stejnému závazku ve druhé místnosti zvolil váš spoluhráč nešťastný výnos srdcovou devítkou. Tím zajistil vydražiteli tři srdcové zdvihy a ten si pak bez potíží vypracoval svůj devátý zdvih v kárech.

Pokud jste ve druhém zdvihu zahrál srdcového kluka, je rozdání remízové. Pokud jste zahrál kára z ruky, musíte předpokládat, že byste pak srdcový impas neuhodl a přijmout ztrátu 12IMP.

Závazek **3BT S** Výnos ♣**10**

Příklad 8

♠ 7 5

♥ A 9 8 5

♦ A 10 6 2

♣ J 9 4

N

W **8** E

S

♠ Q J 8

♥ K 7 4 3

♦ Q 8 3

♣ K 10 5

Sever vynáší srdcovou dámu ke králi, esu a dvojce.

Jak byste měl pokračovat?

Závazek **4♠ W** Výnos ♥**Q**

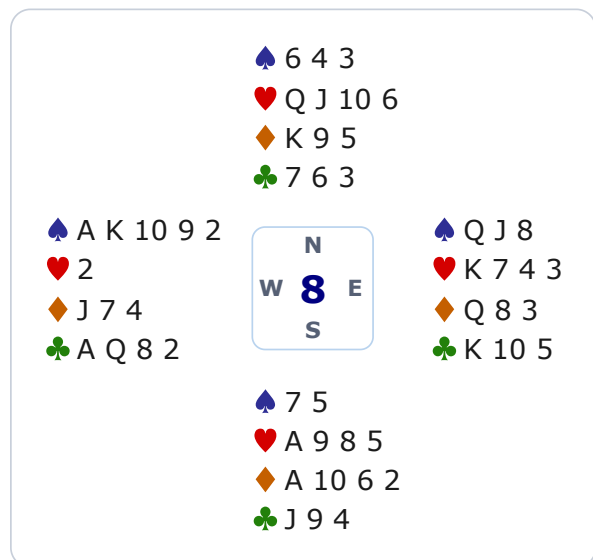
W	N	E	S
1♠ pas	2BT pas		
3♣ pas	3♠ pas		
4♠ pas	pas	pas	

Řešení:

Vidíte dva zdvihy pro obranu a není okamžitě jasné, kde byste mohli najít další dva. Nabízí se dále hrát srdci s cílem vyjasnit situaci a zjistit tak, kolik zdvihů potřebujete udělat v ostatních barvách. Tomuto pokušení byste měli odolat. Není nutné hrát dále srdce, protože má-li vydražitel druhou ztrátovou srdci, nemůže se jí nijak zbavit.

Podle dražby má vydražitel určitě nějakého singla a pravděpodobně to bude v srdcích. Pokračování v srdcích je nebezpečné proto, že by to mohlo pomoci hlavnímu hráči v sehrávce na obrácený stůl, kdy by mohl udělat zdvih navíc snapnutím tří srdcí v ruce.

Je jasné, že rozehrání kterékoliv levné barvy je rovněž zadávající. Proto byste měli vrátit ve druhém zdvihu trumf jako pasivní zahrání. Ať si Západ vyřeší své problémy sám.



Výsledek: Ve druhé místnosti bylo první dražební kolo stejné, ale pak se Západ rozhodl, že by devět zdvihů mohlo být snazších a dorazil na 3BT. Když našel Jih kárový výnos, mohla obrana udělat prvních šest zdvihů. Sever si měl uvědomit, že musí hrát na obě červená esa u partnera, vzít a podehrát srdce. Ovšem byl již po dlouhém zápase unaven, a když přidal hlavní hráč ze stolu malé káro, dal Sever devítku a Východ si pak mohl odpleskat deset zdvihů.

Proto získáváte 12IMP, když jste ve druhém zdvihu zahrál trumf. Po čemkoliv jiném je rozdání remízové.

Závazek 4♠ W Výnos ♥Q

Literatura

1. *Hra v družstvu* – H.W.Kelsey

Lekce 9: Trojbarevný stripskvíz: zranitelný stoper

Předpokládejme, že je jeden z obránců sám zodpovědný za tři barvy s minimálně jedním zranitelným stoperem. Řekněme si také, že hlavní hráč má nejméně tři ztrátové karty. První myšlenka bude propouštět do stádia, kdy budeme moci využít jednu z možností našeho repertoáru, ale pro některý z důvodů by to mohlo být nebezpečné, respektive nedoporučuje se to. Tehdy se hlavní hráč uchýlí k trojbarevnému stripskvízu. Stejně jako při proměně z jednoduchého skvízu na stripskvíz plánuje uskutečnit puštění na nucený výnos od zranitelného stopera.

Příklad 1

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

Východ v prvním zdvihu přidává dvojku, eso bere.

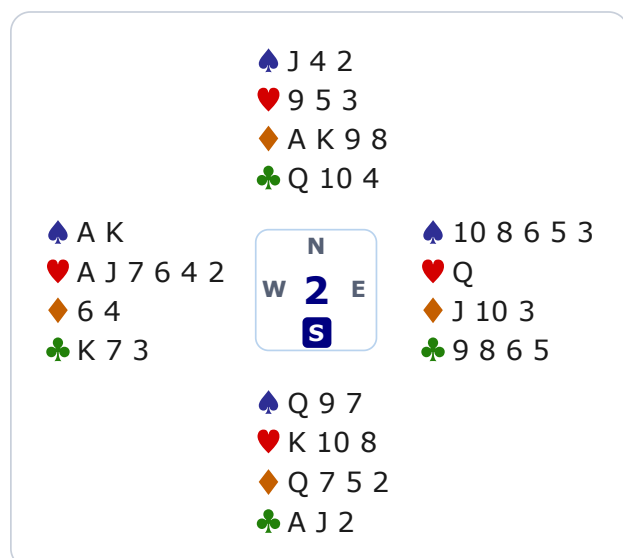
Že má Východ pravděpodobně trefového krále je indikováno dvěma způsoby – jeho hláškou a přidáním kárové dvojky do prvního zdvihu. Tedy jestli si osingluje krále, hlavní hráč stáhne eso, a když ho neosingluje, nucený výnos přes kára ho skřípne. Není co dělat, jen stáhnout všechny trumfy.

Všimněte si, že jsou čtyři ztrátové zdvihy.

Závazek **4♥ S** Výnos **♦ J**

W	N	E	S
		1♦	4♥
pas	pas	pas	

Příklad 2



V prvním zdvihu Východ dává dámu, král bere, pak přijdou kára, v prvních dvou kolech oba přiznávají, v dalších dvou kolech Západ odhazuje tref a srdci a Východ pik.

Srdcový odhoz Západu ukazuje, že je v úzkých. Hlavní hráč sice nemůže rozpoznat situaci s jistotou, ale puštění na nucený výnos se jasně nabízí. I když je sedm ztrátových karet, skvíz funguje s přesností a rychle.

Závazek **1BT S** Výnos **♥6**

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

Zpřesnění počtu: tři ztrátové karty. V trojbarevném stripskvízu, nemůže-li obránce podržet únikovou kartu, můžete mít libovolný počet ztrátových karet od tří výše. Ale když odchodovou kartu bude potřeba vyskvízovat, můžete mít jen tři ztrátové karty.

Pravdivost výroku se lehce dokazuje. Standardní trojbarevný skvíz dozrává se dvěma ztrátovými kartami. Tady musí oběť držet jednu únikovou kartu, což vytvoří jednu činnou kartu v jeho ruce navíc a dozrávání skvízu se děje o zdvih dříve. Na důkaz možnosti selhání s více než třemi ztrátovými kartami bude stačit jediný příklad – Příklad 3.

Ve standardním trojitým skvízu (se dvěma ztrátovými zdvihy) je umístění nadějek omezeno dvěma způsoby – není prostor pro všechny tři na jedné ruce se skvízovou kartou a skvíz selže, když všechny tři nadějky leží po pravici činného protivníka. Ve stripskvízu se zranitelným stoperem nejsou žádná omezení – všechny tři nadějky a skvízová karta mohou ležet v libovolném listu samozřejmě v závislosti na skutečnosti, že přítomnost extraztrátové karty otvírá extraprostor.

Příklad 3

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

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

Závazek **4BT S** Výnos ♠2

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

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

♠ 8	♠ 8
♥ —	♥ —
♦ A 9 5	♦ A 9 5
♣ A 6 5	♣ A 6 5

Východ v prvním zdvihu přidává devítku, hlavní hráč propouští, pak přijde vysoký pik, Západ přidává trefovou čtyřku. Jih cítíc, že je odstaven od celé hry ve druhé manši Východem v první manši, rozhodl se eliminovat tuto práci.

Protože ví, že pik Západu je určitě singl, obyčejný důvod pro propuštění tady neplatí. Ale se všemi těmi piky a s něčím málo vedle by byl Východ dražil preventivně hned v prvním kole. Tedy má silnou kartu, která zahrnuje pravděpodobně všechny neviděné vysoké karty, což znamená, že je před námi trojitý stripskvíz. I když hlavní hráč nevidí výhody propuštění prvního zdvihu, učiní tak často ze všeobecného principu. Teď poslední srdce pěkně uzavře únik.

Předpokládejme, že Jih nevědouc o svém stripskvízu vezme první zdvih. Teď bude koncová situace vypadat tak, jak je popsána výše. Na poslední srdce Východ vesele odhodí další pik, pak vytvoří graciézní odchod na třetí káro.

Toto jsou skutečné situace. Vyžaduje se hluboký pohled, aby byl vidět rozdíl mezi Příkladem 1 a Příkladem 3. Ve druhém případě se může propustit první zdvih bezpečně, a když to neuděláme, skvíz selže. Když v předchozím případě (Příklad 1) hlavní hráč propustí první zdvih „ze všeobecného principu“, Západ vrátí po partnerově kárové dvojce tref a závazek je nesplnitelný. Ale v tomto případě čtyři ztrátové karty vůbec nevadí.

V dvojbarevném problému máte jednu solidní barvu, ve dvou ze zbývajících barev máte jednu kartu (nadějku) vyšší, než kteroukoliv v této barvě u „nezajímavého“ obránce, ale je tu čtvrtá barva – úniková. V této barvě může oběť podržet únikovou kartu, a když nepropustíte dostatečný počet zdvihů, abyste měli přesně dvě ztrátové karty, bude „zajímavý“ obránce schopen udržet tento odchod.

V tomto problému (trojbarevný skvíz) máme jednu solidní barvu a v každé ostatní máte nadějku vyšší, než je cokoli, co může partner oběti v této barvě mít. Jinými slovy neexistuje úniková barva. Tedy první myšlenka by mohla být, že nebude možné únik uskutečnit v žádném případě. Že to není pravda, je ukázáno na Příkladu 3. „Zadní dvířka“ jsou následující – v jedné nadějkové barvě (kára) drží obránce dost vysokých karet, aby nadějku odstranil a k tomu má ještě v této barvě možnou odchodovou kartu. Ale vyměníme-li ♠3 za ♦3 v Příkladě 3, bude úplně bezpečné vzít první zdvih (sehrajte to).

V dvojbarevném problému je selhávající případ celkem prostý – tj. v případě, kdy musíte zpřesnit ztrátové karty, nebo přijde krach. Tady, pro právě vyslovené specifické podmínky – „dost vysokých

karet" atd., je selhávající případ zřídkaější.

Příklad 4

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

N

W 4 E

S

Závazek **3BT S** Výnos ♥Q

N	S
1 ♦	2BT
3BT	pas

Eso Východu bere a vrácena je srdcová šestka, kluk Západu bere, pak přijde piková desítka, Východ přidává dámu, eso bere, hlavní hráč hraje dvakrát tref, poprvé oba přiznávají, pak Západ odhazuje pik, na vynesené káro oba obránci přiznávají.

Po třech zdvizích podle toho, že Západ změnil barvu útoku v situaci, kdy další srdcový výnos by byl barvu vypracoval, lze vytušit, že nemá žádný vstup. Tedy předpokládejme, že Východ drží obě levné barvy. Potom jeho posledních deset karet tvoří – ♠K, čtyři kára, čtyři trefy a jedna další karta. Tato poslední karta bude vyskvízována srdcovým králem v sedmém zdvihu.

Ovšem vyžaduje to opatrnou sehrávku. Když první dva trefové zdvihy neuděláme trefovým králem a dámou na stole, stůl bude skvízován srdcovým králem. Také první kárový zdvih musí udělat dáma, takže když Západ nepřizná káro, bude čas na propuštění kára. A nakonec když do třetího zdvihu přidáte ze stolu pikového kluka a Východ má malý pik, unikne tím, že do srdcového krále zahodí pikového krále.

Všimněte si, že toto je další rozdání, ve kterém neuspějete, když nesnížíte své ztrátové karty na tři.

Literatura

1. *Všechno o skvizech* – C.E.Love

Lekce 10: Trojbarevný stripskvíz: opožděné propouštění

Stejně jako skvíz se zranitelným stoperem má také skvíz s opožděným propouštěním svou trojbarevnou podobu. Rekvizity jsou opět tři OVÝV – opora, výnos, vstup. Také můžete, ale nemusíte, mít nejvyšší kartu v barvě, ve které pustíte soupeře na zdvih, ale musíte mít nejvyšší kartu alespoň v jedné z ostatních nadějkových barev, protože jinak, až se dostane soupeř do zdvihu, bude moci stáhnout plný počet zdvihů, který mu patří.

Viděli jsme, že se zřídka výjimkami trojbarevný skvíz se zranitelným stoperem bude úspěšný bez ohledu na počet ztrátových karet. Totéž platí o trojbarevném skvízu s opožděným propouštěním z téhož důvodu, tedy proto, že neexistuje „úniková barva“. Výjimečný případ, kdy skvíz selže, pokud nezpřesníte počet ztrátových karet, bude vysvětlen později.

Příklad 1

♠ 7 6

♥ J 8

♦ A K Q 7 2

♣ Q 8 3 2

♠ 8 5 4

♥ 10 6 5 3 2

♦ 8

♣ J 9 7 6

♠ K Q J 9 3

♥ K Q 7

♦ J 10 9 6

♣ 4

♠ A 10 2

♥ A 9 4

♦ 5 4 3

♣ A K 10 5

N

W 1 E

S

Závazek **3BT S** Výnos ♠ 8

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

V prvním zdvihu kluk Východu bere, pak přijde pikový král, eso bere, Západ přiznává, hlavní hráč nese trefové eso, oba přiznávají a na trefovou dámu Východ odhazuje srdcovou sedmičku.

Hláška Východu, i když vypadá slabě, dává tušit srdcový mariáš. Máte (pravděpodobně) jedenáct winérů. Tedy propuštěním prvního zdvihu připravujete piko-srdcový skvíz.

Samozřejmě, může se stát, že žádná z levných barev nepotáhne. Jestliže má Západ obě, ve vašem plánu není rozdíl, ale jestliže má čtyři kára Východ, je objektem opožděného propuštění. Nebudete však moci určit tento fakt, pokud druhý kárový zdvih nepřijde ze zakryté ruky. To znamená, že jedno káro musí být vyneseno do pátého zdvihu, třetí tref v šestém zdvihu odstraní jeden pik z ruky Východu, tedy když Západ káro nepřizná, je propuštění bezpečné (sehrajte to tak, že žádné káro nebo dvě kára byla odehrána před posledním trefem).

Všimněte si, že je to skvíz se čtyřmi ztrátovými kartami a také, že když hlavní hráč neopatrně vezme první zdvih, skvíz – teď s pěti ztrátovými kartami – bude stále účinný.

Zaručený případ: tři ztrátové zdvihy. Víme, že dvojbarevné opožděné propuštění je bezpečné se dvěma ztrátovými kartami a může selhat s více. Tedy očekávali bychom, že trojbarevný skvíz je jistý se třemi ztrátovými a může selhat s více zdvihy. Že je to pravda, může být lehce ukázáno. Protože jsou argumenty paralelní s těmi, které byly uvedeny dříve, mohou být vynechány.

Příklad 2

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

V prvním zdvihu Východ přidává srdcovou desítku, hlavní hráč propouští, na srdcového kluka Západ přidává srdcovou trojku.

Z pohledu divoké licitace Východu je tu možnost, že drží šest srdcí a všechny černé figury. Jestliže ano, máme ho! Poslední káro vypracuje tref, po kterém bude trefová desítka vypracovatelná. Musíte vidět, že kdyby byl býval hlavní hráč první zdvih nepropustil, skvíz by selhal.

Všimněte si, že vyskvízovaná karta není únikovou ani přebytný winér – je to čistě potenciální winér. Vůbec to nevadí – všechno je pomleto, co přijde k tomuto mlýnu!

Závazek **4BT S** Výnos ♥9

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

Dvojzdvihový zisk. Víme, že v důležitém procentu případů čistý trojbarevný skvíz vyprodukuje dva zdvihy. Totéž platí o stripskvízu. To se může stát jedním z vícero způsobů. a) Obránce se může vzdát podpory (guard) jednoho stopera a poté (při vhodných podmínkách) vytvoří nový winér dvojbarevný stripskvíz. Nebo řekněme, že hlavní hráč využívá účinek opožděného propouštění vypracováním jednoho zdvihu v barvě nadějky. b) Obránce může být zranitelný ve všech zbylých barvách, takže jeho výnos dá druhý zdvih nebo c) hlavní hráč mohl mít zdvojenou nadějku v barvě vpustky, takže vpustka vypracovává dva zdvihy okamžitě.

Všechny tyto tři případy jsou ilustrovány v závislosti na odhozu Západu skutečně pozoruhodným rozdáním, které následuje.

Příklad 3

♠ K 10 7

♥ A K Q J 10 8

♦ 9 2

♣ 9 4

♠ A Q J

♥ 7 4 2

♦ J 8 7 4

♣ K 8 5

N

W **3** E

S

♠ 9 8 5 4 3 2

♥ 6 5 3

♦ 6 3

♣ 7 2

♠ 5

♥ 9

♦ A K Q 10 5

♣ A Q J 10 6 3

Závazek **6BTx S** Výnos ♥7

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

Hlavní hráč bere výnos a hraje srdce ještě čtyřikrát, ve druhém a třetím zdvihu oba přiznávají a na další dva zdvihy odhazuje Východ dva malé piky a Západ malý tref a pikového kluka.

Podle kontra Západu je prakticky jisté, že má pikové eso a trefového krále a velmi pravděpodobně také kárového stopera. Z ruky zahodíme ♣3, ♣10, ♣J, ♣Q ve druhém až pátém zdvihu. Po pěti zdvizích to skutečně vypadá tak, že Západ drží něco v kárech. Tedy na poslední srdce zahodíme z ruky károvou desítku, Západ se vzdá pikové dámy. Teď přijde piková vpustka, která udělá své. Bez ohledu na to, zda Západ vrátí káro nebo tref, stůl má vstup, aby si vypracovaný pik odehrál.

Všimněte si, že vpustka produkovala dva pikové winéry – c) z předchozích odstavců. Ovšem druhý pik je nepotřebný, protože kárový návrat udělá winéra z devítky – b). V případě, že ♠Q, ♠J a ♠10 vyměníme za ♠4, ♠3, ♠2, sehrávka a výsledek budou stejné. Nakonec když odhodí Západ jedno káro, čtvrté káro dokončí trefový stripskvíz – a).

Vůbec neubere z lesku představení hlavního hráče, když poznamenejme, že toto rozdání je šito na míru pravidla naší obrany. Pohled na stůl Západu okamžitě odhalí, že bude muset najít tři odhozy. Když odhodí ♣8, ♣5 a ♠Q v tomto pořadí, zdá se, že i tento hlavní hráč bude muset na svůj závazek těžce pracovat. Západ má jednu neznámou kartu – je to ♠J nebo ♣7? Ale jedna otázka musí být zodpovězena vyšší autoritou. Dear Emily Post: Bylo by správné, kdyby se Západ chvíli kroutil před puštěním pikové dámy? Jestli nějaké rozdání vypadá „vykonstruovaně“, tak určitě toto. Mezi mnoha zvláštními znaky jsou dvě dubl devítky sehrávající rituální roli! Kdyby byla tato ruka prezentována bez referencí na její výskyt, čtenář by řekl s pokrčením ramen: „To je všechno moc pěkné až na to, že se takováto situace sotvakdy vyskytne.“ Ale všechno se může v bridži přihodit a je třeba být připraven.

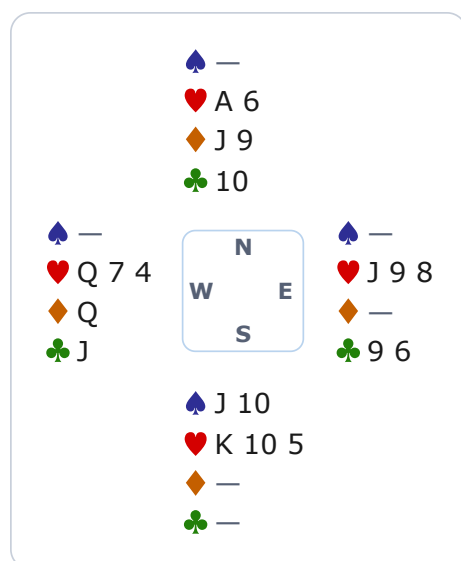
Kromě a), b), c) popsaných výše existuje čtvrtý způsob, kterým může být získán druhý zdvih. d) Se třemi ztrátovými kartami hlavní hráč uplatní opožděné propuštění. Tedy odevzdá zdvih a vytvoří winéra, tj. jedním úderem zredukuje počet ztrátových karet na jednu, a poté, za předpokladu správného umístění nadějek a vstupů, bude oběť objektem jednoduchého skvízu.

Literatura

1. *Všechno o skvízech* – C.E.Love

Lekce 11: Jednoduchý skvíz v držení (guardskvíz)

Předpokládejme, že všechny podmínky pro jednoduchý skvíz jsou splněny až na ČI. Může se stát, že v třetí barvě bude muset oběť podržet určité karty, aby chránil partnera před impasem. Pak tato třetí barva může posloužit jako potřebný vstup.



Na předposlední pik může Západ odhodit jedno srdce, ale poslední ho zruinuje. Všimněte si, že schopnost Východu pomoci v srdcích, dopřeje Západu o jednu nečinnou kartu navíc, proto stačí, aby jeho dáma byla jen jednou obsazená. Tento skvíz kulminuje posledním volným winérem.

Tento typ trojitého skvízu s jednou ztrátovou kartou se jmenuje guardskvíz z jasného důvodu, že jeden obránce hlídá (chrání) svého partnera před impasem. Přesněji je to „simple guard squeeze“ protože jen jeden soupeř je skvízován.

Standardní forma. Existují jen dvě guardskvízové pozice, které můžeme nazvat typické nebo standardní. V následujících formulacích Jih drží skvízovou kartu:

TYP I: Východ je „zajímavý“ obránce. Jednoduchý skvíz je přítomen až na to, že Sever nemá vstup v žádné z nadějkových barev. V třetí barvě drží Sever impasovou kombinaci, která bude vypracována, jestliže Východ neudrží určité karty. Tento skvíz selže, Jestliže Jihu nezůstane winér ve vlastní barvě nadějky, když skvíz kulminuje.

TYP II: Západ je „zajímavý“ obránce. Jednoduchý skvíz je přítomen až na to, že Sever nemá vstup v žádné z nadějkových barev. V třetí barvě má Sever winéra a malou a v této barvě musí Západ podržet určité karty, aby chránil svého partnera před impasem Jihu.

Mohlo by se zdát, že guardskvízové možnosti je snadné přehlédnout. Když jsou všechny podmínky pro jednoduchý skvíz splněny až na VSTUP, neopomeňte vyhledat možnosti vstupu v této třetí barvě.

Příklad 1

♠ 9

♥ 9 8

♦ K 4 2

♣ 10 9 8 7 6 5 2

♠ A 10 6 5 4 3

♥ 7 6 2

♦ A J 9 7

♣ —

♠ J 8 7 2

♥ 5 3

♦ Q 10 8 5

♣ Q 4 3

♠ K Q

♥ A K Q J 10 4

♦ 6 3

♣ A K J

N

W 1 E

S

V prvním zdvihu Východ přidává pikovou dvojku na další pik Západ odhazuje tref.

Dejte Východu trefovou dámu a je tady trefo-pikový skvíz, ovšem bez vstupu. Jsou-li dáma s králem károvým rozděleny, nebude moci Východ uhlídat svou károvou pomoc, aby chránil Západ před károvým impasem, aniž by se nedotkl svých trefů a piků. Poslední srdce z něj vytáhne buď károvou dámu nebo jednu černou kartu a na to vy čekáte.

Závazek **7BT S** Výnos **♠9**

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

Příklad 2

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

	N	
W	2	E
	S	

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

Závazek **7BT S** Výnos **♣J**

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

Do výnosu Východ přiznává, na další tref ale odhazuje srdcovou čtyřku, pak přijde kárový kluk a piková dáma, pikové eso a kárová dáma (do všech zdvihů přiznávají oba obránci), na kárového krále z ruky odhazujeme srdce a Západ tref.

Po šesti a půl zdvizích víme, že Východ (jestli vůbec někdo) drží kára, tedy předpokládejme, že je to tak. Jestliže Západ drží piky, musíme padnout (zkontrolujte to), a tak dejte Východu i tuto barvu. Teď nemůže vzniknout káro-pikový skvíz, protože nemáme vstup. Ale když má Východ kterékoliv dvě ze tří vysokých srdcí, bude guard skvízován posledním trefem. Všimněte si, že když hlavní hráč stáhne pikového krále před trefovým esem, zamává na rozloučenou jednomu velkému slemu.

Na sedmý zdvih mohl Jih místo srdcové desítky zahodit trefovou devítku, ale rozhodně ne tu bezcennou srdcovou dvojku!

Ve skvízové hře bývá někdy řečeno, že JEČIVÝ ještě nikoho neuskvízoval, a přece v těchto rozdáních JEČIVÝ někoho uskvízoval. Ale samozřejmě ne skutečně, protože VSTUP tam byl neustále, jen jsme ho nepoznali – vypadal tak odlišně ve svém novém převleku.

Příklad 3

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

V prvním zdvihu Východ přidává trefovou trojku, hrajeme pak šest srdcí, Západ odhazuje tři malé trefy, dva malé piky a malou káru, Východ odhazuje tref a dva malé piky.

Divoký výpad Jihu za topem změnil nudný vyložený závazek v zajímavé rozdání. Jestliže má Západ károvo-pikové figury, je zralý na sklizeň. Pokud má pikové figury a jednu károvou, guardskvíz ho zmáčkne.

Závazek **7BT S** Výnos **♣K**

N	S
2♥	3♦
3♥	4BT
5♥	5BT
6♥	7BT

pas

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

Co se stalo? Přestože máme všechny náležitosti pro guardskvíz, proč se nepodaří?

Předpokládejme, že hráč drží dvě barvy a chrání partnera ve třetí. Jestliže počet winérů v „chráněné“ barvě hlavního hráče se rovná počtu karet, které má v této barvě obránce podržet, skvíz funguje. Ale když počet prvních převyšuje počet druhých, přebytek poskytuje obránci prostor pro další nečinnou kartu a skvíz selže.

U tohoto rozdání je náprava zřejmá: Je prostě potřeba stáhnout jedno káro ve druhém zdvihu. Ale všimněte si, že když vyměníme károvou dvojku za malou černou kartu, závazek splnit nepůjde.

Ve skutečné hře tento výjimečný případ sice není příliš běžný, ale je třeba na něj jedním okem dávat pozor. Jestliže máte v guardové barvě dva winéry a střední kartu proti dvěma malým, stáhněte jeden z winérů dřív, než využijete své vstupy.

Příklad 4

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

	N	
W	4	E
	S	

Závazek **4♠ S** Výnos **♥K**

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

Do prvního zdvihu Východ přidává kluka, Západ pokračuje esem, Východ odhazuje malý tref a Západ nese malé srdce, které Východ snapne a pak vrátí pik.

Západ drží pravděpodobně trefový mariáš, ale nefunguje srdco-trefový skvíz pro chybějící VSTUP. Doufáte, že Západ drží v kárech Q,J a tehdy funguje káro-srdcový skvíz. Stáhněte trefové eso, pak všechny trumfy s odhozem trefů. Tak, jak karty leží, skvíz nefunguje.

Ještě jednou a nehrajte tak rychle! Kárová nadějka je osmička, ne desítka. Desítka vám dá šanci, když má Západ Q,J. Ale použijete-li osmičku, máte tři šance: že Západ drží Q,J nebo Q,9 nebo J,9. Odhodte károvou desítku na pátý pik, pak nakrmte Západ posledním pikem a guardskvíz je na světě.

Další technikou by logicky měl být dvojitý guardskvíz. Ale protože je tato sehračka úzce spjata se složeným skvízem, bude lépe prodiskutovat jej, až tyto skvízy nastudujeme.

Literatura

1. *Všechno o skvízech* – C.E.Love

Lekce 12: Bridge Master 5B 1-10

Témata úloh:

- B1 – dilemma coup a stripskvíz, vezmeme vynesení trumf, podle dražby má Západ minimálně 5-5 v levných a dáváme mu eso kárové, proto hrajeme malé káro k figuře na stole (Západ musí pustit – Dilema coup), pak ještě třikrát trumfneme, Západ měl singl trumf, jestli má dva piky, pak tuto barvu vypracujeme, ukazuje se, že má singl, po třech pikách a prosnapu pikovém je ale ve stripskvízu, když si odhodí káro, král ho přivede do výnosu od trefů, když si odhodí tref, trefy se vypracují
- B2 – trump coup, nebezpečí je jedině tehdy, když se srdce dělí 4-0, nejlépe je rozehrávat srdci ze stolu, vezmeme pikový výnos, přejdeme na stůl kárem a hrajeme malou srdci s intencí propustit, Východ však nasazuje devítku, kterou pokryjeme králem, a když Západ nepřizná, hledáme rozlohu vhodnou na trump coup, je to rozloha 3-4-2-4, proto obtáhneme třikrát trefy, přejdeme kárem na stůl, prosnapneme tref a hrajeme dvakrát piky (na druhý odhazujeme káro), pak neseme srdci, kterou pustíme a další dva zdvihy nám musí Východ zadat
- B3 – trojitý skvíz, první šance, kterou vidím, je dvojitý skvíz typu B2 s nadějkami R=♠Q, L=♥10, B=♦6, ten však fungovat nebude, protože po prvním kroku (odehrání pikového esa) nebude přestup do ruky, a tak dám pikového krále i délku károvou Východu a hraji na trojitý opakovatelný skvíz se zdvojenou károvou nadějkou proti němu, hraji tref a padá desítka od Východu (dobré znamení, krátkost trefová umožňuje délku károvou), pak hraji všechny trefy a zahodím si pikové eso, když Východ odhodí káro, kára potáhnou, když srdci nebo pik, pak se stáhne minér v této barvě a Východ je opět ve skvízu
- B4 – bezpečná sehračka, musím se chránit proti trumfům 4-1 a zkracování, vezmu první zdvih esem a pustím jeden tref, snapnu vrácené srdce a propouštím druhý tref (dělí se 4-1), snapnu srdci na stole, vrátím se pikem do ruky, dotrumfují a stáhnou své zdvihy
- B5 – skvíz na ztrátovou kartu (sebevražedný), máme osm zdvihů a šance v trefech, pustíme první pik, vezmeme druhý a neseme pik (pokud jsou 4-4, ztratíme jen tři piky a tref, při 5-3 ztratí obránci komunikace), Západ bere, stahuje další dva piky, čímž skvízuje Východ, hlavní hráč odhazuje trefy, vezme vrácené káro na stole, obehraje třikrát srdce s ukončením na stole a na poslední srdce je Východ v káro-trefovém skvízu
- B6 – informace z dražby, vypracování barvy, je lépe do prvního zdvihu zahodit krále (jestliže byl kluk singl, je to jedno, stejně přijde snap), může to vytvořit vstup na stůl, po druhém pikovém zdvihu je jasné, že Západ má maximálně singl srdci (nerozpadnou se tedy) a k vypracování piků potřebujeme vstupy, je pravděpodobnější, že srdcovou desítku má Východ, proto neseme malé srdce a impasujeme, pak neseme pik a prosnapneme ho, jakmile bude potřeba, dotrumfujeme na stole a na piky shodíme ztrátové karty v kárech
- B7 – pravděpodobnost, vezmeme kárové eso a neseme malý pik s intencí impasovat Východ, když spadne ze Západu figura, Západ však nepřiznává a my musíme udělat čtyři srdcové zdvihy a to půjde, pokud jsou J,10 v srdcích dubl nebo ve 4-listu (tedy u Východu), druhá možnost je pravděpodobnější, proto vezmeme pik na stole a neseme srdcovou devítku, pokud ji Východ pokryje, také ji pokryjeme, přejdeme trefem a neseme srdcovou osmičku, pokud bude pokryta, také pokryjeme, když spadla i sedmička, stáhneme srdcovou šestku, trefem přejdeme, stáhneme srdcovou dámu (shodíme káro) a neseme trumf, dámu pokryjeme, tref snapneme a dohrajeme trumfy
- B8 – trumfová paráda, káro беру в руке pro případné budoucí potíže, ty nastanou jen, když budou piky 4-1, správné je hrát pik k devítce (kdyby bylo Q,J,x,x u Západu, bylo by dobojováno), vrácený pik ukazuje trumfový 4-list u Východu a musíme tedy sehrát trumfovou parádu, tzn. dvakrát se v

ruce zkrátit, zrealizujeme ji tedy takto: vezmeme pik, dvakrát srdce, srdce snap, kárem na stůl, srdce snap, trefem na stůl a kára Východ dorazí

- B9 – využití všech šancí, abychom všechny šance udrželi (vypracování trefů a dubl figura kárová u Východu) musíme výnos snapnout z obou stran, pak dotrumfujeme a hrajeme trefového krále a tref převezmeme na stole (obránci nesmí vzít), teď hrajeme káro k desítce, které vezme Západ, protože nemá trefové eso, nese zpátky káro, padá figura z Východu, kterou vezmeme v ruce a nyní impasujeme v kárech, na poslední káro pak zahodíme tref
- B10 – criss-cros skvíz, po třech zdvizích musí sedět piková dáma, protože dáma, která by vypadla druhá, nám nepomůže, proto vezmeme káro, hrajeme impas na piky a realizujeme trefo-kárový skvíz proti Západu, hrajeme dál piky, na pátý zahazuje Západ tref, proto odhodíme ze stolu káro, hrajeme tref k esu, tref snap a káro je vstup k vypracovanému trefu

Lekce 13: Tuhý boj – 1. oktáva

Příklad 1

Ve zdvihu 

N

♠ K Q 5
♥ 9 6 3
♦ Q J 7 3
♣ Q 6 5

S

♠ A 7 2
♥ A 8 7
♦ K 6 2
♣ A 8 4 3

Závazek **3BT S** Výnos ♣7

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

Západ vynáší trefovou sedmičku. Jak si naplánujete sehrávku?

Řešení:

Máte jen pět zdvihů shora, proto musíte udělat ještě druhý trefový a vypracovat si tři zdvihy v kárech. Nejprve se zamyslete nad situací v trefech. Pokud je sedmička normálně čtvrtá z nejvyšších karet, má Východ v této barvě pouze jednu nejvyšší kartu. Král to asi nebude, protože kdyby měl Západ J,10,9,7, vynesl by kluka. Je tedy určitě zcela bezpečné dát v prvním zdvihu ze stolu dámu. Udělal jste to a Východ přidal desítku.

Zůstal problém, jak rozehrát kára. Pokud jsou rozdělena 3-3, vůbec na tom nezáleží, ale když budete hrát správně, uděláte v nich tři zdvihy, i když bude mít Západ dubl eso. Správně byste měl přejít do ruky na pikové eso a zahrát malé káro ke klukovi na stole. Když bude kluk držet, vrátíte se do ruky na trefové eso (ne na srdcové, kterým byste uvolnili pro obranu příliš mnoho zdvihů) a znovu hrajete malé káro k dámě na stole. Když

Příklad 2

Ve zdvihu 

N

♠ 8 3
♥ A 7 4 2
♦ A 10 8 6 4
♣ J 7

S

♠ A K Q 10 9 4
♥ J
♦ 5 3 2
♣ A 4 3

Závazek **4♠ S** Výnos ♥5

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

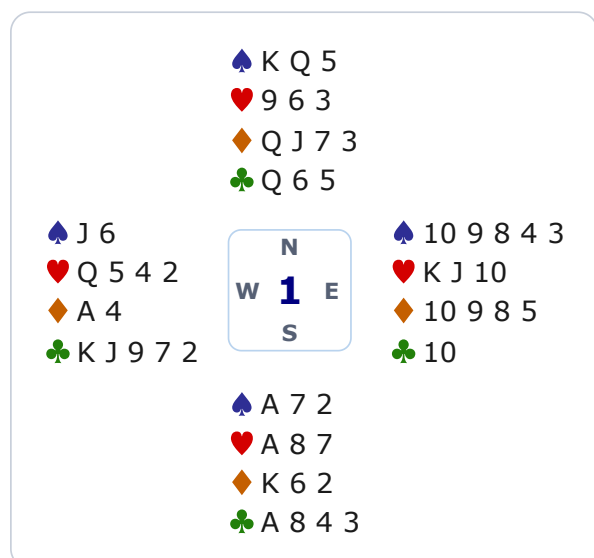
Západ vynesl srdcovou pětku k esu na stole. Jak budete pokračovat?

Řešení:

Zdá se, že snadno uděláte deset zdvihů: šest trumfů v ruce, tři vedlejší esa a trefový přebitek na stole. Vaše plány může narušit pouze špatná rozloha trumfů, při které byste mohl odevzdat trumfový zdvih, dva kárové a trefový.

Při tomto typu listů je nejlepší zbrání proti ztrátě čtyř zdvihů odehrát si nejprve svých deset. Klíčové zahrání je přebití srdce ve druhém zdvihu. Pak zahrajete malý tref ke klukovi, vezmete vrácený trumf, odehrajete si trefové eso, snapnete tref a snapnete další srdce v ruce. Zahrajete další vysoký trumf a uvidíte nepříznivou rozlohu, ale nebudete ztracen při čtvrtém klukovi u Západu. Přejdete na kárové eso na stůl a zahrajete další srdci s tím, že ji přebijete v ruce trumfovou desítkou.

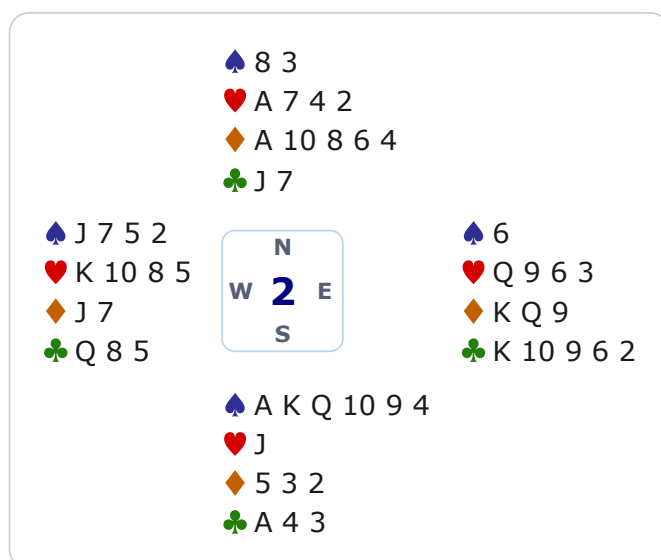
vypadne eso nebo když budou kára 3-3, uděláte svých devět zdvihů.



Všimněte si, že není správné zahrát v prvním zdvihu ze stolu malou s tím, že uděláte zdvih na trefovou dámu později. Ztratil byste tím tempo a obrana by pak rozehrála srdce a omezila by vás pak na získání pouhých osmi zdvihů.

Výsledek: Ve druhé místnosti se hrál stejný závazek a z pochopitelných důvodů Západ rovněž nenalezl porážející srdcový výnos. Vynesl rovněž trefovou sedmičku a vydražitel po správné sehrávce splnil závazek.

Proto je rozdání remízové, jestliže jste v prvním zdvihu zahrál trefovou dámu a pak nesl dvakrát kára z ruky k figurám na stole. Pokud jste spadl, stojí vás to 10IMP.



Výsledek: Ve druhé místnosti se hrál stejný závazek, ale Jih neměl vůbec žádnou šanci, když Západ nalezl smrtící výnos károvým klukem. Na stole pak bylo o jeden vstup méně pro snapování srdcí a vydražitel nemohl zabránit ztrátě čtyř zdvihů.

Proto když jste snapl ve druhém zdvihu srdci, získal jste 12IMP. Jakékoliv jiné zahrání znamená remízu.

Příklad 3

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

N
 W 3 E
 S

♠ Q 9 7 6 4
 ♥ A K 6 5
 ♦ 8 7
 ♣ 6 5

Vynesl jste károvou osmičku, která prošla k esu vydražitele, partner přidal dvojku. Východ zahrál tref k desítce na stole. Sever vzal esem a vrátil srdcovou trojku, na kterou zahrál Východ čtyřku a vy jste vzal králem. Jak budete pokračovat?

Závazek **3BT E** Výnos **♦8**

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

Řešení:

Je pravděpodobné, že si vydražitel bude moci odehrát devět zdvihů, až se do zdvihu dostane, proto si musíte rychle odehrát čtyři srdcové zdvihy. Problém spočívá v tom, zda máte pokračovat srdcovým esem nebo malou srdcí. Eso by bylo správné, kdyby měl partner J,x,x,x, malá kdyby měl Q,x,x.

Zdá se, že je těžké rozhodnout se mezi těmito eventualitami, ale máte zde jednu zřetelnou indikaci. Kdyby měl tak dobrý hráč jako váš partner Q,x,x, vynesl by dámu, nikoliv malou, aby nechal vydražitele s K,x,x hádat proti vašim A,J,9,x. Kdyby měl vydražitel skutečně tuto kombinaci, mohl by propustit s tím, že by dal Severu Q,J,9,x a v takovém případě byste mohli udělat čtyři srdcové zdvihy.

Proto nemůže být správné vrátit malou srdci. Měl byste zahrát eso a doufat, že spadne dáma u hlavního hráče.

♠ 8 2
 ♥ J 9 7 3
 ♦ 10 9 6 5 2
 ♣ A 4

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

N
 W 3 E
 S

♠ A 10 5 3
 ♥ Q 4
 ♦ A Q J
 ♣ 9 8 7 3

♠ Q 9 7 6 4
 ♥ A K 6 5
 ♦ 8 7
 ♣ 6 5

Výsledek: Ve druhé místnosti dražil Západ po jednom piku 1BT a závazek se hrál z opačné ruky. Sever vynesl káro, a když se dostal do zdvihu na trefové eso, vrátil srdci. Jih viděl na stole srdcovou dámu a nemohl se proto splést. Výsledek byl proto jednou ne.

Proto jste zremizoval rozdání, když jste pokračoval srdcovým esem. Po čemkoliv jiném ztrácíte 12IMP.

Příklad 4

Ve zdvihu 

N

♠ Q 10 2
♥ 10 3
♦ K 7 6 4
♣ Q 7 4 3

S

♠ A J 9 8 4
♥ 9 6 5
♦ A 5
♣ A 8 2

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. Jak budete pokračovat?

Závazek **2♠ S** Výnos **♥Q**

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

Řešení:

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 nadějku. 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 shození srdcového esa a vy si s potěšením uděláte zdvih na srdcovou devítku.

Po výnosu srdcovou dámou už obrana nemůže závazek porazit. Dva piky jdou složit jen po trumfovém výnosu (nebo malé srdce ke králi a zpátky trumf).

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

♠ K 6 5
 ♥ Q J 7 2
 ♦ J 8 3
 ♣ 10 9 5

N
 W 4 E
 S

♠ 7 3
 ♥ A K 8 4
 ♦ Q 10 9 2
 ♣ K J 6

♠ A J 9 8 4
 ♥ 9 6 5
 ♦ A 5
 ♣ A 8 2

Výsledek: Váš kolega z družstva na místě Západu našel ve druhé místnosti proti stejnému závazku trumfový výnos a vydražitel mohl udělat pouze sedm zdvihů.

Proto si запиšte 5IMP, když jste zahrál tento pěkný eliminační skvíz proti Východu. Jinak je rozdání remízové.

Příklad 5

♠ Q J 9 8 5
 ♥ K 3
 ♦ K J 7 4
 ♣ 9 4

N
 W 5 E
 S

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

Vynesl jste károvou desítku, přišla čtyřka, osmička, eso. Východ zahrál pikovou trojku k dámě na stole a pokračoval pikovou pětkou ke králi a esu. Sever markoval sedmičkou, pak přidal čtyřku. Co zahrajete teď?

Závazek 4♠ E Výnos ♦10

W	N	E	S
	pas	2BT	pas
3♥*	pas	3♠	pas
4♦	pas	4♠	pas
pas	pas		
3♥*	přenos		

Řešení:

Vydražitel by měl mít na své otevření alespoň dvacet bodů, což znamená, že partner má maximálně tři. Ovšem je známo, že někteří hráči zahajují 2BT na „dobrých“ 19, a proto je jasné, že závazek je možné porazit jen tehdy, má-li partner nějaké eso.

Má-li Sever eso srdcové, může vydražitel po výnosu srdce v tomto okamžiku neuhodnout a dát krále. Pak ho porazíte, když uděláte další tři zdvihy na srdcové eso, kárový přebitek a srdcovou dámou. Ovšem je pravděpodobnější, že se hlavní hráč rozhodne správně a bude hrát na rozdělená esa.

V každém případě existuje lepší způsob obrany. Pokud vydražitel skutečně otevřel podminimálně, je velmi pravděpodobné, že to udělal na základě trefového 5-listu. V tom případě budete moci dostat dva přebitky plus trefové nebo srdcové eso, a tak závazek složíte.

Vraťte proto ve čtvrtém zdvihu trefového kluka, čímž překazíte vstup hlavnímu hráči na stůl.

♠ 7 6 4
 ♥ A 10 5 2
 ♦ 9 8 6 5 3
 ♣ 7

♠ Q J 9 8 5
 ♥ K 3
 ♦ K J 7 4
 ♣ 9 4

N
 W 5 E
 S

♠ K 3
 ♥ J 7 6
 ♦ A Q 2
 ♣ A K Q 10 2

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

Výsledek: Ve druhé místnosti zahájil Východ jeden tref a pak hrál 3BT. Přišel srdcový výnos a vydražitel odevzdal čtyři zdvihy.

Proto si za zahraného trefového kluka připište 10IMP. Když jste vrátil srdci, stojí vás to 1IMP, protože musíte předpokládat, že vydražitel uhodl a splnil. Vrácení trumfu nebo malého trefu vás stojí 2IMP.

Příklad 6

Ve zdvihu

W
2♥

N

♠ 9 5 3
 ♥ A J 4
 ♦ 8 6 5
 ♣ Q 7 6 3

S

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

Západ vynesl srdcovou dvojku, vy jste zahrál ze stolu eso a Východ přidal sedmičku. Když jste zkusil kára odehráním A,K, Západ hrál devítku a kluka, Východ trojku a čtyřku. Jak budete pokračovat?

Závazek 4♥ S Výnos ♥2

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

Řešení:

Teď už máte bezpečně devět zdvihů a desátý můžete získat bezpečně v pikách. Ovšem měl byste se nejprve pokusit dostat Západ do nuceného výnosu, než byste všechno vsadil na sedící pikové eso. Odehrajte si eso trefové a zahrajte si ještě jeden vysoký trumf z ruky. Pak pusťte soupeře do zdvihu na káro s nadějí, že se do zdvihu dostane Západ. Kdyby měl Západ pouze dva trumfy a trefového krále, musí vám teď vypracovat desátý zdvih v jedné z černých barev.

Uvědomte si, že je nutné nechat si na stole trumfovou figuru. Důvod není ani tak v tom, že si uchováte přechod na stůl pro případ, že Západ v koncovce vynesete trefového krále, protože si v tomto

okamžiku vždycky můžete shodit pik. Ovšem když nic nevyjde, musíte se dostat na stůl, abyste si sám mohl zahrát pikový expas.

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

Výsledek: Ve druhé místnosti se také hrály čtyři srdce a rovněž přišel trumfový výnos. Vydražitel vzal v ruce, odehrál si trefové eso, a když začali oba obránci kladný náznak, pokusil se o jinou koncovku. Vzal druhý trumf na stole, snapl tref, přešel třetím trumfem na stůl, snapl další tref a pak zahrál eso, krále a další káro. Zdá se, že tento nucený výnos by měl fungovat stejně dobře, ale Západ viděl, k čemu to směřuje a shodil si ve třetím kole trefů krále. Proto pak mohl zahrát tref, když se dostal do zdvihu na třetí káro. Vydražitel udělal druhý trefový zdvih, ale nemohl se dostat na vysoké káro v ruce a musel odevzdat tři piky.

Proto vám doporučený způsob sehrávky získává 10IMP. Když jste nesplnil, je rozdání remízové.

Příklad 7

Ve zdvihu

W

K♥

N

♠ Q 6 5

♥ 9 8 5 3

♦ A 8 4

♣ A 6 2

S

♠ A J 10

♥ A J 6

♦ K 7 2

♣ Q 9 5 4

Západ vynesl srdcového krále a Východ přidal dvojku. Vzal jste esem a vrátil srdcového kluka. Západ si odehrál dámu a desítku a pokračoval čtvrtou srdcí, Východ si shazoval pik, káro a tref. Na čtvrté srdce jste si shodil káro a zahrál jste pikovou dámu ke králi a esu. Co teď?

Závazek **3BT S** Výnos ♥K

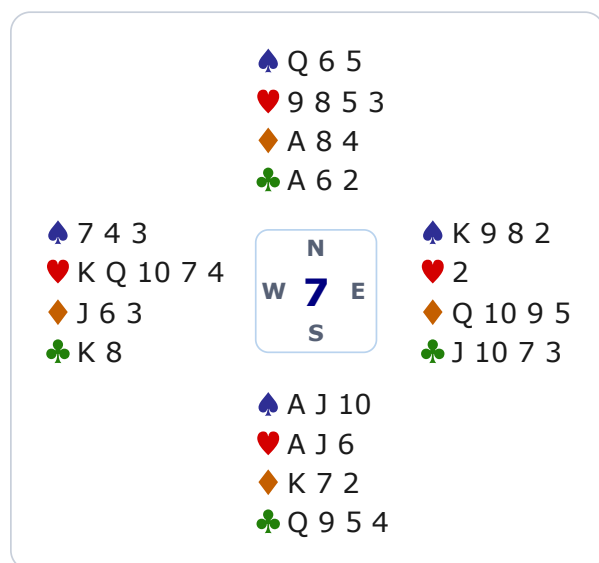
W	N	E	S
			1BT
pas	3BT	pas	pas
pas			

Řešení:

Potřebujete dva trefové zdvihy, a protože se zdá, že Východ má rozlohu 4-1-4-4, měl byste je udělat. Musíte pouze uhodnout, kde je král. Podle pravděpodobnosti by ho měl mít Východ dvakrát častěji než Západ, ale to, že Západ hrál čtvrté kolo srdcí naznačuje, že by mohl mít někde ještě vstup. Nebylo by příjemné, kdybyste si nechal vzít trefovou dámu dubl králem.

Máte ještě nějaké jiné možnosti? Můžete si vlastně dovolit odevzdat dva trefové zdvihy, pokud se Západ nedostane ke zdvihu. Zahrání, kterým můžete čelit druhému trefovému králi u Západu je vynést z ruky trefovou devítku a pustit ji, když Západ přidá malou. Pak zahrajete, až se dostanete do zdvihu, trefové eso a malý tref, který bude moci vzít pouze Východ.

Když Západ přikryje devítku desítkou nebo klukem, budete muset vzít esem a doufat, že ve druhém kole uhodnete trefy.



Při této rozloze vám zahrání trefové devítky zajistí bezpečných deset zdvihů.

Výsledek: Když přišel proti stejnému závazku ve druhé místnosti výnos srdcovým králem, vydražitel propustil. Západ pokračoval kárem a hlavní hráč propustil dámu Východu. Přišlo další káro ke králi a malý tref. V minulém rozdání bylo dobré odblokování trefovým králem, proto to Západ zkusil znovu. Vydražitel vzal esem, zahrál pikovou dámu ke králi a esu a pokračoval dalšími dvěma piky. Pak přišlo srdcové eso a Východ si musel něco shodit. Kdyby zahodil pik nebo káro, Jih by přešel na stůl na kárové eso a zahrál by tref, který by propustil, kdyby dal Východ desítku nebo kluka. Východ si ve skutečnosti shodil tref a hlavní hráč odevzdal jeden trefový zdvih a splnil, když odevzdal po jednom ve všech barvách.

Proto vám zahrání trefovou devítkou vyneslo 1IMP. Když jste nejdříve odehrál trefové eso a uhodl dubl krále, je rozdání remízové, zatímco když jste neuhodl, ztrácíte 12IMP.

Příklad 8

♠ K Q 10 5 4
♥ 3
♦ A Q 3
♣ Q J 10 4

♠ A J 9 7
♥ 9 6 2
♦ 10 5
♣ K 9 5 2

Sever vynesl trefovou sedmičku k dámě na stole. Jak si naplánujete obranu?

Závazek **3BT W** Výnos ♣7

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

Řešení:

Vypadá to, že partner vynesl „bezpečně“ nejvyšší z ničeho, zřejmě aby ochránil své figury v červených barvách. To je všechno dobré, ale vy se takhle brzy budete muset rozloučit s trefovým králem. Je ovšem jasné, že pokud má partner tři trefy, což není nepravděpodobné, můžete na svého krále udělat zdvih, když trefy dvakrát propustíte.

Ovšem zde jde o víc. Měl byste si položit otázku, jak chce vydražitel udělat své zdvihy. Může udělat tři trefové, ale není pravděpodobné, že by udělal více než dva nebo tři kárové zdvihy a jeden pikový. Proto je jasné, že naděje na splnění závazku je malá, když si nevypracuje několik srdcových zdvihů.

Jak můžete hlavnímu hráči znesnadnit vypracování srdcí? Zřejmě útokem na vstupy do ruky, aby si vypracovanou srdcovou barvu nemohl odehrát. Proto byste měl pokrýt trefovou dámu králem, i když tak vydražitel získá tři rychlé trefové zdvihy. V dalším průběhu se vám tento zdvih pravděpodobně vrátí i s úroky.

♠ 8 2
♥ A 8 7 4
♦ K 9 8 2
♣ 7 6 3

♠ 6 3
♥ K Q J 10 5
♦ J 7 6 4
♣ A 8

♠ K Q 10 5 4
♥ 3
♦ A Q 3
♣ Q J 10 4

♠ A J 9 7
♥ 9 6 2
♦ 10 5
♣ K 9 5 2

Vydražitel byl po vyrazení trefového esa prakticky bez šance. Nejlepší, co mohl udělat, bylo zaimpasovat károvou dámou, odehrát si J, 10 v trefech a kárové eso a zahrát srdci k esu Severu. Ten si odehrál kárového krále a vynesl pik ke králi a esu. Jih si odehrál vysoký tref a musel pak vrátit pik, ale nakonec udělal ještě jeden pikový zdvih.

Výsledek: Ve druhé místnosti se Západ rozhodl otevřít jedno srdce, což mělo za následek, že 3BT hrál Východ. Vynesenou trefou dvojku vzal osmičkou na stole a vyrazil srdcové eso. Vydražitel pak hrál bezpečně na devět zdvihů a neimpasoval kárového krále, udělal tedy čtyři srdcové zdvihy, tři trefové, jeden kárový a jeden pikový.

Proto vám pokrytí trefovým králem v prvním zdvihu vyneslo 10IMP. Pokud jste zahrál malou, je rozdání remízové.

Literatura

1. *Hra v družstvu* – H.W.Kelsey

Lekce 14: Tuhý boj – 2. oktáva

Příklad 1

♠ 9 7 4 3
♥ 6 2
♦ A 8 5 2
♣ 9 6 5

W N E S
1

♠ K Q 10 8 6 2
♥ J 10 5 3
♦ J
♣ K 2

Vynesl jste kárového kluka k esu na stole, partner přidal trojku a Východ čtyřku. Vydražitel zahrál A,K,Q a malou srdci, ze stolu si shodil dvě kára. Sever přiznal jedno srdce a pak si zahodil tři kára, mezi nimi krále. Vrátil jste pikového krále, na kterého dal Sever pětku a Východ eso. Zpátky přišel pikový kluk k vaší dámě a Sever si zahodil trefovou sedmičku. Jak budete pokračovat?

Závazek 4♥ E Výnos ♦ J

W	N	E	S
	3♦	4♥	pas
pas	pas		

Řešení:

Rozloha je rozšifrována. Sever měl 1-1-7-4 a Východ 2-6-1-4. Co měl znamenat partnerův zahozený tref? Měl vám sdělit, že se u něho nemůžete spolehnout na trefové zdvihy? I kdyby tomu tak bylo, vypadá to, že je nemožné porazit závazek, nemá-li Sever trefovou dámu. V této chvíli můžete ještě bezpečně vrátit pikovou desítku, ale co uděláte, když ji vydražitel snapne a zahraje, řekneme, trefového kluka? Nemělo by smysl přidat malou, protože Východ zná vaši rozlohu. A když vezmete králem, vrácený tref nebo pik dá vydražiteli pravděpodobně zbytek zdvihů. Jediný způsob, jak se vyhnout nucenému výnosu, je zahrát teď malý pik, nikoliv desítku. Tím dáváte hlavnímu hráči vstup na stůl dříve, než jej může použít. Až se dostanete do zdvihu na trefového krále, budete moci vrátit pikovou desítku a Východ bude muset odevzdat v každém případě ještě jeden trefový zdvih.

Nezapomeňte poděkovat partnerovi za shozenou trefovou sedmičku. Kdyby zahodil další káro, mohl byste mu dát v trefech něco jako J,10,8,x a v tom případě by bylo správné vrátit pikovou desítku a pak zahodit na trefové eso krále.

♠ 5
♥ 4
♦ K Q 10 9 7 6 3
♣ Q 7 4 3

♠ 9 7 4 3
♥ 6 2
♦ A 8 5 2
♣ 9 6 5

W N E S
1

♠ A J
♥ A K Q 9 8 7
♦ 4
♣ A J 10 8

♠ K Q 10 8 6 2
♥ J 10 5 3
♦ J
♣ K 2

Výsledek: Ve druhé místnosti hrál váš spoluhráč na Východě stejný závazek. Vzal vynesené káro a okamžitě zahrál tref ze stolu v naději, že Sever bude mít dubl figuru. Pak už nedošlo k žádnému nucenému výnosu nebo skvízu a vydražitel musel odevzdat čtyři zdvihy.

Proto je rozdání remízové, pokud jste našel vrácení malého piku. Po jakékoliv jiné obraně ztrácíte 12IMP.

Příklad 2

Ve zdvihu 

N

♠ K Q J 4
♥ A Q 6
♦ K 10 8 5
♣ K Q

S

♠ A 8 7 5 2
♥ 9 3
♦ J 9
♣ 9 6 4 2

Západ vynesl osmičku trefovou k partnerovu esu a ten zahrál další tref, který vzal králem na stole. Odehrál jste si pikového krále a oba obránci přidali malý trumf. Jak budete pokračovat?

Závazek 4♠ S Výnos ♣8

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

Řešení:

Je pravděpodobné, že srdcový impas neseďí, ale mělo by být možné splnit závazek realizací šesti trumfových, dvou kárových a po jednom trefovém a srdcovém zdvihu. Je zde ovšem jeden menší problém s trumfovou kontrolou. Nemůžete si dovolit dotrumfovat před rozehráním kár, protože to by mohlo umožnit Východu vypracování druhého trefového zdvihu. Není rovněž bezpečné zahrát trumf k esu a impasovat károvým klukem. Když jsou trumfy 3-1, mohl by Východ povýšit obraně trumf dvojnásobným zkrácením stolu trefy.

Kára musíte začít hrát ze stolu ve čtvrtém zdvihu, a protože Západ může mít dámu, ale je nepravděpodobné, že by měl eso, správná karta je kárový král. To vás chrání před předčasným podehráním srdcí. Nezáleží na tom, když Západ vezme druhé káro, protože v této fázi si už nemůže dovolit vskočit esem.

♠ K Q J 4
 ♥ A Q 6
 ♦ K 10 8 5
 ♣ K Q

♠ 6
 ♥ J 10 8 5 2
 ♦ 7 6 4 2
 ♣ 8 7 3

N
 W 2 E
 S

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

♠ A 8 7 5 2
 ♥ 9 3
 ♦ J 9
 ♣ 9 6 4 2

Výsledek: Ve druhé místnosti nebyli vaši soupeři tak ctižádostiví a zastavili se na třech pikách. Z jejich hlediska to bylo zcela v pořádku, protože Západ našel výnos srdcovým klukem a vydražitel mohl udělat pouze devět zdvihů.

Když jste vynesl ve třetím zdvihu káro, získáváte 10IMP, ale zasloužíte si je pouze v tom případě, když jste vynesl krále. Jiné zahrání ztrácí 6IMP.

Příklad 3

Ve zdvihu

W

Q

N

♠ 9 8
♥ Q 10
♦ K 7 5
♣ K J 9 7 6 2

S

♠ A K Q 6 2
♥ J 9 8 7 6 2
♦ A 3
♣ —

Závazek 4♥ S Výnos ♦Q

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

Západ vynesl károvou dámu. Jak si naplánujete sehrávku?

Řešení:

Je to pouze cvičení v elementární bezpečné sehrávce. Můžete si dovolit odevzdat dva trumfové zdvihy a jeden pikový, což znamená, že závazek je v nebezpečí pouze při pikové rozloze 5-1. I pak máte určitou šanci za předpokladu, že si nenecháte snapnout vysoký pik. Nemůžete dělat nic, má-li singl pik Západ, ale má-li ho Východ,

Příklad 4

Ve zdvihu

W

K

N

♠ 10 5 3 2
♥ A K Q 7 4 2
♦ 10 7
♣ A

S

♠ A Q
♥ 9
♦ A 9 6 5 4 3 2
♣ 9 8 7

Závazek 5♦ S Výnos ♣K

W	N	E	S
1♣	X	2♣	5♦
pas	pas	pas	

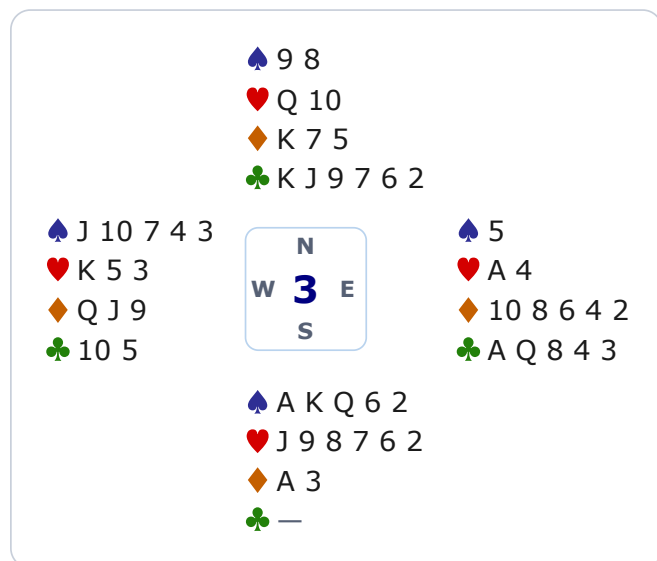
Západ vynesl trefového krále k esu na stole. Naplánujte si sehrávku.

Řešení:

Partner kontroval s dost nevyváženým listem a výnos nepříjemně zbavil stůl vstupu. Ale i tak musí mít pět kár dobrou šanci na splnění. Nabízí se způsob sehrávky, při kterém zahrajete trumf k esu, snapnete si tref na stole a budete hrát srdce, na které si shodíte ztrátové karty v černých barvách. Při této sehrávce splníte, pokud budou trumfy alespoň 3-1 (když budou 4-0, nemáte

můžete si vylepšit situaci zahráním druhého kola piků ze stolu.

Proto byste měl vzít káro v ruce, odehrát pikové eso, přejít na stůl na kárového krále a zahrát další pik. Pokud má Východ singl pik, mohou být trumfy rozloženy tak, že snapem nic nevydělá. Když má např. dubl srdcovou figuru, může snapnout malým trumfem a zahrát jedno kolo trumfů, nezabrání vám ovšem v pikovém přebitku na stole. A když Východ nesnapne, nebude vám opět moci zabránit ve snapnutí alespoň jednoho ztrátového piku na stole.

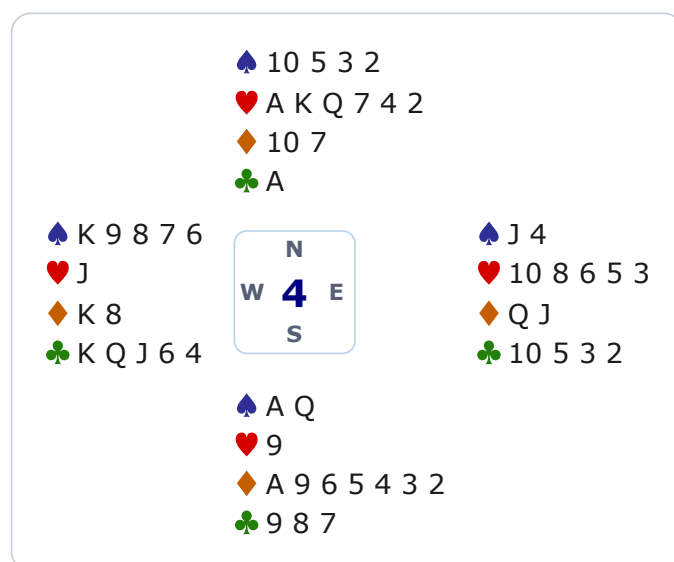


Výsledek: Proti stejnému závazku ve druhé místnosti našel Západ porážející trumfový výnos. Ovšem když se Východ dostal do zdvihu na srdcové eso, nemohl odolat pokušení a vrátil svůj singl pik. Vydražitel neudělal chybu. Vzal pikovým esem, přešel na stůl na kárového krále a zahrál další pik a obrana udělala pouze tři zdvihy.

Proto bylo k zremizování rozdání potřeba zahrát druhý pik ze stolu. Pokud jste to neudělal, ztrácíte 10IMP.

šanci v žádném případě) a srdce 4-2. Můžete to vylepšit?

Můžete skutečně splnit i proti srdcové rozloze 5-1 za předpokladu, že obránce se singl srdcí nemá rovněž singl trumf (to by bylo podle dražby dost nepravděpodobné). Správné je rozehrást srdce okamžitě a shodit si ve druhém kole z ruky pikovou dámu. Když oba obránci přiznají srdce, můžete pokračovat trumfem do ruky a trefovým přebitkem, pak třetí vysokou srdcí a shozem ztrátového trefu z ruky. Když někdo snapne druhou srdcí a vrátí trumf, vezmete, snapnete tref a zahrajete další vysokou srdcí, čímž opět uděláte 11 zdvihů. A když vám po snapnutí druhé srdce vrátí tref, zahrajte pik k esu, další trefový snap, pikový snap a eso trumfové.



Výsledek: Ve druhé místnosti zasáhl Sever dvě srdce na otevření jeden tref. Jih odpověděl tři trefy a Sever se pokusil o 3BT. Tento závazek neměl po trefovém výnosu vůbec žádnou šanci a vaši kolegové si připsali 100 bodů.

Okamžité rozehrávání srdcí a shoz pikové dámy vám tedy vyneslo 12IMP. Po jakémkoliv jiném způsobu sehrávky je rozdání remízové.

Příklad 5

North: A♥ Q♥ J♥ 10♥ 8♥ 2♥
 South: Q♥ 6♥ 3♥
 West: K♥ 7♥ 4♥ 3♥
 East: K♥ 10♥ 2♥

Sever vynesl károvou dvojku, která byla na stole snapnuta srdcovou trojkou. Pak přišla srdcová dáma, vy jste pokryl králem a vydražitel propustil. Západ přidal čtyřku a Sever sedmičku. Co zahrajete teď?

Závazek **6♥ W** Výnos **♦ 2**

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

Řešení:

Vydražitel si uchovává trumfovou kontrolu propuštěním trumfu v okamžiku, kdy ještě trumfy na stole může snapnout vrácené káro. Kde ale bude hledat své zdvihy? Odpověď vám napovídá stůl. Není možné, aby Západ mohl udělat dvanáct zdvihů bez pomoci dlouhých piků na stole.

Zanalyzujte rozlohu piků. Kdyby měl partner singl pik, mohl by ho vynést, proto je pravděpodobnější, že má singla vydražitel. V tom případě musí být dobré narušit komunikaci před dotrumfováním. Měl byste ve třetím zdvihu vrátit malý pik. Hlavní hráč tím nebude vůbec potěšen, protože ho to přinutí vsadit vše na piky 3-3. To nejlepší, co může udělat, je vzít devítkou, snapnout káro, odehrát pikovou dámu, přejít trefový esem do ruky a dotrumfovat. To mu ovšem dává pouze jedenáct zdvihů.

North: 6♠
 South: 9♥
 West: 5♥
 East: 5♥

Všimněte si, že po vrácení jakékoliv jiné karty hlavní hráč slem snadno splní – dotrumfuje s vypracuje si piky impasem proti přebitku.

Výsledek: Páté rozdání je pro vás smolné. U druhého stolu hráli vaši pouze čtyři srdce a Sever vynesl trefovou šestku k desítce a esu. Západ se snažil vypracovat si piky dříve, než mu obránci vyrazí trefový vstup na stůl a zahrál pikovou devítku k desítce na stůl a ta držela! Západ přirozeně pokračoval pikovým esem a dalším pikem, který byl snapnut a přesnapnut. Sever vrátil srdcovou devítku k dámě, králi a esu a Západ rozčilený průběhem událostí se pokusil dostat na stůl na trefového krále. Když Jih snapl a vrátil svůj poslední trumf, nemohl Západ udělat více než osm zdvihů.

Proto ztrácíte 3IMP, když jste slem porazili a ztrácíte 17 MP, když jste ho nechali splnit.

Příklad 6

Ve zdvihu 

N

♠ K 3
♥ J 9 5 2
♦ A 10 7 6 4
♣ K Q

S

♠ Q J 10 4 2
♥ 8 6
♦ 3
♣ A 9 7 6 2

Západ vynesl srdcovou sedmičku k desítce jeho partnera. Východ pokračoval srdcovým esem (Západ přidal čtyřku) a králem. Přebil jste pikovou dvojku a Západ si zahodil trojku trefovou. Jak budete pokračovat?

Závazek **3♠ S** Výnos **♥7**

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

Řešení:

Bubny bijí na poplach. Jelikož Západ nepřesnapnul, je jasné, že má trumfový 4-list. V tomto případě nemůžete uspět přímočarou sehrávkou. Předpokládejme, že si odehrajete K,Q v trefech a zahrajete ze stolu pikového krále. Bude-li mít eso Východ, vezme a zničí vás zahráním dalšího srdce. Bude-li mít eso Západ, vezme až ve druhém kole a pak zahraje káro, čímž vás připíchne na stůl. Do ruky se dostanete pouze snapem a dvakrát spadnete.

V tomto rozdání se musíte spolehnout na trefy 3-3 a musíte maximálně využít trumfy stolu. Zahrajte tref k dámě, převezměte trefového krále esem a zahrajte další tref. Když Západ přebije, můžete bezpečně přesnapnout králem a hrát trumfy. Když si Západ na třetí tref něco shodí, snapnete na stole pikovou trojkou. Odehrajete kárové eso a na dvojité přebitky uděláte devět zdvihů.

♠ K 3
 ♥ J 9 5 2
 ♦ A 10 7 6 4
 ♣ K Q

♠ A 9 7 5
 ♥ 7 4
 ♦ Q 9 5 2
 ♣ 8 4 3

N
 W 6 E
 S

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

♠ Q J 10 4 2
 ♥ 8 6
 ♦ 3
 ♣ A 9 7 6 2

Výsledek: Soupeři ve vedlejší místnosti přeliciovali a dostali se do čtyř piků, které Západ kontroval. Ve třetím kole srdcí Jih chybně snapl vysokým trumfem a mohl pak udělat už jen osm zdvihů.

Proto za splnění třech piků získáváte 10IMP. Když jste začal trumfovat a dvakrát spadl, stejně vám to přináší 5IMP. A když jste padl jednou (snapnutím kára před zahráním třetího kola trefů), získáváte 6IMP.

Příklad 7

Ve zdvihu

W
9
♣

N

♠ Q 7 2
 ♥ Q J 10 2
 ♦ 5 2
 ♣ A J 7 4

S

♠ A 9 6
 ♥ K 7 4 3
 ♦ A Q 4
 ♣ Q 10 3

Západ vynesl trefovou devítku, a když partner vyložil karty na stůl, litoval jste, že nejste ve 3BT. Jak si naplánujete sehrávku čtyř srdcí?

Závazek 4♥ S Výnos ♣9

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

Řešení:

Podle výnosu je zřejmé, že musíte odevzdat trefový zdvih, což platí i o trumfech a pikách. To znamená, že si nemůžete dovolit ztratit kárový zdvih a samozřejmě se zdá, že by 3BT byl lepší závazek.

Ovšem ve čtyřech srdcích, i když bude sedět kárový impas, hrozí nebezpečí trefového snapu. Jak můžete omezit toto nebezpečí na minimum? Pokud je trefová devítka singl, musíte vskočit esem. Když ale bude mít Západ trefový dubl a srdcové eso, mohlo by být lepší propustit první tref Východu. Rozhodujícím faktorem je to, že všechno nemusí být ještě ztraceno, i když má Západ dubl tref, když první zdvih vezmete.

V takových situacích je často nejlepší provést částečnou eliminaci. Měl byste vskočit trefovým esem, zahrát kárový impas, odehrát kárové eso a snapnout si káro na stole a teprve pak zahrát trumf. Když teď bude moci Západ snapnout tref, možná že vám bude muset ten zdvih vrátit vrácením kára nebo piku.

Na první pohled se může zdát, že to dopadne stejně, když v prvním zdvihu přidáte malou. Budete moci vzít vrácený tref, eliminovat kára a zahrát trumf, čímž dosáhnete stejného účinku. Ovšem Východ samozřejmě ve druhém zdvihu nevrátí tref, ale pik. Nebudete si moci dovolit vzít esem a až se Západ dostane na krále do zdvihu, vrátí tref a zajistí si tak svůj přebitek.

♠ Q 7 2

♥ Q J 10 2

♦ 5 2

♣ A J 7 4

N
W 7 E
S

♠ 8 4

♥ A 8 6

♦ K J 9 3

♣ K 8 6 5

♠ K J 10 5 3

♥ 9 5

♦ 10 8 7 6

♣ 9 2

♠ A 9 6

♥ K 7 4 3

♦ A Q 4

♣ Q 10 3

Výsledek: Ve druhé místnosti se soupeřům podařilo ignorovat shodu 4-4 v drahé barvě a udělali ve 3BT devět zdvihů po károvém výnosu.

Proto získáváte 1IMP, když jste vzal trefové eso a eliminoval kára před rozehráním trumfů. Jakýkoliv jiný způsob sehrávky přináší ztrátu 12IMP.

Příklad 8

N
W 8 E
S

♠ J 10 9 7 6

♥ A Q 2

♦ A J 5 4

♣ 4

♠ Q 3 2

♥ 9 4 3

♦ Q 10 7 3

♣ A 9 2

Sever vynesl srdcovou šestku a Západ vzal klukem. Vydražitel si odehrál A,K v pikách a přešel na stůl na srdcovou dámu a zahrál pikového kluka k vaší dámě, z ruky si zahodil trefovou dvojku. Jak budete bránit?

Závazek **3BT W** Výnos ♥6

	W	N	E	S
1BT*	pas	2♥*	pas	
2♠	pas	3♦	pas	
3BT	pas	pas	pas	
1BT*	15-17			
2♥*	transfer			

Řešení:

Vidíte u vydražitele osm zdvihů, proto bude muset mít partner na poražení závazku nějaké hodnoty v levných barvách. Může mít Sever oba krále v levných? Nemůže, protože pak by Západu chyběl na jeho

otvírku jeden bod. Ovšem Sever může mít kárového krále a trefovou dámu. Nebude vydražitel v koncích, když si odehrajete odehrajte trefové eso a zahrajete třetí srdci? Ne, to nevychází. Kdyby Sever opravdu kárového krále měl, bude určitě dubl (má tři piky, čtyři srdce a určitě čtyři trefy). Po odehrání piků si hlavní hráč zahraje kárové eso a malé káro a, ať už se Sever odblokuje či nikoliv, neuděláte více než čtyři zdvihy.

To vás nutí dojít k závěru, že se musíte pokusit udělat čtyři trefové zdvihy. Partner musí mít v trefech při nejhorším K,J,8,x a vy byste měl vynést trefovou devítku, což je jediná karta, která dává naději na čtyři zdvihy v této situaci.

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

Výsledek: Proti stejnému závazku vynesl Sever ve druhé místnosti trefovou pětku. Jih vzal esem a Západ shodil šestku. Jih samozřejmě vrátil trefovou devítku a Západ jasnozřivě nepokryl. Jih si začal myslet, že byl zmanipulován, ale již se nemohl vzpamatovat. Zahrál pik, ale Západ zahrál třetí tref a přerušil tak komunikaci mezi listy obránců. Sever si musel odehrát svůj čtvrtý tref, protože jinak by vydražitel prostě odevzdal pikový zdvih, a Západ, který si shodil na druhé a třetí kolo trefů ze stolu dvě kára, si mohl konečně shodit pik. Vzal vrácené káro esem a odehrál si svůj vysoký tref a odblokoval si A,K v pikách. Třetí srdce stolu pak skvízovalo Jih v pikách a kárech a Západ udělal devět zdvihů.

Proto získáte 12IMP, když jste vrátil trefovou devítku. Když jste vrátil káro, ztrácíte 1IMP. Jinak je rozdání remízové.

Literatura

1. *Hra v družstvu* – H.W.Kelsey

Lekce 15: Tuhý boj – 3. oktáva

Příklad 1

Ve zdvihu 

N

♠ Q 9 7 3
♥ 6 4
♦ K Q 6 5
♣ 9 4 3

S

♠ A K 8 6
♥ A 10 8
♦ J
♣ A Q 10 8 2

Závazek **4♠ S** Výnos **♠ J**

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

Západ vynesl pikového kluka k vašemu esu a vy jste zahrál kárového kluka. Západ vzal esem a vrátil srdcovou trojku ke klukovi svého partnera. Vzali jste esem, zahrál pik k dámě (Západ přidal desítku) a shodil jste si ztrátové srdce z ruky na K,Q v kárech. Jak budete pokračovat?

Řešení:

Jen chamtivý hráč by zde měl spadnout. Nemůžete si dovolit odehrát třetí kolo trumfů, ale závazek je v bezpečí, pokud vám nezabijí trefové eso. Zbývající trumf je indikován u Východu a problémů vás zbaví zahrání malého trefu k esu. Pak budete pokračovat trefem z ruky a obrana bude bezmocná. Když Východ vezme a vrátí trumf, budete si moci vypracovat trefy a odevzdáte pouze dva trefové zdvihy a jeden kárový. Když vás obránci místo toho začnou zkracovat, budete si moci uplatnit své čtyři zdvihy samostatně.

♠ Q 9 7 3
♥ 6 4
♦ K Q 6 5
♣ 9 4 3

♠ J 10
♥ K 9 3
♦ A 8 4 3
♣ K J 7 5

N
W **1** E
S

♠ 5 4 2
♥ Q J 7 5 2
♦ 10 9 7 2
♣ 6

♠ A K 8 6
♥ A 10 8
♦ J
♣ A Q 10 8 2

Výsledek: Ve druhé místnosti se rovněž hrály čtyři piky, ale Západ našel útočný výnos srdcovou trojkou. Vydražitel vzal a zahrál kárového kluka k esu. Západ vrátil srdcovou devítku k dámě partnera a vrácený singl tref znamenal konec pro naděje hlavního hráče.

Proto získáváte 10IMP, když jste zahrál malý tref k esu a pak další tref.

Příklad 2

North: 10 8 6 5 2
 South: K 9 5 4 2
 East: 9
 West: A 4

North: A 9 7
 South: A Q 6
 East: K Q J 8 7
 West: 9 2

Sever vynesl károvou šestku ke klukovi a esu. Západ vrátil pikového krále, na kterého přidal Sever čtyřku a vy sedmičku. Pak přichází piková dáma a Sever přidává trojku. Naplánujte si obranu.

Závazek **3BT W** Výnos **♦6**

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

Řešení:

Partnerův náznak vám říká, že pikového kluka má Západ. Podle dražby má vydražitel určitě druhou károvou zádrž a vy si nemůžete dovolit ji vyrazit. Dva kárové zdvihy spolu se čtyřmi pikovými a třemi trefovými (Západ má na svůj zásah K,Q v trefech) mu dávají devět zdvihů.

Rovněž by nebylo dobré hrát pasivně – vzít pikovým esem a vrátit pik ke klukovi hlavního hráče. Přišel by pak tref k esu, dva další piky a dva další trefy a vám by zbyly pouze vysoké karty v červených barvách, pak byste se dostal do nuceného výnosu v jedné barvě a musel byste dát vydražiteli zdvih ve druhé.

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

North: 4 3
 South: J 3
 East: 6 4 2
 West: J 10 7 6 5 3

North: 10 8 6 5 2
 South: K 9 5 4 2
 East: 9
 West: A 4

North: A 9 7
 South: A Q 6
 East: K Q J 8 7
 West: 9 2

Výsledek: Vaši kolegové nebyli v tomto rozdání tak ctižádostiví, hráli dvě srdce a po károvém výnosu udělali deset zdvihů.

Když jste vzali druhý pik a vrátili tref, přináší vám to proto 6IMP. Stejnou sumu ztrácíte po jakékoliv jiné obraně.

Příklad 3

Ve zdvihu 

N

♠ 8 5
♥ K Q 3
♦ Q J 9 3
♣ A J 7 4

S

♠ A J 10
♥ A 8 2
♦ K 5 4
♣ Q 10 3 2

Západ vynesl pikového krále a Východ přidal dvojku. Jak si naplánujete sehrávku?

Závazek **3BT S** Výnos ♠K

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

Řešení:

Je dobré, že máte dvě zádrže v pikách, ale stále vám hrozí nebezpečí, má-li Západ 5-list, jak se zdá být pravděpodobné. Bylo by samozřejmě špatné vzít první pik a okamžitě zahrát trefový impas. Není rovněž bezpečné vzít první zdvih a zahrát káro z ruky. Východ třeba vezme a vrátí pik, který Západ propustí. Pak nesplníte, když nevypadne kárová desítka a nesedí trefový impas.

Co takhle zkusit Bathské zahrání a v prvním zdvihu zahrát pikovou desítku? Západ bezpochyby rozehraje trefy a vy můžete vskočit esem a rozehrát kára. Vezmete pikovým esem až ve třetím kole a splníte, budou-li piky 5-3 a trefový král bude u Východu. Potíž je v tom, že si nemůžete být jisti, že piky nejsou 4-4. A navíc je Západ dostatečně dobrý hráč na to, aby zahrál ve druhém zdvihu tref, i když bude mít trefového krále.

Existuje ovšem jeden způsob sehrávky, který je téměř zcela bezpečný. Vezměte první zdvih, přejděte na srdcovou dámu na stůl a odtud zahrajte malé káro. Když vskočí Východ esem, máte devět zdvihů, zatímco když uděláte na kárového krále zdvih, můžete rozehrát trefy.

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

Při tomto způsobu sehrávky bude závazek v nebezpečí pouze tehdy, když měl Západ v kárech A,10,x,x a v pikách K,Q,x,x,x (což je opět podle dražby nepravděpodobné) a i v tomto případě se vám může povést uhodnout správně na základě shozů obránců.

♠ 8 5
 ♥ K Q 3
 ♦ Q J 9 3
 ♣ A J 7 4

♠ K Q 9 7 3
 ♥ 10 6 4
 ♦ 8 2
 ♣ 9 8 5

N
 W 3 E
 S

♠ 6 4 2
 ♥ J 9 7 5
 ♦ A 10 7 6
 ♣ K 6

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

Výsledek: Proti stejnému závazku vynesl ve druhé místnosti Západ pikovou sedmičku a vydražitel udělal deset zdvihů „s prstem v nose“.

Při této rozloze ztrácíte tedy 1IMP, pokud jste použili doporučený způsob sehrávky nebo Bathské zahrání. Okamžité zahrání trefového impasu stojí 10IMP a zahrání kára z ruky ve druhém zdvihu ztrácí 11IMP.

Příklad 4

10
 N
 W 4 E
 S

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

♠ 6 5 2
 ♥ A 8 5
 ♦ A 6 3
 ♣ A J 9 3

Vynesená piková desítka prošla až k dámě hlavního hráče. Západ vynesl károvou sedmičku ke králi na stole. Sever přidal dvojku vy trojku. K dalšímu zdvihu je vynesena kárová dáma. Jak budete bránit?

Závazek **3BT W** Výnos ♠ **10**

W	N	E	S
1♦	pas	1♥	pas
1BT*	pas	3BT	pas
pas	pas		
1BT*	12-14		

Řešení:

Je jasné, že závazek nemůžete porazit, pokud neuděláte nějaké trefové zdvihy. Partner nemůže mít mnoho vysokých figur, ale jen jednu trefovou figuru mít může.

Bylo by osudné, kdybyste znovu propustil káro, proto vezmete esem a rozehrajete trefy. Teď se ale musíte rozhodnout, jakou kartou vynesete. Kdybyste potřebovali čtyři trefové zdvihy, bylo by správné zahrát kluka v naději, že vychytáte dámu u vydražitele. Ovšem potřebujete pouze tři trefové zdvihy a měli byste počítat s možností, že váš partner může mít dubl dámu. Výnos trefovou trojkou porazí závazek vždy, když jej porazit lze.

♠ 10 9 8 4
 ♥ 7 6 3 2
 ♦ 8 5 2
 ♣ Q 2

♠ K Q 7
 ♥ K J
 ♦ J 10 9 7
 ♣ K 7 6 4

N
 W 4 E
 S

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

♠ 6 5 2
 ♥ A 8 5
 ♦ A 6 3
 ♣ A J 9 3

Všimněte si, že je nutné vzít druhé kolo kár. Jinak začne hlavní hráč rozehrávat srdce a udělá devět zdvihů.

Výsledek: Ve druhé místnosti se hrál stejný závazek a hra se vyvíjela stejně. Jih neudělal chybu a váš kolega jednou padl.

Proto si ke zremizování rozdání bylo třeba vzít druhé káro a vynést trefovou trojku. Jakékoliv odchýlení od tohoto způsobu obrany znamená ztrátu 12IMP.

Příklad 5

Ve zdvihu

W
9
♣

N

♠ K 6 4 3
♥ J 10
♦ 10 9
♣ K Q J 8 3

S

♠ 5
♥ A Q 9 8
♦ A K Q J 4
♣ 7 6 2

Zvýšení na dva piky popírá podle dražebního způsobu vašich soupeřů vysokou pikovou figuru. Východ by kontroval, kdyby měl na zvýšení barvy s vysokou figurou. Západ vynesl trefovou devítku. Ze stolu jste dal krále a Východ, po chvíli zaváhání, přidal pětku. Na třetí kolo trumfů si Západ zahodil pik. Co si shodíte ze stolu na třetí a čtvrtý trumf a jak si naplánujete sehrávku?

Závazek 5♦ S Výnos ♣9

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

Řešení:

Zdá se, že závazek může být ohrožen jen tehdy, nesedí-li srdcový impas. Přesto můžete splnit závazek nezávisle na poloze srdcového krále, protože je pikové eso indikováno u Západu. Na trumfy si musíte ze stolu shodit dva piky, protože si musíte zachovat dlouhé trefy.

Po vytrumfování byste měl zahrát malý tref k dámě. Jsou-li trefy 3-2, musí Východ propustit, aby vám je nevypracoval. (Když vezme a vrátí srdci, zahrajete eso a zahodíte si svůj ztrátový pik, když vezme a vrátí pik, shodíte si všechna ztrátová srdce na trefy a pikového krále). Teď si začnete všímat Západu a zahrajete ze stolu srdcového kluka, kterého převezmeme v ruce dámou.

Co může udělat Západ, má-li srdcového krále? Když vezme a vrátí srdci, můžete si odehrát svá tři vysoká srdce, pak zahrát pik a vypracovat si tak svůj jedenáctý zdvih. Když si Západ před vrácením srdce odehraje pikové eso, vezmete na stole srdcovou desítku, shodíte si ztrátový tref na pikového krále a přebítkem přejdete do ruky, která je vysoká. A nakonec když bude dáma srdcová držet (buď Západ propustí nebo má srdcového krále Východ), zahrajete pik a opět musíte tím nebo oním způsobem udělat jedenáct zdvihů.

Toto rozdání kromě jiného ukazuje, že složité konvence mají své nedostatky. Západ ani nepomyslel na pikový výnos, neboť věděl, že jeho partner nemůže mít pikového krále. Kdyby to nevěděl, mohl by přijít na porážející obranu výnosem pikovým esem a dalším pikem. Tím by vás dostal do slepé uličky, protože by vás přinutil odhodit si z ruky předčasně nebo se zkrátit v trumfech, v žádném případě pak ruka nebude moci udržet všechny své hrozby.

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

Výsledek: Ve druhé místnosti hrál Sever 3BT. Propustil vyneseního pikového kluka i desítku a Východ pak zahrál srdci, čímž už nedal vydražiteli žádnou šanci.

Proto si za splnění pěti kár připište 12IMP, pokud jste spadl, je rozdání remízové.

Příklad 6

Ve zdvihu

W
10
♠

N

♠ Q 5
♥ A J 10
♦ Q J 8 4
♣ A K 6 5

S

♠ K 7 3
♥ K Q 3
♦ A K 3
♣ Q 10 9 4

Západ vynesl proti vašemu slemu pikovou desítku. Jak budete hrát, abyste udělal dvanáct zdvihů?

Závazek **6BT S** Výnos ♠ 10

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

Řešení:

Máte jeden pikový, tři srdcové, čtyři kárové a tři trefové – celkem 11 zdvihů a výbornou možnost získání dvanáctého v trefech, kde máte oboustranný impas. Když si odehrajete všechny vysoké karty v červených barvách, budete určitě moci uhodnout trefovou rozlohu.

Když se ale podíváte na rozdání pozorněji, zjistíte, že vůbec nic hádat nemusíte. Díky příznivému výnosu můžete nahradit hádání téměř stoprocentní jistotou. Závazek je neporazitelný, pokud má pikové eso Východ. Proto hrajte ze stolu malý pik a vezměte ho králem. Pak si odehrajte vysoké karty v červených barvách, z ruky si shodíte pik. Shozy soupeřů vám již v této fázi možná naznačí, že pouze Východ (nebo Západ) může mít trefový 4-list. Pokud se nestane nic zajímavého, odehrajte si trefové eso a dámu a zjistíte přesnou situaci. Když oba obránci přiznají trefy, je po problémech. Když ve druhém kole nepřizná trefy Východ, snadno vyimpasujete kluka u Západu. A konečně když nepřizná trefy ve druhém kole Západ, musí mít už Východ plonkové pikové eso. Pustíte ho tedy na pik do zdvihu a on bude muset vynést od své trefové vidle.

♠ Q 5

♥ A J 10

♦ Q J 8 4

♣ A K 6 5

N

W **6** E

S

♠ A J 8 6 4

♥ 7 6 4 2

♦ 10 7 6

♣ 3

♠ 10 9 2

♥ 9 8 5

♦ 9 5 2

♣ J 8 7 2

♠ K 7 3

♥ K Q 3

♦ A K 3

♣ Q 10 9 4

Výsledek: Ve druhé místnosti vynesl Západ proti 6BT srdcovou devítku a vydražitelův úkol byl obtížnější. Vzal v ruce a zahrál pik k dámě a esu. Vzal vrácenou srdci a odehrál si své zbývající vysoké karty v červených barvách a nakonec uhodl trefy a svůj slem splnil.

Proto jste musel hrát správně (nebo uhodnout trefy), abyste rozdání zremizoval. Pokud jste spadl, stojí vás to 14IMP.

Příklad 7

♠ 5 3

♥ A 10 5

♦ A K Q J 6 4

♣ Q 6

N

W **7** E

S

♠ A 10 7

♥ Q 6 2

♦ 10 8 2

♣ A 9 7 2

Vynesl jste trefovou dvojku, kterou vzala dáma na stole. Partner dal trojku a Východ pětku. Vydražitel se trochu zamyslel a pak si odehrál tři vrchní kára, z ruky si zahodil dva piky. Pak zahrál šestku trefovou ke čtyřce, králi a esu. Jak budete pokračovat?

Závazek **3BT E** Výnos **♣2**

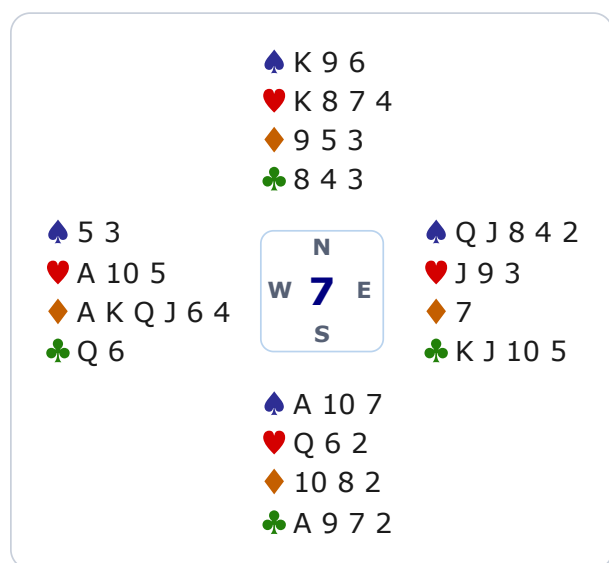
W	N	E	S
			pas
1♦	pas	1♠	pas
3♦	pas	3BT	pas
pas	pas		

Řešení:

Vidíte, že vydražitel má osm zdvihů a shání devátý. Aby měl obrana vůbec nějakou šanci, musí mít partner srdcového krále. A zdá se, že má pravděpodobně i krále pikového. To by dokazovalo odehrání tří kár na stole. Východ se bál, že když zahraje tref před eliminováním kár, vy vezmete, odehrajete si A,K v pikách a připichnete ho na stůl kárem a počkáte si na své dva srdcové zdvihy.

Obrana má tedy zajištěné čtyři zdvihy. A co pátý? Zdá se, že vydražitel má rozlohu 5-3-1-4 a porážející zdvih si budete moci vypracovat v srdcích. Není dobré, když zahrajete malou srdci, protože hlavní hráč má asi kluka. Když ale zahrajete srdcovou dámu, bude mít vydražitel problémy, protože si nebude moci odhodit zbytek kár, aniž by se seskvízoval v ruce. Nemůže si ve skutečnosti dovolit odehrát ani jedno další káro.

Co si může Východ shodit na čtvrté káro? Samozřejmě nikoliv pik. Když si shodí tref a zahraje pak srdcovou pětku, Sever může přidat malou a udělá nakonec dva srdcové zdvihy. Když si shodí tref a zahraje srdcovou desítku, Sever může vzít a porazit závazek buď vrácením srdce nebo trefu. A když si zahodí srdci, může Sever vzít vrácenou srdci a zahrát tref, čímž přinutí Východ, aby si piky rozehrával z ruky. Na všechny pokusy vydražitele nalezne obrana odpověď.



Výsledek: Ve druhé místnosti přišel stejný výnos proti stejnému závazku. Východ ovšem provedl pečlivější analýzu a po odehrání tří kár zahrál pik k dámě a esu. Tímto způsobem sehrávky téměř nic neriskoval, protože Jih na místě zahajitele pasoval a nemohl mít proto A,K v pikách, pokud nesedí obě srdcové figury špatně, a v takovém případě, by se závazek stejně nedal nijak splnit. Teď byl na tom Východ lépe. Kdyby Jih našel nepříjemné zahrání dámou srdcovou, mohl by vzít a pokračovat druhým pikem a obrana by závazek porazit nemohla.

Tím zajistil pro vaše družstvo 600 bodů, proto získáváte 12IMP, pokud jste našel zahrání dámou srdcovou. Jinak je rozdání remízové.

Příklad 8

W

Ve zdvihu Q♣

N

♠ J 10 3

♥ Q 10 4 2

♦ A K J

♣ A 9 7

S

♠ A K 7

♥ A 9 8 7 5 3

♦ Q 9 5

♣ 6

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

Závazek **6♥ S** Výnos **♣Q**

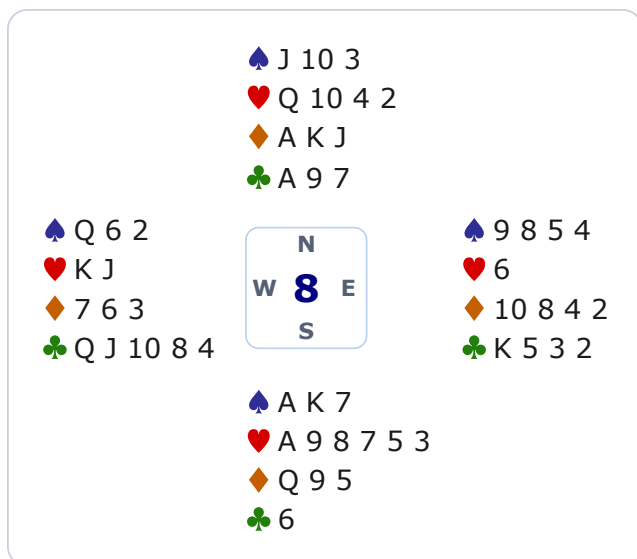
W	N	E	S
pas	1BT	pas	3♥
pas	4♣	pas	4♠
pas	5♦	pas	6♥
pas	pas	pas	

Řešení:

Problém spočívá v tom, jak zkombinovat nejlepším způsobem možnosti v drahých barvách. Máme k dispozici jednoduchou bezpečnou sehrávku proti odevzdání dvou trumfových zdvihů – vynesete malý trumf ze stolu a co nejekonomičtěji pokryjete kartu, kterou přidá Východ. Ovšem to bude asi sotva správné, protože si nemůžete být jist, zda si můžete dovolit vůbec odevzdat jeden trumfový zdvih.

Když nebudete muset odevzdat jeden pikový zdvih, budete si moci dovolit bezpečnou sehrávku v trumfech. Když nebude pikový impas sedět, můžete doufat, že vypadne singl srdcový král.

Nejlepší je ovšem hrát na eliminaci. Snapněte ve druhém zdvihu tref a pak si odehrajte srdcové eso. Pokud má dva trumfy Západ, musíte už určitě splnit. Když nepadne srdcový král, zahrajte káro k esu, snapnete si poslední tref, odehrajete další dvě kola kár a vynesete trumf. Pokud se dostane do zdvihu Západ, bude v nuceném výnosu. Uspějete i tehdy, když bude mít Západ všechny tři trumfy nebo singl kluka nebo šestku, když přitom bude sedět impas pikový. To vám dává celkovou šanci na splnění přes 70%.



Výsledek: Ve druhé místnosti byl závazek i výnos stejný, ale vydražitel zvolil horší (63%) způsob sehrávky a impasoval ve druhém kole piky. Štěstí se k němu otočilo zády.

Proto vám zahrání na nucený výnos přineslo 14IMP. Jakýkoliv jiný způsob přináší remízu.

Literatura

1. *Hra v družstvu* – H.W.Kelsey

Lekce 16: Tuhý boj – 4. oktáva

Příklad 1

Ve zdvihu 

N

♠ 10 5 4
♥ J 10 3
♦ A 9 2
♣ A Q 10 8

S

♠ K J 6 2
♥ A K
♦ K Q 4 3
♣ J 9 4

Západ vynesl pětku srdcovou ke klukovi, dvojce a esu. Jak si naplánujete sehrávku?

Závazek **3BT S** Výnos ♥5

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

Řešení:

Uděláte vždy devět zdvihů, pokud sedí trefový impas nebo když se rozpadnou kára. Avšak pokud tyto možnosti nevyjdou, nebudete už mít čas pokusit se o pikový zdvih, protože zahrání k prvnímu zdvihu naznačuje, že srdce jsou 5-3.

V žádném případě byste neměl spěchat a hrát nebezpečný impas trefový. Trefy mohou počkat. Nejprve byste měl zkusit kára tak, že odehrajete krále a nespadne-li figura, pak i károvou dámu. Když oba obránci přiznají, budete moci bezpečně pokračovat kárem k esu. Budou-li kára 3-3, splníte zahráním malého kára ze stolu.

A když někdo nepřizná ve třetím kole kár? Pak si můžete dovolit zkusit jednu malou šanci navíc zahráním malého piku ze stolu s nadějí na příznivě rozložené piky. Když dá Východ malou, dáte krále, a když Západ přebije esem, budete se muset spolehnout na sedící trefový impas.

Ve skutečnosti si Západ na třetí káro shodil tref a Východ pak vskočil pikovým esem a odehrál si vysoké káro. Západ si shodil další tref a vy si nyní shodíte ze stolu tref (pokud impas sedí, stačí vám teď už jen tři trefové zdvihy). Vezmete vrácenou srdci a trefíte do černého, když vám na pikového krále vypadne dáma. Ted' už můžete hrát z otevřených karet. Víte, že trefový impas nesedí, ale víte rovněž, že se bez něho můžete obejít. Odblokujete si piky odehráním desítky, na kterou se dostanete na trefové eso. Západ si přitom musí shodit srdci a vy ho můžete pustit do zdvihu na srdcovou desítku. Odehraje si další srdci a musí vám nechat udělat pikového kluka.

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

♠ 9 8 7 3
 ♥ Q 9 7 5 4
 ♦ 10 8
 ♣ 7 5

N
 W **1** E
 S

♠ A Q
 ♥ 8 6 2
 ♦ J 7 6 5
 ♣ K 6 3 2

♠ K J 6 2
 ♥ A K
 ♦ K Q 4 3
 ♣ J 9 4

Výsledek: Ve druhé místnosti se hrál stejný závazek a výnos byl rovněž stejný. Jih nenapadlo nic lepšího a ihned zaimpasoval trefy. Východ vzal a vrátil srdci, čímž závazek jednou porazil.

Když jste si tedy dal dodatkovou šanci v pikách, vyneslo vám to 10IMP.

Příklad 2

♠ 9 4
 ♥ A 7
 ♦ 8 7 6 3 2
 ♣ K 8 6 4

N
 W **2** E
 S

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

Vynesl jste desítku trefovou a král na stole vzal první zdvih. Sever přidal dvojku a Východ trojku. Pak zahrál vydražitel károvou dvojku ke klukovi, dámě a králi. Naplánujte si obranu.

Závazek **3BT E** Výnos ♣10

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

Řešení:

Je jasné, že vydražitel má ještě druhé eso a pravděpodobně nebude mít potíže se splněním, pokud si bude moci odehrát vysoká kára na stole. Proto musí vypracování trefů počkat – teď je třeba přerušit hlavnímu hráči komunikaci zaútočením na vstupy stolu.

Nemá cenu hrát malou srdci s tím, že dáte partnerovi dámu. Sever už ukázal kárového a trefového kluka, kdyby měl i srdcovou dámu, neměl by vydražitel 20 bodů. Ve třetím zdvihu musíte zahrát srdcového krále a zajistit tak vyražení esa na stole. To sice zadá Východu jeden srdcový zdvih, ale zabráni mu to v odehrání dvou kárových a může to závazek porazit.

♠ J 10 3 2
 ♥ 10 9 8 5
 ♦ J 4
 ♣ J 5 2

♠ 9 4
 ♥ A 7
 ♦ 8 7 6 3 2
 ♣ K 8 6 4

N
 W 2 E
 S

♠ A K 7 6
 ♥ Q J 6 2
 ♦ A Q 5
 ♣ A 3

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

Výsledek: Ve druhé místnosti hrál váš spoluhráč stejný závazek a rozhodl se hrát místo na kárový impas na rozlohu 3-2 v kárech. Vzal vynesení tref esem a zahrál z ruky károvou pětku. Vrácený tref vzal králem na stole a pokračoval károvým esem a dámou. Obránci si odehráli své trefy, ale vydražitel zaimpasoval srdce a udělal devět zdvihů.

Proto vám zahrání srdcového krále ve třetím zdvihu vynesí 12IMP, jinak je rozdání remízové.

Příklad 3

Ve zdvihu

W
K♥

N

♠ K J 5
 ♥ A 10 4 3
 ♦ 7 6 2
 ♣ K Q 9

S

♠ A
 ♥ 7
 ♦ A K Q 5 3
 ♣ A J 10 8 5 2

Západ vynesl srdcového krále k esu na stole, Východ přidal šestku. Jak budete pokračovat?

Závazek 7♣S Výnos ♥K

W	N	E	S
			1♣
3♥	X	pas	4♦
pas	4♥	pas	4♠
pas	6♣	pas	7♣
pas	pas	pas	

Řešení:

Hrajete první velký slem utkání a vypadá to, že máte 14 zdvihů shora. Předpokládejme proto špatnou károvou rozlohu. Nebude to vadit při trumfech 2-2, a když bude mít tři trumfy Východ, stále ještě budete mít velkou šanci, že se vám podaří snapnout káro na stole, a tak si zajistit třináctý zdvih.

Co ale když bude mít tři trumfy a kárového singla Západ? Pokud nespadne piková dáma, budete si muset vypracovat třináctý zdvih piko-károvým skvízem, ale pak vám károvým výnosem vznikly potíže s přechody. Když si odehrajete trumfy, nebudete mít žádný skvíz, protože vám bude chybět vstup ve druhé ruce než je skvízová karta.

Musíte to tedy udělat tak, abyste byl posledním kolem trumfů na stole. Proto si musíte ve druhém zdvihu snapnout srdci a zahrát trumf k devítce na stole. Když oba obránci přiznají trumf, můžete pokračovat v sehrávce na částečný obrácený stůl. Snapnete další srdci, odehrajete pikové eso a zahrajete trumf k dámě na stole. Když budou trumfy 2-2, závazek jste už splnil. Když bude mít tři trumfy Východ, zkusíte kára a bude-li to nutné, snapnete si čtvrté káro na stole. A konečně bude-li mít tři trumfy Západ, snapnete si poslední srdci trumfovým esem a zahrajete poslední trumf ke králi na stole. V tomto okamžiku musí být Západ v koncích, pokud měl čtyři nebo pět kár a pikovou dámu.

♠ 10 7
♥ K Q J 9 8 5 2
♦ 9
♣ 7 6 3

♠ K J 5
♥ A 10 4 3
♦ 7 6 2
♣ K Q 9

N
W **3** E
S

♠ A
♥ 7
♦ A K Q 5 3
♣ A J 10 8 5 2

♠ Q 9 8 6 4 3 2
♥ 6
♦ J 10 8 4
♣ 4

Výsledek: Ve druhé místnosti hráli soupeři bezpečných šest trefů a udělali dvanáct zdvihů za 920 bodů.

Když jste zahrál na částečný obrácený stůl a skvíz, získal jste 11IMP. Když jste spadl, stojí vás to 14IMP.

Příklad 4

♠ 7 6 4 3
♥ J 9
♦ A 10 4
♣ A K J 9

♠ A 10 5
♥ Q 7 6 5 3
♦ K Q
♣ 10 8 4

N
W **4** E
S

Vynesl jste srdcovou pětku a ze stolu přišla devítka, Sever dal dvojku a Východ desítku. Vydražitel zahrál károvou trojku, na kterou jste hrál dámu, stůl čtyřku a Sever dvojku. Východ vzal další srdce esem a zahrál károvou pětku ke králi, desítce a devítce. Co teď?

Závazek **3BT E** Výnos ♥5

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

Řešení:

Vydražitel má kárový 5-list a jeho způsob sehrávky silně naznačuje, že má vstup do ruky na trefovou dámu. V tomto případě nemá cenu zahrát další srdci. Východ vezme, odblokuje se károvým esem, přejde do ruky na trefovou dámu a udělá deset zdvihů.

A co takhle rozehrát piky? Partner může mít krále a kluka, ale okamžité vrácení piku by bylo nutné pouze tehdy, kdyby měl vydražitel druhou pikovou dámu, což je jasně proti pravděpodobnosti. Je pravděpodobné, že Východ má tři piky a podle toho, jak se snaží, aby se váš partner nedostal do zdvihu, se zdá, že má pikového krále.

Má-li vydražitel skutečně tři piky (a proto dva trefy), můžete porazit závazek, ať již má v pikách krále nebo dámu. Tref vynesení v tomto okamžiku zničí jeho komunikaci. Ať již vezme tento zdvih v ruce či na stole, nebude si moci odehrát dvě vysoké karty tam nebo tam. Nakonec si bude muset rozehrát piky sám a obrana udělá pět zdvihů.

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

N
W 4 E
S

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

Výsledek: Ve druhé místnosti se hrály 3BT ze Západu. Sever našel srdcový výnos a vydražitel neměl vůbec šanci.

Proto jste na zremizování závazku musel najít trefové zahrání. Pokračoval-li jste v srdcích, stojí to 10IMP a vrácení malého piky je za 11IMP.

Příklad 5

Ve zdvihu

W
3
♣

N

♠ A 9 2

♥ K Q J

♦ K Q 10 9 7 6

♣ K

S

♠ K 6 5

♥ A 10 3

♦ 5 2

♣ J 8 7 4 2

Západ vynesl trefovou trojku ke králi a esu. Protože jste nechtěl, aby obrana rozehrála piky, přidal jste k prvnímu zdvihu trefovou čtyřku a Východ skutečně pokračoval trefovou dámou a dalším trefem. Vzal jste klukem, ze stolu jste shodil pik a káro a zahrál jste káro ke králi a esu. Východ vrátil pikovou trojku. Jak budete pokračovat?

Závazek **3BT S** Výnos ♣3

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

Řešení:

Protože budete muset možná odevzdat ještě jeden kárový zdvih, nechcete v této fázi pustit do zdvihu na trefy Západ. Můžete si ale dovolit odevzdat kárový zdvih Východu, který již trefy nemá. Nebylo by ale správné vzít pikovým králem a okamžitě zahrát kárový impas. Východ by již kára nemusel mít a pak už byste nemohl udělat více než osm zdvihů.

Závazek je neporazitelný, i když má Západ obsazeného kárového kluka, pokud zahrajete karty ve správném pořadí. Měl byste vzít pik na stole esem, přejít do ruky na srdcové eso a pak zaimpasovat kára.

Vidíte ten rozdíl? Když Východ nepřízná, měl Západ rozlohu 3-2-4-4 a můžete na něj vyvinout tlak odehráním K,Q v srdcích. Západ si nemůže zahodit ani káro ani vysoký tref a bude si muset shodit na třetí srdci pik. Teď se ukáže význam uchování pikového vstupu do ruky. Zahrajete pik ke králi, čímž zbavíte Západ jeho poslední karty v pikách a pustíte ho do zdvihu na tref. Bude vám muset vrátit káro do vidle, a tak svůj závazek splníte.

♠ A 9 2
♥ K Q J
♦ K Q 10 9 7 6
♣ K

♠ Q 10 7
♥ 9 5
♦ J 8 4 3
♣ 10 9 5 3

N
W 5 E
S

♠ J 8 4 3
♥ 8 7 6 4 2
♦ A
♣ A Q 6

♠ K 6 5
♥ A 10 3
♦ 5 2
♣ J 8 7 4 2

Výsledek: Ve druhé místnosti přišel proti 3BT pikový výnos. Jih vzal králem a okamžitě zariskoval kárový impas devítkou. Zasluhoval si potrestání, ale štěstí mu přálo a udělal 10 zdvihů.

Proto po splnění závazku ztrácíte 1IMP a za spadnutí si soupeři připsí 12IMP.

Příklad 6

W

Ve zdvihu A♦

N

♠ A K Q
♥ Q 10 6 5 2
♦ Q 7
♣ K 8 3

S

♠ 9 4
♥ A J 7 3
♦ J 8 5 3
♣ A 9 7

Západ začal esem a králem károvým. Východ markoval dvojku a devítkou. Třetí káro jste přebil na stole srdcovou desítkou a k vašemu údivu Východ přiznal károvou čtyřku. Jak chcete udělat deset zdvihů?

Závazek **4♥ S** Výnos **♦A**

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

Řešení:

Když hráč udělá něco neortodoxního, měli byste to přičítat spíše jeho motivům, než nedostatku soudnosti. Váš závazek může ohrozit pouze trumfová rozloha 4-0 a to by také mohl být důvod pro falešný kladný náznak Východu v kárech.

Bude možné se vypořádat s rozlohou trumfů 4-0, ale první trumf musí být vyneszen z ruky. Měl byste přejít do ruky na trefové eso a zahrát malý trumf k dámě na stole. Když Západ přízná a Východ ne, budete muset hrát na to, že Západ má přesně rozlohu 3-4-4-2. Odehrajete si trefového krále a dva vysoké piky a pak si v ruce snapnete vysokou pikovou dámu. Na kárového kluka si shodíte ze stolu tref a Západ bude muset přebít další tref, který vynesete, a dát vám poslední dva zdvihy.

Pokud má srdcový 4-list Východ, budete moci udělat 10 zdvihů dvojnásobným impasováním trumfů.

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

N
W 6 E
S

♠ 9 4	♠ 9 4
♥ A J 7 3	♥ A J 7 3
♦ J 8 5 3	♦ J 8 5 3
♣ A 9 7	♣ A 9 7

Výsledek: Ve druhé místnosti se Západ rozhodl na třetím místě zahájit jedno srdce. Sever zasáhl 1BT a Jih dorazil do 3BT. Tento závazek byl bez potíží splněn – po pikovém výnosu udělal vydražitel 10 zdvihů.

Proto jste musel splnit čtyři srdce, abyste rozdání remízoval. Nesplnění znamená ztrátu 10IMP.

Příklad 7

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

Sever vynesl károvou desítku, ze stolu přišla dvojka a Západ zahodil na vaši dámu kluka. Jak byste měl pokračovat?

Závazek **2♥ W** Výnos **♦10**

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

Řešení:

Zdá se, že jsou kára 2-2, ačkoliv je možné, že desítka je singl. Partner nemůže mít mnoho vysokých karet a vám se bude těžko vynášet. Je svůdné odehrát si pikové a srdcové eso a vynést srdcovou

trojku, ale to by určitě skončilo nepříznivě. Vydražitel by vás dostal ještě jednou do zdvihu a vy byste musel vynést od svých figur v levných barvách

Jelikož se do nuceného zdvihu dostat musíte, můžete se s tím klidně smířit a zahrát ve druhém zdvihu káro. Je sice nepravděpodobné, že by ho partner snapl, ale může to třeba pomoci povýšit u něj trumf. Až se dostanete znovu do zdvihu na trumfové eso, můžete vrátit třetí káro. Když si Západ shodí ztrátovou kartu, partner snapne a vrátí tref. A když snapne Západ vysokým trumfem, možná že nebude moci zabránit Severu, aby udělal trumfový zdvih.

♠ Q J 9 7 2
♥ 8 6 5
♦ 10 6
♣ 6 3 2

N
W 7 E
S

♠ 8 6 5
♥ K Q
♦ A 9 5 2
♣ Q 10 5 4

♠ K 10 4 3
♥ 10 9 7 4 2
♦ J 8
♣ A 9

♠ A
♥ A J 3
♦ K Q 7 4 3
♣ K J 8 7

Při této rozloze nemůže Západ Severu zabránit, aby udělal trumfový zdvih tak, že snapne třetí káro vysokým trumfem, zahraje druhou srdci na stůl, vrátí tref ke klukovi a esu a zahraje další srdci. Vy ale budete pokračovat pikovým esem a čtvrtým kárem a Západ bude muset odevzdat ještě dva zdvihy.

Výsledek: Ve druhé místnost nechali hrát Východ 1BT. Po károvém výnosu se mu podařilo za 90 bodů závazek splnit.

Proto vrácením kára ve druhém zdvihu získáváte 4IMP. Po jakékoliv jiné obraně ztrácíte 1IMP.

Příklad 8

W
Ve zdvihu J ♣

N
♠ 6 4
♥ A 3
♦ Q J 8 5 4
♣ A 7 4 2

S
♠ A Q J
♥ K Q 8 6 5 4 2
♦ A 9 2
♣ —

Západ vynáší trefového kluka. Jak si naplánujete sehrávku?

Závazek **6♥ S** Výnos **♣ J**

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

Řešení:

Chybějící zdvihy si můžete vypracovat buď v kárech nebo v pikách. První past, které se musíte vyhnout, je odehrání trefového esa, protože v této fázi ještě nevíte, co si budete chtít shodit.

Měl byste přebít první zdvih v ruce a zkusit trumfy odehráním krále a zahráním malé srdce k esu. Budou-li trumfy 2-2, můžete si téměř zajistit splnění závazku zahráním kárové dámy ze stolu. Když Východ pokryje králem, vezmete esem, přejdete zpět na kárového kluka, shodíte si třetí káro na trefové eso, a když nespada kárová desítka, rozehrajete piky. Když přidá Východ na károvou dámu malou (nebo když barvu vůbec nepřizná), měl byste se odblokovat v ruce devítkou. Bude-li dáma držet, opět si zahodíte káro na trefové eso a obrátíte pozornost na piky.

Když vezme Západ károvým králem, budete moci udělat vždycky tři kárové zdvihy, pokud nebyl singl král. I v tom případě vám ještě zůstane k dobru pikový impas.

Pokud budou trumfy 3-1, nemůžete si dovolit luxus výše uvedeného rozehrání kár. Místo toho byste měl snapnout druhý tref, dotrumfovat, odehrát kárové eso a zahrát malé káro k dámě na stole. Stále ještě závazek splníte, pokud Západ nemá v kárech šikenu nebo malého singla a pikového krále.

♠ 6 4
♥ A 3
♦ Q J 8 5 4
♣ A 7 4 2

♠ K 10 8 7 3
♥ J 7
♦ 3
♣ J 10 9 6 5

N

W 8 E

S

♠ 9 5 2
♥ 10 9
♦ K 10 7 6
♣ K Q 8 3

♠ A Q J
♥ K Q 8 6 5 4 2
♦ A 9 2
♣ —

Výsledek: Vaši soupeři ve druhé místnosti udělali 12 zdvihů, ale hráli jen čtyři srdce.

Proto buď ztrácíte nebo získáváte 11IMP podle toho, zda jste slem splnili nebo z něj spadli.

Literatura

1. *Hra v družstvu* – H.W.Kelsey

Lekce 17: Tuhý boj – 5. oktáva

Příklad 1

Ve zdvihu

W

6

N

♠ Q

♥ Q J 10 9 7

♦ A J 9 7 2

♣ A 3

S

♠ A K 6 2

♥ 5

♦ 8 6 4 3

♣ Q J 10 4

Západ vynesl trefovou šestku. Jak si naplánujete sehrávku?

Závazek **3BT S** Výnos ♣6

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

Řešení:

O potenciální zdvihy není nouze, ale trochu máte potíže s přechody. Ať již Západ vynesl od krále trefového či ne, stejně musíte odevzdat jeden trefový zdvih. Máte dva jisté zdvihy k odevzdání v srdcích, proto si můžete dovolit nechat soupeře udělat pouze jeden kárový zdvih. Nebudou problémy, jsou-li kára 2-2, ale máte také ještě možnost vyvarovat se odevzdání druhého kárového zdvihu, má-li Východ singl krále nebo dámu.

Proto by nebylo dobré hrát v prvním zdvihu ze stolu malou. Když bude mít Východ trefového krále, vrátí pravděpodobně pik, a pak byste se musel spolehnout na kára 2-2. Správné je naskočit trefovým esem, odehrát kárové eso a pak se vrátit k trefům. Když přijde zpátky pik, vezmete v ruce, odehrajete si jeden tref na shoz srdcový a zahrajete káro ke klukovi na stole. V tomto případě splníte nikoliv pouze při rozloze kár 2-2, ale rovněž když bude mít Západ K,10,x nebo Q,10,x, protože pak bude mít obrana na vybranou mezi tím, že vás buď nechá udělat dva srdcové zdvihy nebo vás pustí do ruky na dvě vysoké karty v černých barvách.

♠ Q
 ♥ Q J 10 9 7
 ♦ A J 9 7 2
 ♣ A 3

♠ 9 7 5 3
 ♥ K 6 4
 ♦ Q 10 5
 ♣ 6 5 2

N
 W **1** E
 S

♠ J 10 8 4
 ♥ A 8 3 2
 ♦ K
 ♣ K 9 8 7

♠ A K 6 2
 ♥ 5
 ♦ 8 6 4 3
 ♣ Q J 10 4

Výsledek: Ve druhé místnosti hrál Sever pět kár po výnosu pikovým klukem. Vzal ho v ruce a zahrál srdcovou dámou. Východ chybně vskočil esem a vydražitel pak mohl prosnapnout srdcového krále a splnil, když odevzdal jeden kárový a jeden srdcový zdvih.

Proto jste musel hrát karty ve správném pořadí, aby byl výsledek rozdání remízový. Pokud jste takto nehrál, stojí vás to 10IMP.

Příklad 2

Ve zdvihu

W
3
♠

N

♠ A J 5
♥ 6 5 3
♦ Q 9 8 6 2
♣ Q 7

S

♠ K Q 4
♥ K J 10 2
♦ A K 4
♣ A 8 6

Západ vynesl pikovou trojku ke klukovi na stole a Východ přidal dvojku. Zkusil jste zaimpasovat srdcovou desítkou, ale Západ vzal dámou a vrátil trefovou devítku. Východ pokrýl dámu stolu králem a pokračoval trefovým klukem a desítkou, Západ přiznával čtyřkou a trojkou. Na trefové eso jste si ze stolu zahodil srdci a zkusil jste kára, ale Východ si ve druhém kole shodil pikovou sedmičku. Jak budete pokračovat?

Závazek **3BT S** Výnos ♠ 3

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

Řešení:

I když máte 29 figurových bodů, nemáte vůbec devět zdvihů jistých. Už jste ztratil tři zdvihy a nemůžete si dovolit odevzdat kárový. Musíte místo toho vyrazit srdcové eso v naději, že je v listě s krátkými trefy. Ale jak?

Z výnosu to vypadá, že Západ měl pikový 4-list a v tom případě není možné, aby byly srdce 3-3. Víte, že Západ má čtyři kára a už ukázal tři trefy, může tedy mít nanejvýš dubla srdcového.

Jediná šance je zahrát na holé A,Q u Západu, proto byste měl zahrát z ruky malou.

♠ A J 5
 ♥ 6 5 3
 ♦ Q 9 8 6 2
 ♣ Q 7

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

N
 W 2 E
 S

♠ 9 7 2
 ♥ 9 8 7 4
 ♦ 3
 ♣ K J 10 5 2

♠ K Q 4
 ♥ K J 10 2
 ♦ A K 4
 ♣ A 8 6

Výsledek: Proti stejnému závazku vynesl ve druhé místnosti Západ káro a vydražitel měl devět zdvihů v kapse.

Proto jste musel najít zahrání srdcovou dvojku, abyste rozdání zremizoval. Zahrání srdcové figury vás stojí 12IMP.

Příklad 3

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

N
 W 3 E
 S

♠ J 7 3
 ♥ K 10 7 2
 ♦ K 7
 ♣ A K J 5

Odehrál jste si vysoké trefy, na které hrál Sever trojku a sedmičku a Východ dvojku a dámu. Pak jste zahrál srdci, partner dal kluka a vydražitel eso. Východ zahrál třikrát trumfy A,K,Q. Sever přiznal jednou a pak si zahodil dvě srdce. Vydražitel pak zahrál károvou trojku. Dáte krále nebo sedmičku?

Závazek 4♠ E

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

Řešení:

Dopočítal jste, že vydražitel i partner mají kárový 4-list. Ovšem hlavní hráč také počítá. Ví, že vy máte pouze dvě kára a že jedno z nich musí být král. V mnoha případech nezáleží na tom, kterou kartu zahrajete. Např. má-li vydražitel Q,10,x,x nebo J,10,x,x, závazek musí splnit. Pokryje vaši sedmičku devítkou a pak udělá tři kárové zdvihy. Když hrajete krále dopadne to stejně.

Při druhém extrémním případě, kdy vydražitel v kárech bude mít J,8,x,x a horší, musí odevzdat dva zdvihy, ať přidáte kteroukoliv kartu. Když dáte krále, partner vezme ve druhém kole dámou, vrátí srdci a nakonec udělá ještě druhý kárový zdvih.

Kritický případ nastává, má-li vydražitel Q,8,x,x. Když dáte malou, hlavní hráč dá ze stolu devítku. V dalším kole spadne na eso váš král a Východ bude mít jasný impas proti vašemu partnerovi a splní. Abyste si zachovali naději, musíte pro tento případ zahrát krále, kartu, o níž vydražitel ví, v prvním kole kár.

Tím přinutíte vydražitele, aby hádal, co ještě v kárech máte. Pokud je vaše káro malá karta, musí vzít esem a zahrát zpátky károvou dvojku na impas osmičkou. Pokud ovšem ještě máte kárového kluka,

může hlavní hráč ze stolu zahrát buď károvou devítku a přichystat si tak impas ve třetím kole nebo vzít esem a vrátit dvojku k dámě v ruce.

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

N
 W **3** E
 S

Výsledek: Trochu vás zamrazilo, když jste si uvědomil, že tam máte čtyři srdce, které nejdou porazit, ale nemusíte se bát. Vaše spoluhráče nechali hrát tři piky a oni udělali deset zdvihů za 170 bodů.

Když jste dal v prvním kole kárového krále, můžete předpokládat, že vydražitel neuhodl a spadl, což vám dává 7IMP. Ovšem když jste dal sedmičku, ztrácíte 10IMP.

Příklad 4

Ve zdvihu W
J
♣

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

Západ vynesl trefového kluka k esu svého partnera a Východ pokračoval trefovou dvojkou. Vzal jste králem a Západ přidal trojku. Jak budete sehrávat?

Závazek **4♥ S** Výnos **♣ J**

W	N	E	S
pas	pas	1BT*	4♥
pas	pas	pas	

1BT* 15-17

Řešení:

Svádí vás zahrání srdcovou desítkou v naději, že si vypracujete vstup na zatoulané pikové eso? Na první pohled vypadá toto zahrání vábně, ale není správné. Potíž je v tom, že Východ může vzít dámou a vrátit další trumf. Až si na pikové eso shodíte tref, stejně vám v ruce ještě jeden ztrátový tref zbude.

Pokud se vám podaří snapnout tref na stole, nepotřebujete zdvih na pikové eso. Nemůžete si ovšem dovolit snapnout tref hned a rovněž není bezpečné udělat to po zahrání jednoho vysokého trumfu. Východ by mohl přesnapnout pustit partnera do zdvihu na káro a dalším trefovým přebitkem by závazek porazil.

Nejprve musíte přerušit komunikaci mezi obránci. Splnění závazku za předpokladu, že trumfy se nedělí hůře než 3-1, si zajistíte zahráním kára ve třetím zdvihu. Vezmete vrácený trumf esem a snapnete si tref srdcovým klukem. Pak už obrana nebude moci udělat více než tři zdvihy, ať již Východ přesnapne či nikoliv.

♠ A 7 6 4 2
♥ J 5
♦ 10 9 7 6
♣ 9 4

♠ Q 10 8 5
♥ 4
♦ A 8 4 3
♣ J 10 8 3

N
W 4 E
S

♠ K J 9 3
♥ Q 9 8
♦ K Q J 5
♣ A 2

♠ —
♥ A K 10 7 6 3 2
♦ 2
♣ K Q 7 6 5

Výsledek: Tentokrát neproděláte, ani když závazek nesplníte, protože vaši kolegové ve vedlejší místnosti již toto rozdání vyhráli. Východ otevřel na třetím místě jeden pik, Jih zasáhl čtyři srdce a Západ zkusil čtyři piky. Sever dal kontra, ovšem doplatil na to, protože tento závazek nešel porazit.

Proto si připište 16IMP, pokud jste ve třetím zdvihu zahráli káro a 12IMP, pokud jste ho nezahráli.

Příklad 5

W
K
♦

Ve zdvihu

N

♠ A J 10 6
♥ A Q J 8 7 4
♦ A 7
♣ 6

S

♠ K Q 9 5 3
♥ 6 3
♦ 9 6 3
♣ A Q 8

Západ vynesl kárového krále k esu na stole. Dvakrát jste si trumfnul esem a králem a oba obránci přiznali. Jak budete pokračovat?

Řešení:

Jde zde pouze o pravděpodobnější způsob sehrávky. Můžete splnit slem srdcovým sedícím impasem. V tomto případě byste si mohli dovolit odevzdat kárový zdvih, ale v praxi byste udělali všech třináct zdvihů, protože byste si vypracovali srdce a shodili si na ně ztrátová kára z ruky.

Druhou možností je trefový impas v naději, že si zahodíte káro na stole na trefové eso. Kdyby se to podařilo, můžete si dovolit odevzdat srdci.

Pravděpodobnost úspěchu je u obou impasů stejná, ale trefový impas je lepší, protože vám dává malou dodatkovou šanci na singl krále u Východu. Měli byste proto ve čtvrtém zdvihu zahrát srdcové eso. Když se nestane nic zajímavého zaimpasujte trefovou dámou.

Závazek 6♠ S Výnos ♦K

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

♠ A J 10 6
♥ A Q J 8 7 4
♦ A 7
♣ 6

♠ 7 2
♥ 10 9 5 2
♦ K Q 8
♣ 10 9 4 2

N
W 5 E
S

♠ 8 4
♥ K
♦ J 10 5 4 2
♣ K J 7 5 3

♠ K Q 9 5 3
♥ 6 3
♦ 9 6 3
♣ A Q 8

Výsledek: Ve vedlejší místnosti soupeři rovněž hráli šest piků, ale po károvém výnosu a vytrumfování zahrál Jih malou srdci ke klukovi a jednou spadl.

Proto si za splnění slemu připište 17IMP.

Příklad 6

♠ 10 9 8 5

♥ K J 7 3

♦ J 2

♣ A 9 3

N

W **6** E

S

♠ 4 3

♥ A Q 10 9 6 5 4

♦ A K

♣ J 2

Vynesl jste kárového krále a partner přidal sedmičku. Zahrál jste pak trumfovou čtyřku, kterou vzal vydražitel desítkou na stole. Sever přidal šestku a Východ sedmičku. Pak šel kárový kluk k esu. Jak máte pokračovat?

Závazek **4♠ E** Výnos **♦K**

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

kontra* 7-8,4-list pik

Řešení:

Podle partnerova zahrání k prvnímu zdvihu se zdá, že rozloha vydražitele je 4-1-4-4. Je jasné, že byste měli hrát trumfy, abyste omezili vydražitelovy snapy na stole, ale musíte uvážit nebezpečí nuceného výnosu, do kterého se můžete dostat. Jediná bezpečná odchodová karta je váš druhý trumf. Když ho vynesete teď, může hlavní hráč dotrumfovat a až se dostanete na své eso do zdvihu, budete v nepříjemné situaci. Vrácení srdcí dá vydražiteli dva srdcové zdvihy na stole a vrátit tref může být stejně nebezpečné.

Abyste se tomuto nebezpečí vyhnuli, musíte si ve čtvrtém zdvihu odehrát eso srdcové. Až pak zahrajete trumf a má-li partner nějaké užitečné karty v levných barvách, možná že závazek půjde složit.

Při této rozloze hlavní hráč nemůže udělat dva snapy na stole a krále srdcového a jednou spadne.

♠ 10 9 8 5

♥ K J 7 3

♦ J 2

♣ A 9 3

N

W **6** E

S

♠ A K Q 7

♥ 2

♦ Q 9 7 6

♣ K 10 6 5

♠ J 6 2

♥ 8

♦ 10 8 5 4 3

♣ Q 8 7 4

♠ 4 3

♥ A Q 10 9 6 5 4

♦ A K

♣ J 2

Výsledek: Závazek byl ve druhé místnosti stejný a obrana také začala stejně – kárový král a trumf. Když ovšem Sever nepokryl trumfovou desítku, váš kolega na místě Východu vzal správně dámou. Když se Jih dostal do zdvihu na druhé káro, našel nejlepší obranu a odehrál si srdcové eso a vrátil trumf, ale to mu nepomohlo. Vydražitel měl jeden vstup na stůl navíc, ať by Sever pokryl trumfovou devítku či ne, který použil ke snapnutí malé srdce v ruce. Pak zbavil Sever jeho posledního trumfu, odehrál si károvou dámu, shodil na ni ze stolu tref a zahrál tref k esu na stole. Pak přišel poslední trumf a na srdcového krále byl Sever skvízován v levných barvách.

Proto získáváte 12IMP, pokud jste si odehrál srdcové eso před zahráním druhého trumfu. Jinak je rozdání remízové.

Příklad 7

W

Ve zdvihu 5

N

♠ 9 6

♥ 8 6

♦ Q J 10 8 7

♣ K Q 7 4

S

♠ A K 10 5

♥ K Q 10 2

♦ A 9 4

♣ 9 5

Západ vynesl srdcovou pětku k esu partnera. Východ se trochu zamyslel a vrátil trefového kluka, na kterého, ač nerad, dáváte dámu. To je nepříjemné, Východ vám vyrazil vstup na stůl dříve, než ho můžete použít. Teď musíte doufat, že budou kára dobře sedět. Hrajete károvou dámu a oba obránci hrají malé káro, hrajete kluka a opět od obou malá. Co teď?

Závazek **3BT S** Výnos ♥5

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

Řešení:

Máte osm zdvihů a zdá se, že devátý budete muset hledat v pikách. Jedna malá šance spočívá v zahrání malého piku ze stolu v této fázi s tím, že hrajete na obě figury u Východu. Ovšem ve skutečnosti můžete hrát lépe nejen na obě figury u Východu, ale i na to, že bude mít čtyři piky s figurou – Q,x,x,x nebo J,x,x,x.

Nejprve soupeře musíte zbavit některých odchodových karet. Pokračujte kárem k esu, odehrajte si jedno vysoké srdce a pak zahrajte z ruky pikovou pětku. Když vezme tento zdvih Západ, bude muset vrátit tref, protože zahrání některé drahé barvy by vám zadalo závazek. Naštěstí máte trefovou devítku, proto nemohou obránci udělat v této barvě více než dva zdvihy. Na druhý tref si zahodíte srdcovou desítku a Východ, nebude-li již mít srdci, bude muset zahrát piky, které impasujete.

Když vezme první pik Východ, bude moci pik vrátit. Teď si odehrajete A,K v pikách a nespadne-li figura, zahrajete čtvrtý pik v naději, že se východ dostane do nuceného výnosu.

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

N
W 7 E
S

Výsledek: Ve druhé místnosti se Jih rozhodl zahájit jedno srdce a Sever sehrával 1BT po pikovém výnosu a udělal osm zdvihů.

Proto si za splnění hry připište 10IMP a za spadnutí získávají soupeři 6IMP.

Literatura

1. Hra v družstvu – H.W.Kelsey

Lekce 18: Tuhý boj – 6. oktáva

Příklad 1

Ve zdvihu 

N

♠ 8 7 4 3
♥ Q 7
♦ A K Q
♣ K Q 6 4

S

♠ A K Q J 10
♥ A 10 9 2
♦ 9 3
♣ J 7

Západ vynáší šestku pikovou a Východ přidává pětku. Stáhnete trumfy ve třech kolech a Východ odhazuje károvou sedmičku a šestku. Jak pokračujete?

Závazek 6♠ S Výnos ♠6

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

Řešení:

Ačkoliv se zdá, že tam jsou dva ztrátové zdvihy, vaše rozloha trefů dává zajímavé možnosti. Jestliže by se vám podařilo, aby první trefový zdvih nebyl vzat esem, mohl byste odhodit zbývající tref na třetí káro a doufat, že neodevzdáte více než jedno srdce. To je klasická situace dilema coupu. Jestliže obránce zahraje eso trefové „na nic“, budete schopen odhodit vaše ztrátové srdce na dva trefy stolu a na třetí káro. Otázka zní: Kde je eso trefové?

Z licitace ani sehrávky nemáte žádné vodítko, ale jedinou skutečnou šanci na úspěch máte, je-li držitelem trefového esa Západ. Jestliže zahrajete káro jako vstup na stůl, odtud malý tref, Východ může vždy porazit závazek, vezme-li ihned esem a pokračuje kárem. Tím vám zablokuje trefovou barvu a znemožní odhoz všech ztrátových srdcových karet.

Proto byste měl ve čtvrtém zdvihu nést trefovou sedmičku z ruky. Jestliže trefová dáma stolu drží, odhodte svého trefového kluka na třetí káro a vynesete srdcovou dámu. Když Východ pokryje králem, je po starostech. Když vezme králem Západ, nejlepší, co může udělat, je zahrát čtvrté káro do dvojité šikeny. Snapnete na stole a z ruky odhodíte srdce. Nyní stále ještě máte šanci na impasování srdcového kluka.

♠ 8 7 4 3
 ♥ Q 7
 ♦ A K Q
 ♣ K Q 6 4

♠ 9 6 2
 ♥ K 8 5
 ♦ 8 5 4 2
 ♣ A 8 3

N
 W 1 E
 S

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

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

Výsledek: Vaši soupeři došli rovněž do tohoto pochybného slemu, ale Západ našel smrtící výnos kárový. Po stažení trumfů nesl hlavní hráč trefovou sedmu, ale Západ okamžitě vskočil esem a zahrál druhé káro. Vydražitel byl nyní odkázán na nepravděpodobný skvíz doufaje, že obránce se čtyřmi trefy má i oba srdcové honéry. Když padla tato šance, padl i slem.

Proto získáváte 14IMP, když jste zahrál dilemma coup proti Západu.

Příklad 2

Ve zdvihu

W
3
♦♦

N

♠ 9 8 7 2
♥ A K Q J 5 3
♦ 8 4
♣ 3

S

♠ A J 10 5 3
♥ 8 7 2
♦ 7 6
♣ A 8 4

Západ vynáší károvou trojku, a když se položí stůl, obdivujete partnerovu nesobeckost. Za čtyřicet rozdání ještě ani jednou nesehrával a teď vás nechá hrát i toto! Východ bere králem, odehrává kárové eso a pak hraje trefovou dámu k vašemu esu. Jak si dál povedete?

Závazek 4♠ S Výnos ♦3

W	N	E	S
		1♦	1♠
2♦	4♠	pas	pas
pas			

Řešení:

Nabízí se v tempu snapnout tref na stole a vrátit pikovou devítku se snahou najít K,Q,x v listě Východu, ale tato linie sehrávky obsahuje nebezpečí. Východ oddělí jednu svou pikovou figuru na devítku, vezme druhý pik a zahraje další tref zamykající na stole, srdcový snap bude porážejícím zdvihem. Tentýž osud je pro vás připraven, má-li Východ singl trumfovou figuru a Západ K,x,x nebo Q,x,x. Není ani lepší snapnout váš poslední tref před zahráním druhého trumfu. Obránce vezme druhý trumfový zdvih a otočí do srdcí, čímž se dostanete do téže situace.

Pokud si přejete hrát dvakrát trumfový impas, bezpečnější cestou je použít srdce jako první vstup na stůl. Nyní ovšem můžete ztratit zdvih přebítkem srdcí, jen když má Východ srdcový singl.

Ale pravděpodobně nejpraktičtější sehrávkou při této rozloze je vzdát se trumfového výnosu a jednoduše hrát eso pikové a další pik.

♠ 9 8 7 2
♥ A K Q J 5 3
♦ 8 4
♣ 3

N
W 2 E
S

♠ Q
♥ 10 6
♦ A K J 9 3
♣ Q J 9 5 2

♠ K 6 4
♥ 9 4
♦ Q 10 5 2
♣ K 10 7 6

♠ A J 10 5 3
♥ 8 7 2
♦ 7 6
♣ A 8 4

Výsledek: Ve druhé místnosti hraje Sever jasný závazek čtyři srdce, se kterým nejsou žádné problémy.

Rozdání je nezajímavé, jestliže jste buď stáhl eso pikové ve čtvrtém zdvihu nebo jste přešel na stůl srdcí a hrál pik. Snapl-li jste tref, ztrácíte 12IMP.

Příklad 3

♠ 10 8 6 3
♥ K J 4
♦ A K 8 5 2
♣ 3

N
W 3 E
S

♠ A K J 7 4 2
♥ A Q 3
♦ 4
♣ 10 5 4

Na vámi vynesené pikové eso partner odhazuje károvou trojku. Dvě dámy se objeví, když pokračujete pikovým králem, kárová Severu a piková hlavního hráče. Co nyní?

Závazek **3BT E** Výnos ♠ **A**

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

Řešení:

Sehrávka je záhadná. Proč vám Východ věnoval dáreček, když se odblokoval pikovou dámou? Že to není z velké lásky k vám, to si můžete být jistý. Musí být zoufalý kvůli vstupu na stůl, z čehož plyne pouze jediný závěr, že nemá žádné káro. Musí mít rozlohu 3-4-0-6, pravděpodobně se solidními trefy. V tomto případě nebudete pokračovat piky. Východ by totiž vzal na stole, odehrál vysoká kára a potřebné zdvihy by získal odehráním trefů.

Což tedy přejít do kár? Nikoliv, to by neuspělo, kdyby si hlavní hráč odehrál oba kárové vršky před rozehráním trefů. Musel byste odhazovat až do tří karet a budete muset nuceně dát stolu devátý zdvih v koncovce.

Abyste porazil závazek, musíte dostat stůl do skvízu dříve, než v něm budete vy, a jediná cesta k tomu je přejít ve třetím zdvihu na tref. Na trefovou šňůru odhodíte své káro a dva piky, ale stůl nebude mít co odhodit na šestý tref.

Ve skutečnosti hlavní hráč pravděpodobně odehraje jen pět trefů a pak vynese buď pik nebo srdce, ale vy budete mít odpověď na jakýkoliv jeho pokus!

♠ —

♥ 7 6 5

♦ Q J 10 9 7 6 3

♣ 9 6 2

N

W **3** E

S

♠ Q 9 5

♥ 10 9 8 2

♦ —

♣ A K Q J 8 7

♠ 10 8 6 3

♥ K J 4

♦ A K 8 5 2

♣ 3

♠ A K J 7 4 2

♥ A Q 3

♦ 4

♣ 10 5 4

Výsledek: Ve druhé místnosti šla licitace v prvním kole stejně, ale Západ neřekl tři kára po třech trefech partnera. Sever pak znovu otevřel tři kára, která Západ kontroval a vydražitel vyvázl jen s jedním pádem, když zahrál hluboký impas v prvním kole kár.

Získali jste tedy 4IMP, jestliže jste našel trefové pokračování proti 3BT. Při jiné obraně ztrácíte 7IMP.

Příklad 4

W
A
♠

Ve zdvihu

N

♠ Q 9 6 4 3

♥ Q J 7 5 3

♦ 2

♣ K 9

S

♠ —

♥ A K 9 6 4 2

♦ 10 9 8 3

♣ Q 7 5

Západ nese pikové eso a pohled na stůl je překvapující. Partner mohl docela dovře kontrovat čtyři piky, ale on se jasně rozhodl podrobit soupeře maximálnímu tlaku. Nyní jste ovšem pod tlakem vy. Po snapnutí výnosu hrajete tref ke králi na stole. Východ vítězí esem a vrátí srdcovou osmu. Jak si plánujete další hru?

Závazek **5♥x S** Výnos **♠A**

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

Řešení:

Jestliže Západ přizná do tohoto zdvihu, nebudou se splněním závazku žádné obtíže. Budete schopen snapnout si na stole tři kára a tref. Ale má-li Východ oba trumfy, bude bezpochyby pokračovat druhým trumfem, jakmile ho pustíte do zdvihu kárem, čímž vám bude chybět jeden zdvih. pak budete muset

spoléhat na obrácený stůl a dvojitý skvíz, abyste získal jedenáctý zdvih. Máte pikovou nadějku vůči Západu, mělo by být možno vytvořit károvou nadějku vůči Východu a trefy budou sloužit jako dvojitá nadějka.

Avšak kritické je načasování celé akce. Potřebujete snapnout čtyři piky v ruce a doposud jste snapl pouze jeden. Proto musíte vzít tento trumf na stole a snapnout pik předtím, než odevzdáte káro. Když Východ pokračuje svým druhým trumfem, opět vezmete na stole a pokračujete pikovým snapem, károvým snapem na stůl, snapnete další pik v ruce a další káro na stole. Odehrání posledního trumfu pak „zmáčkne“ oba soupeře dvojitým skvízem.

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

Výsledek: Ve druhé místnosti se Sever spokojil jednoduchým kontrováním čtyř piků, ale shledal nemožným porazit tento závazek více než jednou.

Získáváte 13 IMP, jestliže jste snapl pik ve čtvrtém zdvihu a ztrácíte 7 IMP, jestliže jste hrál jinak.

Příklad 5

Ve zdvihu

W

5

N

♠ 10 9 3

♥ K 10 3 2

♦ 9 7 4 3

♣ K Q

S

♠ A K J 8 7 5 4

♥ 7

♦ —

♣ 9 6 5 4 3

Západ vynáší károvou pětku k partnerovu králi. Snapujete a nesete tref k dámě a esu. Východ vrací pikovou dvojku, Západ přidává šestku pod vaše eso. Hrajete tref ke králi, zpět snapujete káro v ruce a Západ přiznává osmičku. Když pokračujete trefovým snapem na stůl, Východ odhazuje káro. Jak dál?

Závazek 5♠ S Výnos ♦5

W	N	E	S
	pas	2♦*	4♠
pas	pas	5♦	pas
pas	5♠	pas	pas
pas			

2♦* 8 zdvihů

Řešení:

Celá rozloha Západu je zřetelně patrna: 2-4-3-4, a tudíž má Východ 1-4-6-2. Mohl byste se nyní vrátit do ruky károvým snapem, ale po snapnutí čtvrtého trefu budete připíchnut na stole bez možnosti bezpečného odchodu.. Východ by vzal vynesené srdce a vynesl by káro k vypracování partnerovy pikové dámy.

Proto musíte zcela jasně odevzdat srdcový zdvih hned teď. Dříve, než vám bude moci Východ uškodit. Ale je tu další nebezpečí! Nemůžete si dovolit pustit do zdvihu Východ, poněvadž by mohl vrátit svůj poslední trumf a vám by zbyl jeden ztrátový tref, který byste si už nemohl snapnout. Abyste znemožnil výnos ze Západu, musíte v tomto okamžiku vynést srdcového krále. Pak můžete snapnout vrácené káro, pokračovat snapem čtvrtého trefu na stůl a vrátit se do ruky srdcovým snapem, stáhnout poslední trumf a oznámit splnění odehráním všech svých zbývajících vršků, což vám dává vašich jedenáct zdvihů.

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

Výsledek: Soupeři ukázali poněkud menší agresivitu s těmito listy. Ve druhé místnosti dovolili Východu hrát pět kár, ze kterých v tichosti jednou padl za 100.

Vy proto buď získáváte 11IMP nebo ztrácíte 5IMP v závislosti na tom, zda jste svůj závazek splnil.

Příklad 6

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

Vynesete pikového krále, na kterého váš partner přidává desítku a hlavní hráč čtyřku. Jak budete pokračovat?

Závazek **3BT E** Výnos ♠ **K**

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

2BT* 15-16

Řešení:

Pikové pokračování v tomto okamžiku by nebylo dobré, poněvadž o hlavním hráči se ví, že má eso a kluka. Musíte se pokusit nalézt partnerův vstup, aby mohl nést svůj druhý pik za předpokladu, že ho má, pod soupeřovo držení.

Navzdory hrozivě silnému stolu je možné, že partner má nějaké eso a károvou dámu, což je právě třeba k poražení závazku. Předpokládejme, že partner má trefové eso. Mohl by vzít vámi vyneseny tref, vrátit druhý pik, ale hlavní hráč by mohl vzít druhé nebo třetí kolo piků esem a vy byste se už nedostal znovu do zdvihu dříve, než by si hlavní hráč stáhl svých devět zdvihů s pomocí svých levných barev.

Z toho plyne jediná šance obránců – musíte předpokládat, že váš srdcový král je rychlý vstup, což bude jedině tehdy, má-li váš partner srdcové eso! Proto byste měl ve druhém zdvihu vynést srdcovou sedmičku. Když vezme Sever esem a vrátí svůj pik, zůstane pro hlavního hráče pouhých sedm zdvihů.

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

Výsledek: Proti témuž závazku na druhém stole si vybral Jih k prvnímu výnosu pikovou sedmičku a hlavní hráč udělal pohodlně deset zdvihů.

Získáváte 11IMP, pokud jste ve druhém zdvihu našel výnos srdcovou sedmičkou a 1IMP při výnosu trefu nebo kára.

Příklad 7

Ve zdvihu 

N

♠ A 9 7 5 2
♥ 8 6
♦ A 8 7
♣ 10 8 3

S

♠ 8
♥ Q 7 5 3 2
♦ —
♣ A K Q J 9 6 4

Západ nese károvou dámu a vy odhazujete srdce na eso stolu. Co zahrajete do druhého zdvihu?

Závazek **5♣ S** Výnos **♦ Q**

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

Řešení:

Soupeři vám nedali žádnou šanci hrát nezajímavý a neporazitelný závazek 3BT. Pět trefů má však ještě dobrou šanci. I pokud se srdce špatně dělí, je tu možnost dvou srdcových snapů na stole. Ovšem jakmile stáhnete srdce, obránci asi okamžitě zaútočí v trumfech, a jestliže obránce, který získá druhé srdce, má i další trumf k vynesení, zbude vám nakonec ztrátová srdce.

Teprve nyní jste však uviděl možné a podstatné zvýšení vašich šancí rozehráním piků, pokud jsou příznivě rozděleny 4-3 (čemuž by nasvědčovala dražba). Mohl byste stáhnout pikové eso ve druhém zdvihu a snapnout pik v ruce před tím, než rozehrajete srdce. Jestliže přijde zpět trumf, můžete vzít na stole, snapnout zvysoka pik a vydat další srdci. Pokud se trumfy i piky „chovaly rozumně“, nepředstavuje pro vás další trumf žádnou hrůzu. Berete opět na stole, snapnete čtvrtý pik, zpět na stůl snapnete srdce na vypracovaný pátý pik.

Stojí za povšimnutí, že ani úvodní trumfový výnos neporazí pět trefů. Vezmete v ruce, zahrajete pik k esu, zpět snapnete pik a odevzdáte první srdce, berete trumfový výnos na stole, snapnete další pik a odevzdáte druhé srdce. Nezáleží na tom, kdo vezme tento zdvih, obránci vás musí buď pustit na stůl kárem, což vám dává možnost dokončit vypracování piků, nebo vám dát zdvih v srdcích.

Výsledek: Ve druhé místnosti bylo dovoleno hrát vašim oponentům 3BT a uhrát jasných devět zdvihů po károvém výnosu.

Neberete nic, jestliže jste zkusil šanci na dobré dělení piků, ale jinak ztrácíte 12IMP.

Příklad 8

N

W
8
E

S

♠ 10
♥ K 8 3
♦ A Q J 5
♣ 10 8 7 4 3

♠ Q J 9 2
♥ J 9 7 4
♦ 7 6 2
♣ K 2

Sever začne s esem a dalším trefem. Hlavní hráč snapne druhý tref a hraje eso, krále a další pik. Sever nejprve přiznává pikovou osmičku a pak odhazuje károvou čtyřku a trefovou devítku. Jste ve zdvihu pikovým klukem. Jak plánujete další obranu?

Závazek **4♠ W** Výnos **♣A**

W	N	E	S
1♠	2BT*	X	3♦
4♠	pas	pas	pas

2BT* 5-5 levné

Řešení:

Podle licitace i hry má asi váš partner rozlohu 1-2-5-5 a hlavní hráč 7-4-1-1. Hlavní hráč má pět trumfových zdvihů a jistě má i srdcové eso. Pokud má i srdcovou dámu, zabezpečí si splnění závazku pomocí kárového impasu, takže musíte předpokládat srdcovou dámu u partnera.

Ovšem i tak je tu nebezpečí, že partner bude skvízován v levných barvách při výnosu desáté karty. Vy můžete předejít této hrozbě vynesením kára, čímž přerušíte spojení ve skvízové barvě. Ale je tu další riziko, že soupeř může mít rovněž srdcovou desítku. Pokud stáhnete pikovou dámu a vynesete káro, hlavní hráč převezme klukem, odehraje kárové eso, snapne tref a zahraje poslední trumf, čímž chytí Sever do guardskvízu. Jsa nucen držet kárového krále a trefovou dámu, musí si osinglovat srdcovou dámu. Po zahrání srdce ke králi je deklarován impas na vašeho kluka k získání desátého zdvihu.

Máte dva úkoly, abyste tomu zabránil, a proto musíte plně využít obou svých trumfových vstupů. Když berete pikovým klukem vraťte okamžitě káro. Hlavní hráč vezme klukem, snapne tref a nese další trumf

s odhozem srdcové trojky ze stolu. Nyní můžete uplatnit coup de grace vynesním srdcové devítky – jediné účinné karty, má-li vydražitel A,10,x,x.

Po výnosu esa a dalšího trefu mohou být čtyři piky ve skutečnosti splněny, jestliže hlavní hráč hraje cestou redukování trumfů (na nucený výnos v koncovce partie pustit pik k desítce, zahrát kárový impas, stáhnout dvě vysoká srdce a dvě zahodit na kára a mezitím snapovat trefy), ale to je spíš řešení problému z otevřených karet.

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

Výsledek: ve druhé místnosti po shodné licitaci vynesl Sever trefové eso a pokračoval desítkou károvou. Hlavní hráč zaimpasoval klukem, snapl tref a odehrál tři kola trumfů, ale Jih pečlivě stáhla svůj druhý vysoký trumf předtím, než zahrál srdcovou devítku, aby závazek porazil.

Proto ztratíte 12IMP, jestliže jste nenašel v tomto rozdání smrtící obranu.

Literatura

1. *Hra v družstvu* – H.W.Kelsey

Lekce 19: Tuhý boj – 7. oktáva

Příklad 1

Ve zdvihu

W

3

N

♠ K Q 7

♥ 10 8 7 6 3

♦ A 9 4

♣ 6 2

S

♠ A 8

♥ A K 5

♦ 8 7 3

♣ A 9 7 5 4

Západ vynáší trefovou trojku a vy propouštíte tento zdvih dámě Východu. Ten pokračuje trefovou desítkou a Západ přihazuje osmičku pod vaše eso. Jak si plánujete hru?

Závazek **4♥ S** Výnos ♣3

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

Řešení:

Výnos není nejpříznivější. Při jakémkoliv jiném výnosu to mohla být jednoduchá záležitost: odevzdat káro, odehrát své tři pikové vršky a na třetí odhodit ztrátové káro a po odehrání esa pak přistí káro stolu snapnout malým trumfem v ruce. Při normálním dělení trumfů 3-2 by vám tato sehračka zaručila splnění závazku.

Nyní je však příliš nebezpečné odevzdat káro, protože jsou-li trefy 4-2, jak se zdá pravděpodobné, můžete utrpět trefový přesnap a k tomu ještě odevzdat trumfový zdvih.

Jestliže však nemůžete použít váš malý trumf ke snapnutí kára, užíjte ho namísto toho ke snapnutí piku, abyste získal jeden vstup do ruky navíc a mohl si vypracovat dlouhé trefy. Nejprve musíte stáhnout srdcové eso a krále, čímž se pojišťujete proti ztrátě jednoho trumfového zdvihu navíc (přesnap trefu Východem). Pak snapnete tref na stole, vrátíte se pikovým esem do ruky, a pokud to bude možné, snapnete další tref. Stáhnete pikového krále a snapnete vysokou dámu, abyste z ruky mohl odehrát vypracovaný tref a odhodit káro. S trumfy 3-2 je váš závazek bezpečný, pokud nemůže Západ přesnapnout třetí pik.

♠ K Q 7
 ♥ 10 8 7 6 3
 ♦ A 9 4
 ♣ 6 2

♠ 9 4 3
 ♥ J 9 2
 ♦ Q 10 5
 ♣ K J 8 3

N
 W 1 E
 S

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

♠ A 8
 ♥ A K 5
 ♦ 8 7 3
 ♣ A 9 7 5 4

Výsledek: Ve druhé místnosti Sever neuznal svá ubohá srdce ani za hodny zmínky, a tak Jih hrál 3BT uhrávaje devět zdvihů po výnosu trefem a rozehrání srdcí.

Získáváte tedy 1IMP, jestliže hrajete bezpečně na vypracování pátého trefu. Pokud jste padl, ztrácíte 10IMP.

Příklad 2

Ve zdvihu

W
2♥

N

♠ K J 10 7 6 4
♥ A 7 4
♦ K 9
♣ 10 4

S

♠ 3
♥ K 5
♦ A 7 4 3
♣ A Q J 8 3 2

Západ nese srdcovou dvojku a vy si prohlížíte stůl s malým nadšením. Když vás kapitán nabádal k agresivitě, očekával, že nepoženete tuto taktiku do extrémů. Berete v ruce králem a pokračujete pikovou trojkou. Západ dává pětku, vy ze stolu krále a Výhod přiloží dvojku. Jak budete pokračovat?

Závazek 6♣ S Výnos ♥2

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

Řešení:

Zatím to šlo dobře. Nyní se musíte spolehnout, že sedí trefový impas, což vám dává 11 zdvihů. A což se ještě pokusit snapnout káro na stole jako dvanáctý zdvih? Počítejme nejprve. Jak jste již zjistil, měl Východ sedm srdcí a můžete věřit podle pikového zahrání, že má více než jeden pik. Západ by totiž nepřidal malou, kdyby měl A,Q,x,x,x v pikách. Pro šanci na splnění závazku je nutné předpokládat, že Východ musí mít dva nebo tři trefy, takže je jasné, že snaha snapnout jedno káro je odsouzena k neúspěchu. Nelze rovněž hrát slem na dělení piků 3-3, poněvadž stůl má málo vstupů na jejich vypracování. Nemůže si totiž dovolit odevzdat zdvih na trefového krále, neboť hrozí srdcový snap.

Jediná šance je hrát na piky 4-2 a naplánovat snapovací skvíz proti Západu. Hrajte impas trumfový a pět kol trumfů, na které odhodíte dva piky a malé srdce stolu. Západ se dostane do silného tlaku, a když pokračujete srdcí k esu, musí si buď nechat holé pikové eso (v tom případě snapnete pik, uděláte

nadzdvih a vytknete partnerovi, proč nelicitoval sedm) nebo si ponechá jen tři kára (v tomto případě prostě pustíte třetí kolo kár).

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

♠ 3 ♥ K 5 ♦ A 7 4 3 ♣ A Q J 8 3 2

Výsledek: Na druhém stole Východ rovněž otevřel tři srdce, ale zásah Jihu čtyři trefy byl přirozený. Sever zkusil říci čtyři piky a pasoval pět trefů Jihu. Závazek byl splněn bez nadzdvihu.

Takže berte 13IMP, nebo ztrácíte 12IMP v závislosti na tom, zda jste přišel na nedopočtený ruffing skvíz nebo ne.

Příklad 3

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

♠ 4 ♥ K J 9 5 2 ♦ K Q 10 6 ♣ A Q 3
--

Na váš výnos kárového krále partner přidává dvojku a hlavní hráč eso. Východ přechází na trefy dvojkou k devítce stolu, která bere zdvih, Sever přihazuje čtyřku. Trefová pětka je vrácena ze stolu k šestce, desítce a vaší dámě. Jaké najdete pokračování?

Závazek **3BT E** Výnos ♦K

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

Řešení:

Licitace ukazuje, že Východ má zbývající vysoké karty (mimo ty, které vidíte u sebe a na stole) a na Sever nezůstává skutečně ani jeden honér a je těžké si představit, jak může být závazek poražen. Máte dva zdvihy trefové, nepochybně můžete vypracovat jeden v kárech, ale budete vešněn do výnosu od vašeho srdcového krále, což by nejenže dalo hlavnímu hráči jeden srdcový zdvih navíc, ale ještě vypracovalo vstup do ruky na vypracované trefy.

Abyste od sebe nucený výnos (vpustku) odvrátil, potřebujete nalézt cestu jak pustit do výnosu partnera. Lze to nějak udělat? Jak se zdá, musí mít hlavní hráč pět trefů, a tak je zcela možné, že má pouze dvě kára. V tomto případě budete schopni pustit partnera do zdvihu ve třetím kole kár. Poněvadž se to jeví jako jediná šance, měl byste ve čtvrtém zdvihu nést károvou desítku. Jestliže hlavní hráč vezme klukem na stole, vrátí se do ruky pikem a vynesete další tref k vašemu esu, můžete nyní zahrát károvou šestku v naději, že partner zdvih převezme a zkusí vypálit zpět ze své krátkosti srdcové, což porazí závazek. Pokud je vaše kárová desítka propuštěna a bere zdvih, můžete ihned vrátit váš singl

pik. Hlavní hráč použije pikovou dámu jako vstup do ruky, aby vyrazil vaše trefové eso, vám však zbude bezpečná hra károvou dámou a dalším kárem, čímž přibijete hlavního hráče na stůl.

Poznamenejme, že není dosti dobré zahrát pik ve čtvrtém zdvihu s úmyslem odehrávat kára později. Hlavní hráč totiž může vzít esem nebo králem a zahrát malé káro ke své devítce, čímž se vyhne případné koncovce.

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

N
 W **3** E
 S

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

Výsledek: Ve druhé místnosti vybral Jih k výnosu srdcovou pětkou proti 3BT, takže nejsou žádné potíže při odehrání deseti zdvihů.

Výnos kárové desítky ve čtvrtém zdvihu vám proto přinese 12IMP. Zisk 1IMP dává výnos kárové dámy nebo piku a bez zisku i ztráty zůstanete, pokud jste odehráli trefové eso nebo přešli na srdce.

Příklad 4

W

K♥
 ♥

Ve zdvihu

N

♠ J 4

♥ J 6 5 4 2

♦ Q 8 7 6

♣ 8 2

S

♠ A K Q 10 5 3 2

♥ —

♦ K 4

♣ K J 4 3

Západ vynáší srdcového krále a vy první zdvih snapnete. Co zahrajete ve druhém zdvihu?

Závazek **4♠ S** Výnos **♥K**

W	N	E	S
1♦	pas	1♥	4♠
pas	pas	pas	

Řešení:

Máte sedm zdvihů v trumfech a možnost vypracování osmého zdvihu. Západ má asi trefové eso a má-li Východ dámu, dá vám impas devátý zdvih a ještě můžete doufat ve splnění, když snapnete tref na stole.

Potíž je v tom, že když použijete ke vstupu na stůl pikového kluka a zahrajete trefový impas, může vrátit Západ trumf (měl-li alespoň dva). Tím vám zabrání ve snapnutí trefu a zbývá jen malá naděje na

vypracování nějakého skvízu. Tatáž pozice nastane, jestliže ve druhém zdvihu zahrajete kárového krále. Západ vezme esem, vynesete trumf a opět máte devět zdvihů.

Správná cesta dávající nejlepší šance na splnění je nést ve druhém zdvihu malé káro. Když přidá Západ malou, dáma bude vstupem na stůl potřebným k rozehrání trefového impasu a obránci vám nemohou zabránit ve snapnutí třetího kola trefů. Pokud Západ vskočí károvým esem a rozehraje trumfy, můžete doufat ve druhý kárový zdvih místo trefového snapu, vezmete v ruce, odblokujete se károvým králem, zahrajete k pikovému klukovi a hrajete károvou dámu, na kterou odhazujete z ruky tref. Impas na trefovou dámu vám může zajistit desátý zdvih.

♠ J 4
♥ J 6 5 4 2
♦ Q 8 7 6
♣ 8 2

N
W **4** E
S

♠ 8 6
♥ A Q 10 9 7 3
♦ 3 2
♣ Q 10 9

♠ 9 7
♥ K 8
♦ A J 10 9 5
♣ A 7 6 5

♠ A K Q 10 5 3 2
♥ —
♦ K 4
♣ K J 4 3

Výsledek: Licitace byla identická v obou místnostech, smrtící trumfový výnos nebyl rovněž nalezen. Po výnosu srdcovým králem neudělal hlavní hráč žádnou chybu a rychle odehrál svých deset zdvihů.

Pokud jste se rozhodl k zahrání kárové čtyřky ve druhém zdvihu, byla to plichta. Jestliže jste však vynesl cokoli jiného, ztrácíte 12IMP.

Příklad 5

W
A
♣

Ve zdvihu

N

♠ 8 7 2
♥ K Q 10
♦ A 8 5
♣ 7 6 5 4

S

♠ A K 6
♥ A J 8 5 3
♦ Q J 10 4
♣ 2

Zahajovací výnos je trefové eso, na které Východ přidává dámu. Západ pokračuje trefovou trojkou k partnerově devítce a vy druhý zdvih snapujete. Jak si naplánujete sehrávku?

Závazek **4♥ S** Výnos **♣A**

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

Řešení:

Deset zdvihů získáte snadno, pokud jsou trumfy 3-2 nebo jestliže sedí kárový král v impasu. Máte však šanci na splnění i s trumfovou rozlohou 4-1 a nesedícím károvým králem? Budete tvrdě padat, pokud odehrajete čtyři kola trumfů, kárový impas vezme králem Východ a nyní zahájí odehrávání trefů (jediná hypotetická spása je původní K,Q u Východu, ale v to může doufat jen šílenec).

Co se pustit do kár nejdřív vynesem dámy ve třetím zdvihu? S tímhle uspějete, pokud jsou kára 3-3, protože vezme-li Východ, vrátí tref, který můžete snapnout, zahrajete další káro k esu, snapnete čtvrtý tref a zahrajete opět káro. I pokud jsou kára 4-2, můžete pravděpodobně udělat touto metodou rovněž deset zdvihů, protože si můžete dovolit nechat snapnout třetí káro. Ale předpokládejte to nejhorší při vaší smůle. Bude vám snapnuto též druhé káro!

Ve skutečnosti kdybyste věděl o rozloze trumfů 4-1, zabezpečíte plně svůj závazek hrou na obrácený stůl a zavržením kárového impasu. Ve třetím zdvihu nesete malé srdce z ruky, vysoko snapnete tref, vraťte se na stůl trumfem a opět vysoko snapnete poslední tref. Nyní zahrajte károvou čtyřku k esu stolu, stáhněte vysoký trumf, na který odhodíte malý pik z ruky a vraťte se ke hraní kár. I když má obránce ještě trumfový dozdvih, vy máte v kupě svých deset zdvihů.

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

Výsledek: Tentýž kontrakt se hrál i ve druhé místnosti a obránce rovněž rozehrál dvě kola trefů. Jih zvolil bezprostřední zahrání kárového impasu a byl zdrcen nešťastnou rozlohou karet. Východ vzal králem, vrátil další káro do snapu partnerovi a když Západ vynesl trumf, neměl hlavní hráč žádnou cestu ke vzetí více než devíti zdvihů.

Hra na obrácený stůl a vynechání kárového impasu vám přinese 12IMP. Jakákoliv jiná linie sehrávky znamená nerozhodný výsledek.

Příklad 6

Diagram showing the hand layout for Example 6. North is declarer, South is dummy. The dummy's hand is shown with a 3 of diamonds on top of a 6 of diamonds. The dummy's cards are: Spades: —, Hearts: K Q J 10 5, Diamonds: A K J 7 2, Clubs: Q J 2. The declarer's cards are: Spades: K 5, Hearts: A 8 6 3, Diamonds: 10 4, Clubs: A K 7 6 3.

Sever vynáší károvou trojku k vašemu králi, hlavní hráč přiznává šestku. Jak budete pokračovat?

Závazek **5♠ W** Výnos **♦3**

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

Řešení:

Zahajovací výnos vám říká, že máte ještě jeden kárový zdvih ke stažení, ale ještě před odehráním byste se měl pokusit představit si karty hlavního hráče. Pravděpodobně má sedm vysokých trumfů (pokud jich má osm, tak jste bez šance), které mu dávají deset viditelných zdvihů. Můžete se pokusit vypracovat jedenáctý v trefech, ale tomu jste schopen preventivně zabránit. Jestliže má např. rozlohu 7-2-2-2, můžete bezpečně porazit závazek zahráním srdce po stažení druhého kára. Hlavní hráč si může vypracovat trefové zdvihy, ale trumf vašeho partnera zabráni jejich odehrání.

Ale jste si jistý, že si můžete dovolit stáhnout druhé káro před rozehráním srdcí? Předpokládejte rozlohu hlavního hráče 7-1-2-3. Vzal by váš srdcový výnos, snapl srdce a odehrával své trumfy, na které by zahazoval ze stolu trefy. Nalezl byste se v zubech ruffing skvízu neschopen udržet jak srdce tak trefy na předposlední trumf Východu.

Proto musíte odvrátit přípravu pro tento hypotetický skvíz zahráním srdcového krále ve druhém zdvihu. Nehrozí žádné nebezpečí, že by si tak mohl hlavní hráč odhodit své druhé ztrátové káro. Sever může mít stěží čtyři srdce, poněvadž preferenčně neopravil vaši károvou hlášku do srdcí.

Jestliže se přesto hlavní hráč pokusí připravit své listy ke skvízu odevzdáním druhého kára po vzetí esem srdcovým, můžete rozbít všechny skvízové šance vrácením trefové dámy.

♠ 9 8 6 3
 ♥ 9 7 4
 ♦ Q 9 5 3
 ♣ 10 5

♠ A Q J 10 7 4 2
 ♥ 2
 ♦ 8 6
 ♣ 9 8 4

N
 W 6 E
 S

♠ K 5
 ♥ A 8 6 3
 ♦ 10 4
 ♣ A K 7 6 3

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

Výsledek: Ve druhé místnosti začala licitace obdobně, ale Východ dokázal lepší odhad, když se rozhodl kontrovat pět kár. Po výnosu singl srdcem brali vaši partneři 500.

Takže získáváte 12IMP, pokud jste rozehrál srdce před stažením druhého kára. Ovšem v tomto případě nezaslouženě, neboť vaše obrana by byla neúspěšná při rozloze hlavního hráče 7-2-2-2. Ztrácíte 4IMP, jestliže jste nejdříve stáhl druhé káro před rozehráním srdcí.

Příklad 7

Ve zdvihu 

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

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

Závazek 4♠x S Výnos ♦4

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

Výnos Západu je kárová čtyřka, na vašeho kluka je položena dáma a berete esem. Jak budete pokračovat?

Řešení:

Východ jistě musí mít všechny zbývající trumfy, což ospravedlňuje jeho kontra, takže máte určité dva ztrátové zdvihy v trumfech a rovněž jeden v trefech. Hrozí vám nějaké nebezpečí ztráty čtvrtého zdvihu za předpokladu úspěšného

Příklad 8

Ve zdvihu 

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

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

Závazek 3BT S Výnos ♥J

W	N	E	S
3♥	pas	pas	3BT
pas	pas	pas	

Zahajovací výnos je srdcový kluk. Ze stolu odhazujete tref, Východ přidává šestku a vy berete zdvih králem. Naleznete nejlepší pokračování?

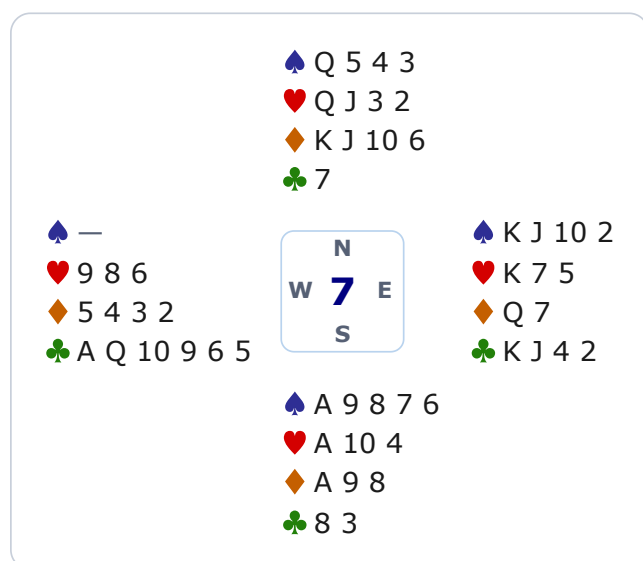
Řešení:

Západ má podle licitace i výnosu pravděpodobně sedm srdcí vedených A,J,10. Vy nemůžete udělat více než osm zdvihů, když vyrazíte pikové eso, takže se můžete pokusit udělat druhý trefový zdvih. Avšak mohly by nastat potíže, má-li Východ obsazeného trefového krále s dámou. Když zahrajete neúspěšný trefový impas, Východ

srdcového impasu, což se zdá podle licitace pravděpodobné?

Je tu vždycky riziko, že by si Východ mohl snapnout třetím trumfem dříve, než ho stačíte vytrumfovat. Např. pokud měl Východ původně dubl kárový, nebude dobré odevzdat mu ve druhém kole trumf. Vrátil by káro, vzal třetí kolo trumfů, pustil svého partnera do zdvihu trefem a károvým snapem by porazil závazek.

Existuje ovšem jednoduchý způsob jak tomu zabránit. Výnos trefu ve druhém zdvihu přeruší komunikaci mezi oběma obránci a nedovolí výše popsaný rozhodující snap.

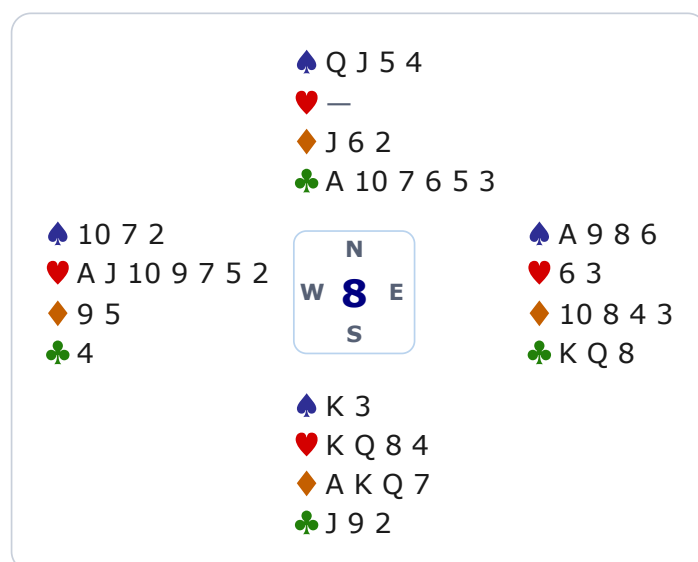


Výsledek: Závazek čtyři piky nebyl ve druhé místnosti kontrován, ale Západ vynesl srdcovou devítku, takže hlavní hráč měl ulehčenou úlohu. Odevzdal pouze dva trumfy a jeden tref a bez nebezpečí kárového snapu splnil svůj závazek za 620.

Zahráním trefu ve druhém zdvihu získáváte 5IMP, jakákoliv jiná hra vás stojí 13IMP.

nevrátí srdce (ví, že máte čtyři), ale pik. Jestliže potom musíte odevzdat druhý tref, Východ si odehraje pikové eso a vrátí srdce, čímž dá svému partnerovi dva zdvihy a položí jednou váš závazek.

Pokud provedete předchozí úvahu, je jen krůček ke zjištění, že dané rozdání je dalším názorným cvičením na přerušení spojení mezi obránci. Měl byste ve druhém zdvihu vrátit malé srdce s odhozem dalšího trefu ze stolu. Nyní má Západ dilema. Když si odehraje srdcové eso hned, máte bezpečných devět zdvihů tak, že vyrazíte pikové eso a zapomenete na trefy (nehledě na propuštění prvního kola trefů, jestliže by Západ vynesl malý tref). Pokud Západ odmítne stáhnout si srdcové eso, můžete si dovolit ztratit dva trefy a pik.



Výsledek: Bohužel ztrácíte body, i když jste zvolil správnou sehrávku. Ve druhé místnosti zvolil Jih kontra na preventivní otevření tři srdce, když k němu došla licitace. Sever udělal výstřední skok do čtyř piků a Jih neviděl žádný rozumný důvod pro další licitaci. Závazek by byl poražen, kdyby Východ vynesl trefového krále, ale může mu být stěží vyčítáno, že nesl srdci. Král stolu vyrazil eso a hlavní hráč snapl. Následoval malý pik ke králi, na srdcovou dámu odhazujete tref a pik zpět k dámě a esu. Vracené káro vzal vydražitel v ruce klukem, stáhl pikového kluka a odehrál tři kola kár. Trefová devítka prošla k dámě a po stažení svého vysokého trumfu musel Východ vrátit tref, což dávalo hlavnímu hráči desátý zdvih.

Proto ztrácíte 1IMP, pokud jste našel vítězné pokračování srdcem ve druhém zdvihu, a ztrácíte 10IMP, když hrajete cokoliv jiného.

Literatura

1. *Hra v družstvu* – H.W.Kelsey

Lekce 20: Tuhý boj – 8. oktáva

Příklad 1

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

♠ A 10 4
♥ 10 9 8 6
♦ K J 6 3
♣ 5 4

Vynášíte srdcovou desítku k sedmičce, dámě a králi. Ve druhém zdvihu hraje Východ pikovou šestku. Jak se hodláte bránit?

Závazek **3BT E** Výnos ♥10

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

1BT* 15-17

Řešení:

Nekoplo vás, že hlavní hráč rozehrává dříve piky než trefy? Jistě musí mít pikového krále a dámu, jinak by na tuto barvu vůbec nesahal a je vysoce pravděpodobné, že má trefy solidní. Ze hry v prvním zdvihu víte, že má i tři zdvihy v srdcích. Ty s pěti zdvihy trefovými a pikovým klukem mu zajišťují splnění závazku.

Jak vidíte, času není nazbyt. Musíte ihned vskočit pikovým esem a rozehrát kára spoléhaje na eso u partnera. Má-li Východ pikového krále s dámou, srdcového krále s klukem a srdcové eso s dámou, je to celkem panáct figurových bodů, a neměl by mít už žádné eso, takže ho lze očekávat u Severu. Avšak nemůžete nést jakékoliv káro. Pokud chcete udělat čtyři kárové zdvihy, musíte nalézt u partnera A,10,x nebo A,9,x,x a porážející karta pro obě možnosti je kluk. Ať už hlavní hráč pokryje kárového kluka nebo ne, nemůže se vyhnout ztrátě pěti zdvihů.

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

♠ 7 5 2
♥ Q 5 2
♦ A 9 4 2
♣ 9 8 7

♠ A 10 4
♥ 10 9 8 6
♦ K J 6 3
♣ 5 4

Výsledek: Ve druhé místnosti se stal vydražitelem 3BT Západ poté, co Východ zahájil dražbu jedním srdcem. Výnos kárové dvojky ke králi a kárový kluk zpět nedávají hlavnímu hráči žádnou šanci.

Pokud jste vskočil pikovým esem a vrátil kárového kluka, je rozdání remízové. Vrácení nejprve kárového krále a po něm kluka vede ke stejnému výsledku, ačkoliv je to slabší obrana. Jestliže přidáte nízký pik nebo vezmete pikovým esem a zahrajete malé káro, ztrácíte 12IMP. A pokud vezmete pikové eso a rozehrajete srdce nebo některou černou barvu, tratíte 13IMP.

Příklad 2

Ve zdvihu 

N

♠ A 5
♥ Q 8 2
♦ 8 7 6 5 3
♣ Q 10 5

S

♠ Q 8 3
♥ A 9
♦ A K 10 2
♣ K J 9 4

Západ pro výnos zvolil pikovou desítku – pětka, kluk, dáma. Jak si plánujete další sehrávku?

Závazek **3BT S** Výnos ♠10

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

Řešení:

Máte pět zdvihů shora a můžete vypracovat další tři v trefech. Rozdělení kár 2-2 vám může přinést celkem jedenáct zdvihů. Avšak bylo by chybou rozehrát trefy hned. Jestliže musíte odevzdat kárový zdvih, musíte pečovat o pořadí, v němž budete vyrážet nepřátelské stopery. Musí být správné nejdříve zbavit Západ jeho vstupu, poněvadž první zdvih vypadá na to, že výnos mohl být učiněn z 6-listu pikového.

Před čímkoliv jiným byste měl zkusit kára odehráním esa a krále. Pokud Západ nepřizná ve druhém kole, rozehrajete trefy v naději, že až se Východ dostane do zdvihu kárem, nebude již mít pik na vrácení. Když nepřizná káro ve druhém kole Východ, budete pokračovat károvou desítkou, zbavujíc Západ známého vstupu. A nyní nezbývá než doufat, že trefové eso má Východ a nemá více než dva piky.

♠ A 5
♥ Q 8 2
♦ 8 7 6 5 3
♣ Q 10 5

♠ K 10 9 7 6 2
♥ J 5
♦ Q J 9
♣ 8 3

N
W **2** E
S

♠ J 4
♥ K 10 7 6 4 3
♦ 4
♣ A 7 6 2

♠ Q 8 3
♥ A 9
♦ A K 10 2
♣ K J 9 4

Tak, jak karty leží, máte snadnou cestu k desíti zdvihům za předpokladu, že vyrazíte kárového stopera dříve.

Výsledek: Na druhém stole otevřel Východ slabým dvoutrikem dvě srdce. Jih zasáhl 2BT a ty byly zvýšeny na 3BT. Výnos srdcového kluka k dámě, králi a esu. Po otestování kár odehráním esa a krále Jih správně přešel na trefy. Východ vzal esem, a poněvadž neviděl budoucnost v srdcích, zkusil vynést pikového kluka. Hlavní hráč byl nešťastný z vývoje partie, ale pokusil se zachránit závazek vzetím pikovým esem, stažením trefů a zahráním kárové desítky. Západ vzal, vrátil srdce k

desítce a piková čtyřka zpět položila dvakrát závazek.

Proto získáváte 13IMP, jestliže jste odevzdal kárový zdvih před rozehráním trefů. Jestliže jste hrál trefy dříve a padl jednou, berete i tak 3IMPy.

Příklad 3

Ve zdvihu

W

J

N

♠ A Q 8 4 3 2

♥ K Q 6 5

♦ 6 4

♣ 5

S

♠ J 7

♥ A J 7

♦ K Q 8 2

♣ K Q 8 4

Výnos trefového kluka přebírá Východ esem a vrací károvou desítku ke králi a esu. Západ pokračuje károvým klukem, který vyráží vaši dámu. Převezměte další sehrávku.

Závazek **4♠ S** Výnos **♣J**

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

Řešení:

Problém partie je zabránit ztrátě více než jednoho trumfového zdvihu a je jasné, že nebudete mít žádné obtíže při dělení trumfů 3-2. Zde existují dvě rozumné metody jak se chránit proti dělení 4-1 v trumfech. Mohl byste hrát sedmičku k esu chytaje singl krále v některé ruce nebo nést kluka s nadějí, že spadne singl desítka nebo devítka od Východu.

Pravděpodobnost nalezení singla krále v některé ruce je přesně tatáž jako nalezení singl desítky nebo devítky u Východu. Nicméně hra na vypadnutí singl krále je mnohem lepší. Příčina je v tom, že má-li Východ singl desítku nebo devítku, můžete ještě splnit závazek pomocí trump coupu, k čemuž z opatrnosti zkrátíte své trumfy před odehráním pikového esa.

Ve čtvrtém zdvihu proto snapněte tref na stole a pak odehrajte pikové eso. Pokud vypadl král, jste bez dalších obtíží. Jestliže přidává Východ devítku nebo desítku a nepřiznává druhý pik, když pokračujete malou ke klukovi a králi, vezmete vrácené srdce v ruce, snapnete káro a přejdete na stůl srdcovým esem. Pokud až sem šlo vše bez potíží, hrajete vysoké trefy k vyhnání trumfů Západu.

♠ A Q 8 4 3 2
 ♥ K Q 6 5
 ♦ 6 4
 ♣ 5

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

N
 W 3 E
 S

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

♠ J 7
 ♥ A J 7
 ♦ K Q 8 2
 ♣ K Q 8 4

Výsledek: Ve druhé místnosti se hrál stejný závazek a rovněž byla shodná i hra v prvních třech zdvizech. Avšak ve čtvrtém protáhl Jih pikového kluka a jednou spadl.

Připište si 10IMP, jestliže jste chytil singl trumfového krále, ale pamatujte, že body jste si zasloužil pouze tehdy, když jste nejdříve snapl tref.

Příklad 4

Ve zdvihu

W
8
♣

N

♠ J 10 4
♥ A K 4 3
♦ Q 7
♣ 6 5 4 2

S

♠ A K Q 9 8 3
♥ 6 2
♦ 10 8 5
♣ K Q

Západ vynáší trefovou osmičku k partnerovu esu. Východ vrací trumf k vašemu esu a Západ přiznává barvu. Jak si naplánujete svou sehrávku?

Závazek 4♠ S Výnos ♣8

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

1BT* 15-17

Řešení:

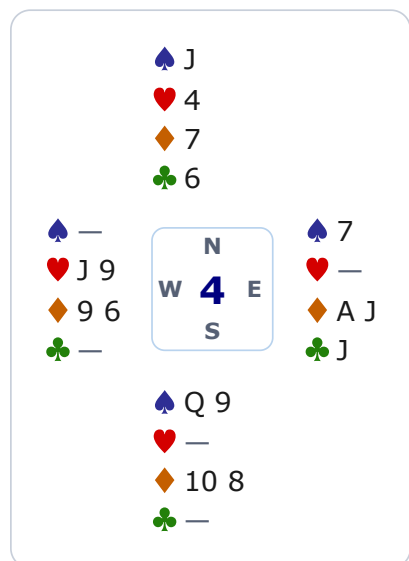
Vrácení trumfu je mrzuté. Východ má pravděpodobně tři trumfy a je jasné, že vám nedovolí snapnout si káro na stole. Existují nějaké možnosti získat desátý zdvih?

Co třeba srdco-trefový skvíz proti Západu? Načasování by mělo být v pořádku, protože Východ musí pokaždé vrátit trumf, kdykoliv ho pustíte do zdvihu kárem. Naneštěstí úvodní výnos ukazuje, že je to asi Východ, kdo má dlouhé trefy.

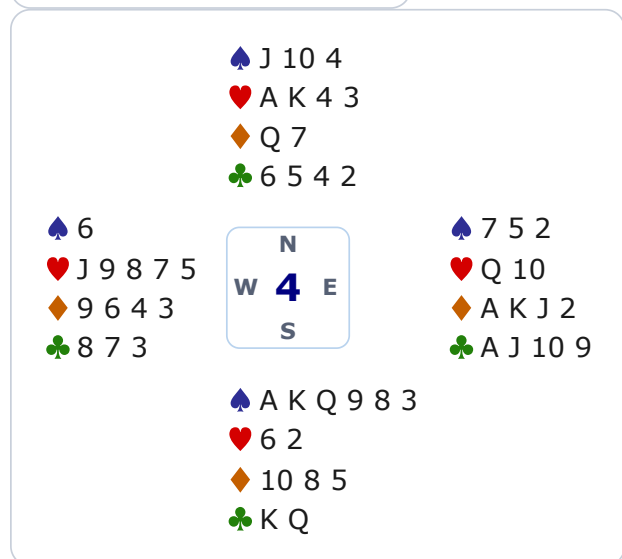
Zbývá proto pouze jediná šance – skvízovat Východ v levných barvách. Je sice pravda, že nemáte žádné vstupy v bočních barvách, ale máte trumfové vstupy v obou listech, což je vše, co potřebujete pro

„knockout“ skvíz, ve kterém je tlak vyvíjen částečnou hrou na obrácený stůl.

Ve třetím zdvihu byste se měl odblokovat trefovým králem. Pak přejdete k srdcovému králi, snapnete tref pikovou osmou, vrátíte se na stůl srdcovým esem, snapnete vysoko srdce v ruce a zahrajete ke kárové dámě a králi. Východ si nemůže dovolit vrátit tref, aby odstranil naděжку stolu – musí vrátit trumf. Vezmete na stole a nesete poslední srdce, čímž dovršujete knockout. Pozice, ve které vynášíte poslední srdce ze stolu je takováto:



Když odhodí Východ káro, snapnete devítkou pikovou a hrajete své malé káro. Jestliže zahodí tref, snapnete dámou, vrátíte pikovou devítku ke klukovi a vychutnáte trefovou šestku. A pokud se Východ rozloučí s trumfem, máte možnost snapnout káro na stole.



Výsledek: Ve druhé místnosti otevřel Východ jedno káro, a tak Západ nese káro proti čtyřem pikům, čímž veškeré obranné snahy linky EW poklesly.

Proto musíte zahrát knockout skvíz, chcete-li rozdání remízovat, jinak ztrácíte 12IMP.

Příklad 5

♠ Q 10 3
♥ 8 4
♦ A K J 10 7 5 4
♣ 6

♠ 7 6
♥ A K 6 3
♦ Q 9 2
♣ A 7 4 2

Sever vynesl srdcového kluka k vašemu králi. Když pokračujete esem, Západ odhazuje dámu. Co nyní?

Závazek **4♠ W** Výnos **♥ J**

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

Řešení:

Vidíte tři zdvihy pro obranu. Ale kde vzít čtvrtý? Není nemožné, aby měl partner trumfový zdvih, ale jestliže trumfy hlavního hráče jsou pevné, existuje nebezpečí, že splní svůj závazek pomocí vypracovaných kár, která si napřed jednou snapne.

Jak můžete stůl zneškodnit? Nepůjde to stažením trefového esa a zahráním jednoho srdce, protože hlavní hráč si může snapnout v ruce a udržet si trumfy stolu nedotčené. Potíže s přechody na stůl mohou hlavnímu hráči vzniknout jen při hraní trefů, což vyžaduje, aby měl váš partner trefového honéra. Nehrajte však eso a další tref, poněvadž by si Západ mohl vypracovat trefovou barvu a udělat deset zdvihů, aniž by k tomu potřeboval vypracovanou barvu károvou. Musíte proto ve třetím zdvihu zahrát malý tref spoléhaje, že partner může získat zdvih a vrátit tref.

Obrana uspěje vždy, když má partner trefového krále a alespoň třetí trumfovou osmu a může rovněž uspět, má-li trefovou dámu.

♠ 9 5 4
♥ J 10 9 7 2
♦ 8 3
♣ K 8 3

♠ A K J 8 2
♥ Q 5
♦ 6
♣ Q J 10 9 5

♠ Q 10 3
♥ 8 4
♦ A K J 10 7 5 4
♣ 6

♠ 7 6
♥ A K 6 3
♦ Q 9 2
♣ A 7 4 2

Výsledek: Soupeři ve druhé místnosti se nedostali k vylicitování hry, poněvadž Východ otevřel tři kára, která byla také sehrávána a plněna za 110.

Výnos malého trefu ve třetím zdvihu získává pro váš tým 5IMP. Cokoliv jiného ztrácí 11IMP.

Příklad 6

♠ K 6
♥ A 5 4
♦ A 10 6
♣ J 10 7 4 2

♠ Q 10 8 5 3
♥ 10 2
♦ 9 7 4 2
♣ 5 3

Sever vynáší pikovou dvojku a šestka je přidána ze stolu. Naplánujte svou obranu.

Závazek **3BT W** Výnos ♠ 2

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

Řešení:

Vaše první myšlenka je, že se v tomto balíčku karet objevilo nějak moc piků. Partnerův výnos by měl normálně indikovat 4-list, Západ musí také nějaké piky mít, když skočil do 3BT. Není sice nemožné, aby měl pouhý dubl, ale spíše je více pravděpodobné, že váš partner nese od 3-listu s honérem.

Normální obranné pravidlo „třetí dává nejvyšší“ se zde nesmí uplatnit. Nesl-li partner od A,x,x, zahrání dámy by vám dalo dva rychlé pikové zdvihy, ale barva by byla zablokována a vy byste se už nikdy nedostali k odehrání svých dlouhých piků.

Proto byste měl v prvním zdvihu přidat pikovou desítku s nadějí, že partner bude schopen „přečíst“ situaci v pozdější hře.

Přidání desítky pravděpodobně nezadává hru, i když vydražitel udělal svůj divoký skok do 3BT na pikové J,x. Z bodové bilance má mít partner několik vysokých karet, a tak bude mít ještě příležitost zkusit ještě znovu piky. Přirozeně má-li partner J,x,x a hlavní hráč A,x,x, pak není žádný rozdíl, přidáte-li v prvním zdvihu dámu nebo desítku.

Ve skutečnosti přebil hlavní hráč vaši desítku klukem, přešel srdcovým esem na stůl a hrál trefového kluka k dámě. Partner zkusil vynést károvou osmu, ale vaše devítka mu ukázala, že v této barvě nemá žádnou budoucnost. Když se dostal do zdvihu trefovým esem, nezbylo mu nic jiného než stáhnout pikové eso a pokračovat dalším pikem.

♠ A 4 2
 ♥ Q 9 8 3
 ♦ 8 5 3
 ♣ A Q 6

♠ J 9 7
 ♥ K J 7 6
 ♦ K Q J
 ♣ K 9 8

N
 W 6 E
 S

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

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

Výsledek: Ve druhé místnosti si vybral Východ za svůj rebid 1BT, a tak byla beztrumfová hra hrána z druhé strany. Po výnosu pikové pětky k esu a vráceném piku je hlavní hráč automaticky omezen na sedm zdvihů.

Pokud jste nepřidal pikovou dámu, dosáhl jste nulové skóre. Zahrání dámy pak znamená ztrátu 11IMP.

Příklad 7

Ve zdvihu

W
8
♠

N

♠ 10
♥ Q 7 6 3
♦ 10 4
♣ A K Q 8 7 4

S

♠ K J 9
♥ 10 9 4 2
♦ A Q 8
♣ 5 3 2

Západ nese pikovou osmu k esu partnera, který vrací károvou šestku. Vaši malou kryje Západ klukem a rozehrává trefovou devítku. Oba obránci přiznávají trefy ve dvou kolech. Můžete nějak obhájit vaši agresivní licitaci?

Závazek **3BT S** Výnos ♠ 8

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

Řešení:

V takovýchto situacích je obvyklé odehrávat dlouhou barvu a doufat, že dostanete protivníky pod tlak. Po odehrání trefů byste mohl očekávat, že pustíte Západ do zdvihu na srdce a přinutíte ho nést do jedné z vašich vidlí. Ale v tomto případě to nepůjde, protože vaše ruka bude vystavena tlaku první. Budete muset zahodit tři srdce na trefy, a když pak pustíte Západ do zdvihu srdcí, odehraje si druhé vysoké srdce (musí mít A,K v srdcích, měl-li mimo to jen K,J v kárech a přitom zahájil licitaci) a donutí vás zahodit si od svých kárových nebo pikových vidlí. Západ pak zahraje tu barvu, od které jste si odhodil a vy ztratíte další zdvih.

S těmito listy není nezbytné odehrát všechny trefy bezprostředně. Poněvadž Západ musí mít nejvyšší srdcové honéry, je pro vás úplně bezpečné přejít do ruky na trefovou pětku. Sice jste se dočasně odřízl od stolu, ale spojení se obnoví, zahrajete-li srdce k dámě. Nevadí, jestliže Západ zdvih propustí, obránci již nemají nárok na víc než čtyři zdvihy!

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

Výsledek: Na druhém stole proběhlo první kolo licitace shodně, ale Jih nepovažoval svou ruku dostatečnou na odpověď 2BT. Když Jih pasoval, Západ rebidoval tři kára, která také sehrával a jednou padl za 50.

Proto získáváte 11IMP, pokud jste přešel třetím trefem do ruky a zahrál srdce. Nenašel-li jste toto pokračování, stálo to váš tým 4IMP.

Příklad 8

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

Výnos Západu je trumf, který berete esem na stole a Východ přiznává barvu. Jak si naplánujete sehrávku?

Závazek **6♥S**

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

Řešení:

Stůl má ideální karty a vy litujete, že jste nezkoumal možnost hrát velký slem. Oba listy mají značnou šanci na velký zisk, dá se udělat 13 zdvihů, nebudou-li kára rozdělena hůře než 4-2.

Protože však hrajete jen šest srdcí, můžete si dovolit promyslet problém jak překonat dělení kár 5-1. Při jakémkoliv jiném než trumfovém výnosu by to bylo snadné. Standardní bezpečná hra kárového krále, ke kterému obránci přidávají malou, by vám zajistila, že zbývající kárový ztráťák může být snapnut na stole.

Trumfový výnos komplikuje situaci. Potíž se může objevit při propuštění druhého kola kár, kdy bude vrácen trumf a stůl zůstane bez možnosti kárového snapu. Přesto stojí za to zkusit tuto sehrávku, neboť vynucené trumfnutí zpět vám zachovává ještě šance v trefech. Stáhněte kárového krále ve druhém zdvihu a pokračujte károvou čtyřkou, na kterou dáte malou z ruky, když Východ přizná káro. Vracený trumf vezmete v ruce a stáhněte zbytek trumfů. Pokud měl Východ původně dva trefové honéry s pěti káry, dostanete ho do guardskvízu. Je přinucen ponechat si jeden tref, aby ochránil partnera před impasem, takže spolu se třemi káry mu zbude singl pik. Nyní odehrajete pikové eso a dvě vysoká kára, čímž skvízujete Západ v černých barvách.

Všimněte si, že kárový zdvih musí být propuštěn v době, kdy je ještě možno snapovat káro na stole. Je-li káro propuštěno až po stažení trumfů, má Východ smrtící výnos trefový proti všem skvízovým hrozbám (přetrhne tím veškeré spojení mezi rukou a stolem).

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

Výsledek: Jak se dalo čekat, ve druhé místnosti vylicitovali poměrně nadějný velký slem. Jih musel doufat v rozumné dělení kár, ale Západ druhé káro snapl, vrátil další trumf a položil tak slem celkem třikrát.

Získáváte tedy 15IMP, jestliže jste přenechal druhé káro Východu. Ještě berete 3IMP, pokud jste spadl jednou a 2IMP, pokud jste spadl dvakrát.

Literatura

1. *Hra v družstvu* – H.W.Kelsey

Lekce 21: Složený skvíz – klasifikace, typ R neomezený

Úvodní příklad. Podívejme se na rozdání.

Příklad 1

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

N		
W	1	E
S		

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

Závazek **6BT S** Výnos **♥9**

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

pas

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

N		
W	1	E
S		

♠ 9 8 3	
♥ J	
♦ A 4	
♣ 10 7	

Do prvního zdvihu Východ přidává srdcovou dámu, eso bere, hlavní hráč pak hraje šestkrát pik a Východ odhazuje tři srdce a dva trefy, Západ tři srdce a tref.

S dvanácti zdvihy se Jih rozhodl pro pokus o čistý top. Když uviděl stůl, byl rád, že tak učinil. Hráč zručný v elementárních skvízech na první pohled vidí, že skvíz funguje, jestliže jsou kára nerovnoměrně dělena a Východ má srdcového krále. Jestliže má Východ kára – srdco-kárový jednoduchý, jestliže má Západ kára – dvojitý typu R. Náš současný hráč je ovšem z pevnějšího materiálu. Vidí, že když má Východ srdcového krále, skvíz je samozřejmě přítomný a může být využit proti kterékoliv rozloze a jakékoliv obraně. To, že jste pochopili pravdivost tohoto výroku, je nutným krokem k tomu, abyste mohli dále číst tuto kapitolu. Důkaz bude podán za chvíli.

Podívejme se nejdříve na problémy Východu. Ten vidí, že Západ drží obě levné dámy, protože kdyby hlavní hráč měl jednu z těchto karet, měl by třináct zdvihů shora a byl by ukázał karty. Po pěti zdvizích Východ ví, že hlavní hráč drží tři piky, srdcového kluka a kárové eso. Jestliže jeho další tři karty obsahují dvě malá kára, kárový odhoz by byl fatální, ale protože Jih nemůže mít více než tři trefy, Západ má alespoň Q,x,x v trefech, tedy dva trefy Východu mohou být bezpečně zahozeny. Bezespору Východ zahodí tak, jak jsme řekli.

Teď problém hlavního hráče po sedmi zdvizích. Každý obránce ví, že zakrytá ruka nemá víc winérů kromě kárového esa a jednoho piku. Proto ten, který drží čtyři kára ví, že jedno káro může být bezpečně zahozeno. Fakt, že žádné káro se neobjevilo, je silným důkazem, že kára jsou dělena 3-3. Jestliže ano, Východ už nemůže dlouho podržet trefy, což znamená, že dvojitý skvíz typu R je vytvořen s nadějkami: R=♥J, L=♣2, B=♦8. Stáhněte trefy, vraťte se károvým esem – rychle, Watsone, nervozita!

Dokázat s matematickou jistotou (za předpokladu srdcového krále u Východu), že skvíz je přítomný proti jakékoliv rozloze je nejlehčí představitelná úloha. Už jsme poznamenali, že elementární skvíz je v rozdání, jestliže jsou kára nepravdělně dělena. Totéž platí, jestliže jsou trefy děleny 6-2, nebo hůř. Zůstává případ, kdy jsou obě levné barvy mezi obránce rozděleny rovnoměrně. Ted' je Východ činný ve třech barvách. Víme, že trojitý skvíz s jednou ztrátovou kartou kulminuje předposledním volným winérem. Na šestý pik se musí Východ vzdát své zádrže v trefech nebo kárech. Okamžitě se vytvoří typický dvojitý skvíz s posledním pikem jako skvízovou kartou, jako by Východ nikdy neměl stopera v barvě, které se vzdal. Jestliže se Východ vzdá kára místo trefu, jediný rozdíl bude v sekvenci winérů: jeden tref (všeobecný princip), kárový král, kárové eso, pik.

Jako vždy v takovýchto případech slovíčko na výstrahu. S přítomností a zahráním garantovaného skvízu není vždy úspěch jistý, protože se může hlavní hráč vydat špatnou cestou – může se chytit špatné barvy jako takové, které se Východ „klamavě“ vzdal. O tom více dále.

Složený skvíz. Široká třída skvízů, které budou probírány v této kapitole, mohou být popsány následujícími všeobecnými charakteristikami. Hlavní hráč má jen jednu ztrátovou kartu. Má nadějky ve třech barvách. Jedna z těchto nadějkových barev je držena jen jedním obránce a nadějka leží za tímto obránce. Další dvě nadějkové barvy jsou drženy oběma obránci. Za těchto podmínek obránce, který drží tři barvy je nucen vzdát se jedné na předposledního volného winéra (dvojitý skvíz s jednou ztrátovou kartou). Toto produkuje typický dvojitý skvíz za předpokladu existence potřebných vstupů. Není důležité, které zádrže se obránce vzdal.

Protože je tato sehračka složena z trojitého skvízu, po kterém následuje dvojitý, nazýváme ho složeným.

Víme, že nejistota, co se týče toho, co se událo u obránců, když dojdeme na rozcestí, může v některých případech zastínit obraz i u jednoduchého skvízu. Je asi pravdou, že tato těžkost je vážnější u složeného skvízu než u elementárních forem z jednoho zřejmého důvodu: je zřídka možné prošetřit hluboce držení soupeřů ve dvou dvojnásobně držných barvách. Ovšem ve velké většině případů může hlavní hráč důkladnou úvahou učinit volbu, která má velké šance na úspěch. Ale i hádání 50:50 je lepší než nic.

Základní požadavky. Začneme podotknutím podmínek, které jsou nutné pro každý složený skvíz.

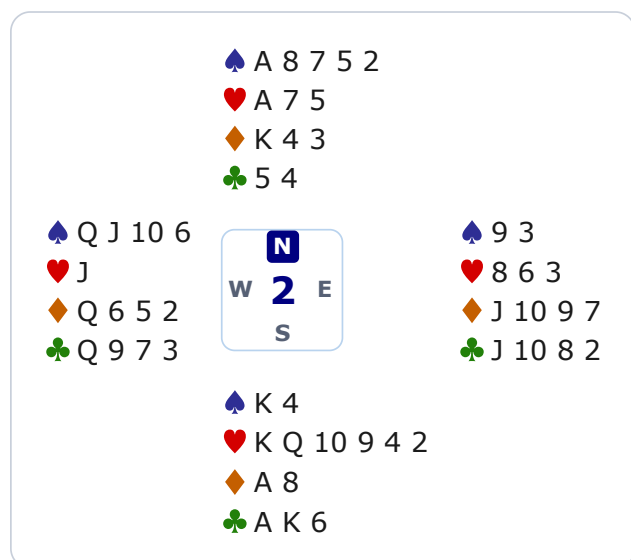
- I. Při každém složeném skvízu musí hlavní hráč držet jednu nadějku, kterou drží jen jeden obránce, přičemž tato nadějka musí ležet za tímto obránce.
- II. Při každém složeném skvízu každá ze dvakrát držných nadějek musí mít jeden vstup ve vlastní barvě.

Důkaz I: Po trojitém skvízu se rozdání zredukuje na obyčejný dvojitý skvíz. Ted' víme, že při každém dvojitém skvízu aspoň jedna nadějka musí ležet za stoperem. Jestliže všechny tři nadějkové barvy byly drženy oběma soupeři, každý může podržet stopera (nebo stopery) nadějky (nadějek) ležících po pravici a dvojitý skvíz selže. Proto musí existovat nadějka, kterou drží jen jeden ze soupeřů a tato nadějka musí ležet za ním.

Důkaz II: Víme, že při každém dvojitém skvízu musí mít B-nadějka vstup ve vlastní barvě. Ale tady se každá z nadějek v barvách držných oběma soupeři může stát B-barvou v závislosti na odhozu do trojitého skvízu. Proto každá z dvou nadějek musí mít vstup.

Samozřejmě tyto podmínky, přestože jsou nutné, nejsou dostatečné. Tzn. bez nich není možný žádný skvíz, s nimi se může povést. Další rekvizity se odlišují v různých případech. Ty dvě výše uvedené (společně s požadavkem jedné ztrátové karty) jsou jediné, které jsou nutné pro všechny složené skvízy.

Příklad 2



Východ přidává pikovou trojku, král bere, na srdcového krále oba přiznávají.

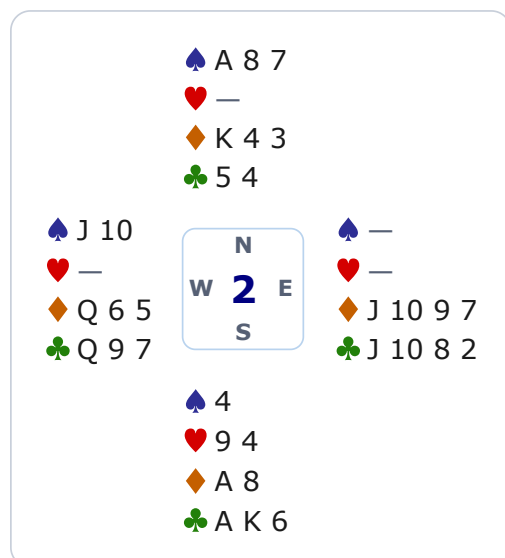
Jako jedinou šanci předpokládejme, že Západ drží čtyři piky, pak je první podmínka splněna. Každá dvojnásobně držená nadějka: ♦4, ♣6 má vstup, tedy i druhá podmínka je O.K.

Toto rozdání je náročnější typ než Příklad 1. V tomto případě bude dvojitý skvíz buď typu R nebo B2, podle odhozu Západu. Ale srdcová barva může být zcela stáhnuta před křížovatkou. Z cvičných důvodů předpokládejme, že přerušíte partii po pěti zdvizích, abyste se přesvědčili, zda budou potřebné vstupy k dispozici bez ohledu na to, kam „kočka“ skočí.

Závazek **7BT S** Výnos **♠Q**

N	S
1 ♠	3 ♥
4 ♥	4BT
5 ♥	5BT
6 ♦	7BT

pas



Klasifikace. Nazvěme nadějku, která je držena jen jedním obráncem základní nadějkou. Tento termín volíme nejen pro zkrácení vyjadřování, ale abychom také měli stále před sebou skutečnost, že existence takové nadějky je základním požadavkem složeného skvízu.

Celkem evidentně dvakrát držené nejasné nadějky budou v jedné ruce proti základní nadějce nebo rozděleny ve dvou listech hlavního hráče. Podle toho můžeme rozdělit všechny složené skvízy do dvou tříd známých jako typ R a typ L.

Složený skvíz typu R: obě držené nadějky jsou v jedné ruce. Dvojitý skvíz bude typu R se základní nadějkou jako R-nadějkou.

Složený skvíz typu L: Dvakrát držené nadějky jsou rozděleny v obou listech hlavního hráče. Dvojitý skvíz bude typu R nebo B v závislosti na odhozu při trojitém skvízu se základní hrozbou jako L-nadějkou v obou případech.

Všimněte si, že Příklad 1 je typu R a Příklad 2 je typu L.

Výše řečené je trochu přehnaně zjednodušeno, určité výjimky jsou možné.

Omezené a neomezené formy. Z jiného pohledu mohou být všechny složené skvízy rozděleny do dvou skupin na úplně jiné bázi.

U každého složeného skvízu je trojitý skvíz vyvolán předposledním winérem. V mnohých rozdáních je „rozcestí“ dosaženo právě v tomto bodě: před další hrou se hlavní hráč musí rozhodnout, které barvy se vzdal činný obránce a plánovat svou sehrávku v závislosti na tom. (Viz Příklad 1). Ovšem v jiné velké skupině rozdání je možné stáhnout celou volnou barvu před tímto rozhodnutím (viz Příklad 2). Nazvěme první skupinu omezenou a druhou neomezenou (z hlediska toho, zda je možné stáhnout celou volnou barvu).

Tyto dvě formy se odlišují ve dvou důležitých pohledech.

- a) U omezené formy musí volná barva ležet vždy v listě s jednou nadějkou, u neomezené může tato barva ležet v kterémkoliv listu sehrávače (důkaz později).
- b) U omezené formy se vyskytuje velmi často nejasnost určitého, někdy vysokého stupně. V neomezených forem je toto nebezpečí obvykle malé (viz Příklad 2).

Omlouvám se za zavedení takového množství terminologie, ale jestliže máte rozpoznat složený skvíz rychle a sehrát ho přesně, znalost této klasifikace – Typ R a L, omezený a neomezený – se zdá být nutná.

S relativně malými výjimkami můžeme všechny složené skvízy zařadit do jedné ze čtyř standardních forem. Prozkoumejme tyto čtyři skupiny detailně. V následujících definicích (i když ne nevyhnutelně v příkladech) bude list Jihu obsahovat jednu nadějku.

Typ R – složený, neomezený. Řekněme si, že Jih drží základní nadějku (kterou má jedině proti Východu) s nejasnými (oběma obránci drženými) nadějkami naproti. Pak je zde dvojitý skvíz typu R se se základní nadějkou jako R-nadějkou.

Celá sehrávka neomezené formy je pokryta následujícím výrokem.

Případ I: Složený skvíz typu R, neomezený. Jih drží R-nadějku (jedině v barvě Východu) doprovázenou R-winérem společně s jedním vstupem v jedné ze třech nadějkových barev (kromě R-winéra), volná barva může ležet v libovolném listě a může být stáhnuta úplně. Pak stáhněte R a L winéry Severu, přejděte do druhého listu a vynesete konečnou skvízovou kartu (poslední R-winér).

Příklad 3

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

První zdvih hlavní hráč propouští, Východ dává pikovou pětku, na pikovou dámu Východ dává osmičku, hlavní hráč napne.

S bridžovou jistotou, že Východ nemůže udržet piky, je zde složený skvíz typu R jistý s nejasnými nadějkami ♥7, ♣5. Protože R-nadějka (pik) je doprovázena winérem a je zde boční vstup (♣A), celá volná barva může být stáhnuta, roztrhající Západ na kousíčky.

Závazek **6♦ S** Výnos **♠K**

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

Příklad 4

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

Srdcová devítka Východu bere, srdcová dáma Východu opět bere, Západ dává dvojku, další srdce hlavní hráč vezme, Západ odhazuje pikovou trojku, na dva následující trefy oba obránci přiznávají.

Jestliže má Východ obě pikové figury – piko-srdcový jednoduchý skvíz. Ne! Chybí VSTUP. Jestliže má oba piky Západ, dvojitý skvíz typu R1, ale to je nepravděpodobné.

Kdo se bude starat o piky? R-nadějka (srdce) je vedena R-winérem – tedy složený skvíz neomezený.

Závazek **3BT S** Výnos **♥6**

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

Literatura

1. *Všechno o skvících* – C.E.Love

Lekce 22: Složený skvíz – typ R omezený

Typ R – složený skvíz omezený. Řekněme si, že Jih drží R-nadějku (základní nadějka zadržena pouze Východem), ale první podmínka není splněna. To se může stát jedním ze tří způsobů, z nichž dva probereme zde.

Případ II: Složený skvíz typu R omezený. Když Jih drží R-nadějku (zadrženu jedině Východem) a) nedoprovázenou R-winérem nebo b) doprovázenou R-winérem a malou naproti, ale bez vstupu v nejasných barvách, Jih musí držet volnou barvu. Po trojitém skvízu stáhněte R a L-winéry Severu, potom se vraťte a vynesete poslední F-winér.

U dvojitého skvízu typu R víme, že konečná skvízová karta musí být poslední ze skupiny R-F (s tak malými výjimkami, že je není třeba připomínat). V případě a) není R-nadějka provázena R-winérem, v b) R-winér Jihu musí být použit jako zpětný vstup. Tedy v obou případech poslední F-winér musí být rezervován jako poslední skvízová karta, což znamená, že složený skvíz je vždy v omezené formě. Dále v dvojitém skvízu typu R musí konečná skvízová karta ležet a být vynesena z listu s jednou nadějkou, tj. Jih musí držet volnou barvu. Po trojitém skvízu musí být možné stisknout R a L-winéry Severu a opět se vrátit k Jihu na vynesení posledního F-winéra.

Jako první příklad pro a) si zopakujte Příklad 1 z předchozí lekce. Pak se pusťte do dalších.

Příklad 1

♠ 9 8 4
♥ 7
♦ A 7
♣ A K J 8 7 6 4

♠ K Q 10 3
♥ 9 6 4 3
♦ J 10 5
♣ 10 3

N
W 1 E
S

♠ 7 6 2
♥ Q J 10 8 2
♦ Q 9 8 2
♣ 2

♠ A J 5
♥ A K 5
♦ K 6 4 3
♣ Q 9 5

V prvním zdvihu Východ přidává dvojku, eso bere, pak hraje hlavní hráč šest trefů, Východ odhazuje srdcovou dámu a srdci, dva piky a káro, Západ odhazuje pik dvě srdce a pikovou dámu, v sedmém zdvihu odhazuje hlavní hráč z ruky pikového kluka.

Jako jedinou šanci předpokládejme, že Západ drží pikovou desítku. Pak je piková devítka základní nadějkou. Po sedmi zdvizích je skvíz téměř jistý. Západ by nebyl odhodil pikovou dámu, kdyby neměl pikovou desítku. Protože Východ má určitě J,10,x v srdcích, Západ nemůže udržet srdce. Stáhněte srdcové A,K, vraťte se károvým esem a přitáhněte oprátku.

Závazek **7BT S** Výnos **♠K**

N	S
	1BT
3♣	3BT
4BT	5♥
5BT	6♥
7BT	pas

173

Příklad 2

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

Závazek 6♦ S Výnos ♣2

N	S
1 ♠	3 ♦
3 ♥	4 BT
5 ♥	5 BT
6 ♦	pas

V prvním zdvihu Východ přidává trefovou dámu.

Výnos Západu vypadá jako čtvrtá nejvyšší. Jestliže ano, propuštění je bezpečné a připraví počet ztrátových karet pro skvíz. Složený skvíz není, protože jediným obráncem držená nadějková barva (trefy) leží pod stoperem, ale jsou tu jiné možnosti. Jedna z nich je snapnout dvakrát piky, což bude úspěšné, jestliže drží kterýkoliv z obránců K, Q holé nebo K, Q, x a piko-trefový skvíz, jestliže má Západ pět piků.

Slibnější plán je snapnout jedno srdce, kterým vypracujeme srdco-trefový skvíz, jestliže má Západ čtyři srdce, ale také toto není dobrá šance pro trefovou rozlohu.

I když poslední možnost bude úspěšná tak, jak karty leží, není to dobrý způsob. Připomínáme – hrajte bridž a neplňte skvízové kvízy. Bezesporu správná sehračka vzít tref okamžitě, stáhnout další tref a vynést další tref se snahou snapnout čtvrtý tref. Bude to mít úspěch, jestliže se trefy nedělí 5-1 a hůř (což by neodpovídalo výnosu) a kára 5-0.

Příklad 3

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

Závazek 7♠ S Výnos ♣8

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

Východ v prvním zdvihu přidává trefovou čtyřku.

Po vzetí samozřejmě esem stáhnete šest piků. Vypadá pravděpodobně, že Západ odhodí károvou devítku na čtvrtý pik, po čemž se Východ vzdá kár a dvojité skvíz typu R s nadějkami R=♣9, L=♦10, B=♥5. Toto rozdání evidentně ilustruje PŘÍPAD II b).

Rozdání má jeden specifický rys, který stojí za povšimnutí pro jeho teoretickou zajímavost. Poté, co se Východ zkrátí v kárech na jednu kartu, kárová pětka Jihu se kvalifikuje jako nadějka proti Západu a skvíz se může zahrát jako dvojité typu B2 s nadějkami R=♦5, L=♣9, B=♥5.

Výjimečný případ. U případu II b) je požadavek, aby Jih držel jednoho R-winéra s malou naproti. Jestliže malá karta naproti chybí, takže Jih nemá vstup v barvě nadějký, pořád ještě existuje jedna šance. Jestliže je volná barva rovnoměrně rozdělena mezi dva listy a jestliže je možné vzít poslední zdvih v listu s jednou nadějkou, poslední F-winér poslouží jako karta návratu a poslední R-winér, který je ještě stále k dispozici jako konečná skvízová karta.

Příklad 4

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

První zdvih eso bere, Východ přidává šestku, kárová devítka je pokrytá desítkou Východu a propuštěná, Východ vynáší pikovou dámu, Západ přidává pětku, král bere, pak přijde trefová dáma, oba přiznávají, na trefového krále Východ odhazuje pikovou čtyřku. Na kárové eso oba obránci přiznávají a na kárového krále Západ odhazuje pikovou pětku.

Po sedmi zdvizích jsou v oběhu jen tři piky. Jestliže má Východ dva z nich, pak Západ odhodil pik, aby podržel pět srdcí, což nemá smysl. Stáhněte pik, vraťte se trefem a vyneste káro.

Závazek **6BT S** Výnos ♣J

N	S
1 ♠	2 ♦
2 ♥	3 BT
6 BT	pas

Elementární skvíz hraný jako složený. Při elementárním skvízu se může stát, že jednoduchý skvíz je přítomný, ale neumíme říci, je-li třeba rozprášit Východ nebo Západ. Tehdy za předpokladu vhodných podmínek řeší hlavní hráč problém sehrávajíc rozdání jako dvojité skvíz.

Není třeba říkat, že tato situace může vzniknout i na naší současné úrovni a ve skutečnosti je velmi běžná. Tj. naše držení v jedné z nejasných barev je takové (možná v obou barvách), že jen jeden z obránců může podržet tuto barvu, ale nemáte možnost zjistit, který z nich to je. Pak za předpokladu potřebných podmínek jednoduše sehraje rozdání jako složený skvíz.

Příklad 5

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

Výnos dáma bere, Východ přidává devítku, pak přijde kárová dáma k esu Západu, který pokračuje trefem, král bere a Východ přidává trefového kluka. Hlavní hráč hraje kárového kluka a další dvě kára, Západ odhazuje dvě srdce a Východ jedno srdce.

Těžká část sehrávky složeného skvízu spočívá ve zvažování indikací, když dojdeme na rozcestí. V tomto případě odhozy Západu nic neznamenaají, protože mohl mít dva piky a pět srdcí. Rozhodujícím faktorem je odhoz Východu v šestém zdvihu. Jestliže Západ může ještě stále držet srdce, pak musel Východ zahodit srdce od držení 5-listu pikového a 3-listu srdcového, což zní nepravděpodobně. Tedy hlavní hráč stáhne srdce, vrátí se trefem a vynese káro.

Závazek **6BT S** Výnos **♣2**

N	S
1 ♦	2 ♠
3 ♣	4 BT
5 ♦	6 BT
pas	

Literatura

1. *Všechno o skvízech* – C.E.Love

Lekce 23: Složený skvíz – typ L

Složený skvíz typu L, neomezený. Řekněme si, že Sever drží základní nadějku (drženou jediné Západem) s nejasnými nadějkami rozdělenými mezi dvěma listy hlavního hráče. Pak bude přítomen dvojitý skvíz typu R nebo B se základní nadějkou jako L-nadějkou v obou případech.

Případ III: Složený skvíz typu L, neomezený. Když drží Sever L-nadějku (drženou jediné Západem) s nejasnými nadějkami rozdělenými a nadějka Jihu je doprovázena dvěma winéry ve vlastní barvě s malou naproti, volná barva může ležet v libovolném listě a celá může být stáhnuta. Po trojitém skvízu musí být podmínky pro oba typy dvojitých skvízů (R, B2) splněny.

Příklad 1

♠ A 10 7 2
♥ J 4 3
♦ 7
♣ A K 5 3 2

♠ Q 8 6
♥ 10 8 5
♦ 6 5 3
♣ Q J 10 4

♠ J 5
♥ A K 2
♦ A K Q J 10 8 2
♣ 9

N
W 1 E
S

♠ K 9 4 3
♥ Q 9 7 6
♦ 9 4
♣ 8 7 6

Závazek 7♦ S Výnos ♣Q

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

První zdvih král bere, Východ přidává šestku, pak trefové eso, Východ přidá sedmičku, Západ čtyřku a tref snap, Východ přidává osmičku, Západ desítku. Hlavní hráč teď hraje šestkrát kára, Východ odhazuje dva piky a dvě srdce, Západ tři piky.

Po třech zdvizích se zdá jisté, že Západ má zbývající tref, tedy potřebná základní nadějka se v listu nachází. Nejasné nadějky – ♠10, ♥2 – jsou rozděleny a nadějka Jihu je doprovázena dvěma winéry. Jediná nejasná otázka je, jestli se Západ vzdá piků nebo srdcí. Otázka se odpověděla sama po devíti zdvizích a pikové eso jemně dokončuje dvojitý skvíz typu B2. Jestliže se Západ vzdá srdcí místo piků, stáhneme srdcové eso a krále, abychom dokončili dvojitý skvíz typu R.

Samozřejmě základní nadějka mohla být vypracována zrovna tak dobře snapnutím jednoho trefu ve druhém zdvihu ponechávajíc eso na stole. Jestli se Vám zdá, že vynesení trefového esa hlavní hráč podstupuje zbytečné riziko (trefy mohou být děleny 6-1), pak se musíte podívat lépe na list v ruce, protože ten je klíčovým v sehrávce. Řekněme, že je do druhého zdvihu vynesena malý tref a snapnut. Tak, jak karty leží, Východ zasignalizuje piky (oni to udělají), poté se Západ vzdá piků (oni to udělají). Po kárech hlavní hráč přejde pikovým esem a dokončí dvojitý skvíz typu B2 vynesením trefového esa. Ale jestliže se Západ vyzná v sehrávce složených skvízů, ponechá si své piky, po čemž dvojitý skvíz typu R nemůže být uskutečněn. (Sehrajte si to!)

Pro sehrávku tohoto a podobných rozdání musíte mít na paměti, že u dvojitého skvízu typu L – nejasné nadějky jsou rozděleny – oba typy (R, B) dvojitých skvízů mohou přijít eventuálně v úvahu. Připomeňte si tedy své znalosti dvojitých skvízů, abyste správně určili sekvenci tak, aby oba typy skvízů zůstaly v rozdání pro eventuální použití. Víme, že u dvojitých skvízů typu R, jestliže Jih nadržuje ani B-winéra ani

posledního L-winéra, musí být všechny L stáhnuty, dokud má Jih jeden F nebo R vstup plus jednu konečnou skvízovou kartu. Znamená to pro Příklad 1 – zbavte se toho L-winéra!

Příklad 2

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

První zdvih je propuštěn, pikovou dámu pak bere eso, Východ přiznává. Hlavní hráč teď hraje šestkrát srdce a Západ odhazuje dva piky a tři trefy, kdežto Východ jeden pik a tři kára.

Trefový výnos do druhého zdvihu by byl změnil rozdání z „nepředepsaného“ na „předepsané“, které je vždy nežádoucí (o tom později). Tedy Jih přidá pikového kluka do prvního zdvihu, aby doporučil Západu bezpečně pokračovat v pikách.

Po srdcích hlavní hráč stáhne tref nebo kára, aby dovršil dvojité skvíz typu R nebo B2 v závislosti na tom, zda si Západ podrží kára a Východ trefy nebo naopak. (V našem případě se budou stahovat trefy.)

Závazek 6♥ S Výnos ♠K

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

Složený skvíz typu L předepsaný. Nechtě jsou tytéž podmínky jako v případě III jen s tou výjimkou, že nadějka Jihu je vedena jen jediným winérem ve vlastní barvě nadějky.

Případ IV: Složený skvíz typu L, předepsaný. Když drží Sever L-nadějku (drženou jedinež Západem) s nejasnými nadějkami rozdělenými a nadějka Jihu je doprovázena jen jediným winérem ve vlastní barvě, musí Jih držet volnou barvu a rozhodnutí musí být učiněno po odehrání předposledního volného winéra. Po trojitém skvízu musí existovat podmínky pro oba typy dvojité skvízů (R, B1)!

Důvod, proč Jih musí držet volnou barvu, je následující. Západ vždy může produkovat dvojité skvíz typu B1, jestliže si to přeje a my víme, že B1 selže, když není poslední F-winér v téže ruce jako je B-nadějka.

Příklad 3

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

Závazek 7♠ S Výnos ♣J

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

Hlavní hráč bere výnos, Východ přidává šestku, do třech piků odhazuje Východ tři srdce poslední je devítka).

Samozřejmě předpokládáte, že Západ drží trefy. Jestliže pustíte první tref k esu, rozhodnutí bude muset být učiněno po třetím piku. Protože je možné doufat, že se Západ vzdá srdcí, bude buď RaFL skvíz s nadějkami R=♥6, L=♣5, B=♦7. To znamená, že srdce musí být stáhnuty teď. Ovšem hned, jakmile jsou srdce zahrány, Západ (jestliže se vyzná) podrží své poslední srdce, čímž vytvoří ze srdcové B-nadějky automatické selhání pro chybějící B-winér.

Místo toho musíte vzít na stole první zdvih a stáhnout pět piků. Západ odhodí srdce, po čemž RaFL říká: srdce, trefové eso, pik, trefový král.

Jestliže z nějakého důvodu odhodí Západ kára, ponechávajíc si svá srdce, dvojitý skvíz typu R je lehce proveditelný. (Sehrajte si to.)

Příklad 4

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

Závazek 7BT S Výnos ♣3

N	S
pas	3BT
7BT	pas

Do prvního zdvihu padají desítka, kluk a eso, pal přijde káro a druhé káro, do něhož spadne dáma, kárový kluk a další káro. Západ odhazuje dva trefy a Východ malý tref.

Jako na jedinou šanci se hraje na čtyři srdce Východu. Potřebujeme si trochu započítat. Po čtyřech zdvizích víme, že Východ měl tři kára, tři trefy a (podle našeho předpokladu) čtyři srdce. Tedy kdyby byl zahodil pik v pátém zdvihu, vznikl by dvojitý skvíz typu R s nadějkami R=♣6, L=♥8, B=♠6. Sekvence je trefový král, srdcové eso, káro, srdce.

Specificky zajímavý rys rozdání je následující. V obou dvojitých skvízech (R, B1 – jeden z nich se objeví) stáhneme L-winéry včas. Ale toto je složený skvíz. Předpokládejme, že srdce budou staženy ve čtvrtém až šestém zdvihu, tj. dříve než se Východ vzal. Teď pokud hlavní hráč nestáhne tref v sedmém zdvihu, Východ může položit závazek prostým odhozením trefů (zkontrolujte to!). A pokud budou trefy staženy v sedmém zdvihu, rozdání selže, pokud si Východ podrží své trefy a Západ piky. Je 100:1, že to udělají, ale možnost to je. Produkuje to neobyčejný výsledek, když se vyvíjí skvíz B1. Konečná skvízová karta musí být poslední L místo obecného F.

Literatura

1. *Všechno o skvízech* – C.E.Love

Lekce 24: Bridge Master 5B 11-20

Témata úloh:

- B11 – jednoduchý skvíz, obránci berou první zdvih a pokračují v pikách – snapneme, chceme skvízovat Západ, jednou trumfneme a je vidět, že všechny trumfy má Východ, po vytrumfování by chyběl přechod, proto hrajeme dvakrát trefy a vidíme, že můžeme trefy stáhnout všechny bez rizika, přejdeme pak trumfem na stůl, snapneme další pik esem a odtrumfujeme, sledujeme jen, jestli Západ zahodí pik, pokud ne, hrajeme káro do esa a spadne král
- B12 – dvojitý trumfový skvíz, vezmeme výnos a hrajeme čtyřikrát trefy (odhoz srdce), pak odehrajeme kára a na poslední káro má Západ v pikách Q,x a dvě srdcové figury a Východ v pikách 10,x a dvě srdcové figury, když se vzdá Západ piky, přijde pik snap, srdcem do ruky a pikový kluk je vysoký. Když se vzdá srdce, pak se nesmí vzdát srdce taky Východ, jinak stačí stáhnout srdcové eso a pikovým snapem se dostat na stůl k vypracované srdci, proto odhodí pik, teď vyneseme pikového kluka, do nějž spadne piková dáma i desítka, srdcí přejdeme do ruky a piková devítka je vysoká
- B13 – trumfová koncovka, vezmu výnos a vidím, že jediný problém může být v trumfech, hraji trumfové eso a Západ nepřizná, Východ měl tedy Q,10,9,8, hraji káro k esu a prosnapnu srdci, opět káro ke králi (Západ hraje kluka) a znovu snap srdcový – Východ odhodil krále a zdá se, že jeho rozloha byla 4-3-4-2, proto odehrají trefové eso a károvou dámu, přejdu trefem a na poslední káro zahodím tref z ruky, teď hraji tref ze stolu a Východ má právě tři trumfy, nechám ho vzít si první a zadat mi výnosem poslední dva zdvihy
- B14 – uplatnění malých trumfů nebo vypracování barvy, vezmu trumfový výnos a obnesu ještě jeden trumf, Západu jeden zůstává, plán je buď vypracovat trefového krále nebo udělat všechny malé trumfy, na to potřebuji dost přechodů, proto převezmu srdcového krále esem a snapuji tref, srdce impas a tref snap, srdce impas a tref snap, srdce a tref snap – vidím, že může uspět plán na uplatnění všech malých trumfů, přejdu kárem a napnu poslední tref, závazek splněn
- B15 – informace z dražby, trumfový impas, trumfové přechody, výnos ukazuje, že zbytek bodů má Východ, bereme káro, neseme tref a místo snapu zahodíme káro (Východ není nebezpečný), snapneme vrácené káro a neseme pik k desítce, Východ bere esem a vrací pikovou čtyřku, kterou pustíme k šestce stolu, pak hrajeme trefy (zahazujeme srdce) do té doby, než je Východ snapne a přesnapneme, zůstane nám tak pikový přechod k trefům
- B16 – eliminace, vezmu srdci a hraji dvakrát trumfy shora, pak snapnu (toto časování kvůli přechodům), hrajeme eso trefové a tref, impas káro a na tref položíme dámu (trefy se rozpadly), vrácené káro vezmu esem, trumfem přejdu na stůl a na tref zahodím káro
- B17 – eliminace, propustím první káro a vezmu srdci, pak dvakrát pik shora, na eso kárové zahodím srdci a nesu káro, na které zahodím opět srdci, Západ nese srdce, to snapnu na stole, přejdu do ruky, opět srdcový snap a tref k devítce, Západ je v tom
- B18 – zdvihy na malé trumfy, dilema coup, trumfy musí být 3-2, aby šel závazek uhrát a musím dokázat využít malých trumfů, snapnu druhé srdce, stáhnou dva vysoké piky, abych skončil na stole, a nesu trefovou čtyřku (dilema coup), pokud Východ propustí, vezmeme králem, přejdeme kárem na stůl, srdce snap, opět kárem na stůl a srdce snap, pak jde kárové eso (bere Východ), snapneme vrácené srdce, sebereme káro
- B19 – využití malých trumfů, snap tref, eso pikové – ze Západu spadla desítka, snap tref a pikový král (odhazujeme srdci) – Západ už nepřiznal, Východ má šest trefů a čtyři piky, bouchneme opět vysokým trumfem (odhoz káro) a taháme za srdce (odhazujeme kára), pak tref snap, kárové eso a tref snap
- B20 – dummy reversal, dvojitý R-skvíz, na počátku je vidět jen 11 zdvihů a snap kárový by dal dvanáctý, proto se poohlédneme po něčem lepším a tím je dummy reversal, který dává prostor ke

skvízovým úvahám, vezmeme esem a snapneme tref, teď zahrajeme pik a neseme opět tref – Východ snapne, my přesnapneme, další pik a všechny piky vypadly, tref snap, nyní jsme na dummy reversal vyboxovali dvanáctý zdvih a třináctý je taky tutový, buď srdce potáhnou, nebo srdco-trefový jednoduchý skvíz, když má srdce Západ, nebo dvojité R-skvíz, když má srdce Východ, proto hrajeme srdce a po druhém kole vidíme, že je má Západ, tedy R-skvíz s nadějkami R=♣6, L=♥2, B=♦3, stáhneme L-winéry (třetí kolo srdcí), kárem přejdeme na stůl a poslední trumf usmaží nejdříve Východ (odhodil káro, tak se zbavíme srdce), a pak Západ (odhodil také káro, proto kára potáhnou)

Lekce 25: Na ostří nože – 1. oktáva

Příklad 1

Ve zdvihu

W

J

N

♠ Q 5

♥ A K 10 3

♦ Q 10

♣ A Q 7 6 2

S

♠ A 7 4 3

♥ J 7 5 2

♦ A K J

♣ 8 3

Západ vynesl pikového kluka a dáma stolu byla pokryta králem. Propustíte pikovou dvojku Východu k devítce Západu, který vrácí pikovou desítku. Ze stolu odhazujete tref, Východ přiznává šestku a vy berete esem. Úspěšně impasujete srdcovou desítkou, ale na srdcového krále Východ odhazuje tref. Jak dál?

Závazek **3BT S** Výnos ♠ J

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

Řešení:

Partner měl raději dražit čtyři srdce, které vypadají lépe i při nepříjemné dělbě trumfů 4-1. Bylo by smutné padnout na 3BT při 30 honérových bodech na lince. Ale pravda je taková, že závazek není bezpečný ani trochu. Máte sice osm zdvihů, ale devátý budete zřejmě muset najít v trefech a musíte snad spoléhat na trefový impas?

Šance na úspěšný trefový impas jsou slabé. Východ odhodil tref a z toho se dá odvodit, že měl původně 4-list – společně se 4-listem pikovým soudě dle odhozu obránců. Rozloha Východu by měla být 4-4-4-1 se singlem kárem, a tak plánujete vpuštění na nucený výnos pikem. Vpustka bude ovšem fungovat jedině, vzdá-li se Východ únikové karty v kárech. Musíte proto odehrát srdcové eso a vynutit si další odhoz Východu. Odhodí-li Východ další tref, přejdete kárem do ruky a zahrajete trefový impas. I když nebude sedět, vypracujete na stole trefový zdvih. Odhodí-li Východ na srdcové eso káro, což je pravděpodobnější, zahrajete tři kola kár a vynesete pik.

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

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

N
 W 1 E
 S

♠ K 8 6 2
 ♥ 4
 ♦ 8 5 4 2
 ♣ K J 9 4

♠ A 7 4 3
 ♥ J 7 5 2
 ♦ A K J
 ♣ 8 3

Výsledek: Podle očekávání hráli na druhém stole čtyři srdce. Po pikovém výnosu odhodil Jih ztrátový piky na třetí káro a zahrál neúspěšný trefový impas. Snapl vrácený pik, odehrál jeden vysoký trumf a trefové eso a snapl tref. Západ přesnapl a vrátil třetí pik. Stůl snapl, vynesl opět tref, který snapl Jih a Západ přesnapl. Nyní mohl Západ vynést pouze káro nebo trumf, což obojí dávalo splnění závazku.

Ztratil jste proto 1IMP, pokud jste splnil 3BT, a jestliže jste padnul, činí vaše ztráta 10IMP.

Příklad 2

Ve zdvihu

W

J

N

♠ A K
♥ Q 5 3
♦ A J 8 2
♣ Q 9 4 3

S

♠ 7 6 3
♥ K 7 2
♦ K Q 4
♣ A J 6 5

Jak budete sehrávat po výnosu pikovým klukem?

Závazek **3BT S** Výnos ♠ J

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

Řešení:

Máte sedm zdvihů na topkarty a potřebujete si vypracovat ještě další dva. Buď dva trefové nebo jeden v trefech a jeden v srdcích. Jsou-li piky u obránců děleny 5-3, můžete jít jen jednou z tempa, jinak udělají obránci spolu s pikovou barvou pět zdvihů. Máte k dispozici úplně bezpečnou sehrávku proti jakékoliv rozloze u soupeřů?

Ano, jistě. Ke druhému zdvihu zahrajete tref k esu. Pokud se nic zajímavého nestane, přejdete na stůl károvým klukem a zahrajete další tref na expas ke klukovi. Pokud budou trefy 3-2, nemáte problémy. Pokud Východ nepřízná ve druhém kole, vyženete klukem krále a máte deklarovaný impas na trefovou desítku. Jestliže získáte na kluka zdvih a Západ nepřízná, opustíte trefovou barvu, odehrajete z ruky vysoká kára a zahrajete srdce.

Protože trefový král do esa vypadne, máte ihned snadných deset zdvihů.

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

Výsledek: V zavřené místnosti se hrál tentýž závazek a přišel identický výnos. Vydražitel zahrál ke druhému zdvihu správně trefové eso, a proto můžete rozdání nejvýše zremizovat.

Trefový impas ve druhém zdvihu stojí 12IMP.

Příklad 3

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

K vaší trefové dámě hraje Sever trojku a Východ čtyřku. Co zahrajete ke druhému zdvihu?

Závazek **4♥ E** Výnos **♣Q**

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

Řešení:

Kontra Severu na tři trefy určitě znamená, že trefové eso i král leží u Severu. Východ tedy musí mít všechny zbývající karty z vysokých, včetně tuhých trumfů, což dává vydražiteli osm zdvihů na topkarty. Může mít problémy s vypracováním kárové barvy vzhledem k nedostatku vstupů na stole, ale mohl by na stole zrealizovat dva snapy a získat tak deset zdvihů.

Nemůže být proto správné pokračovat v trefech, protože tak uděláte za vydražitele jeho práci. Ani změna na piky vám nic dobrého nepřinese. Vydražitel vezme a zahraje další tref a potom své dva žádané snapy.

Zřejmá obrana je okamžitý přechod na kára. Východ vezme zdvih a zahraje další tref, partner vezme a dá vám kárový snap. Zahráním třetího trefu pak odříznete kára od stolu. Jinou možnost vám dává okamžité trumfnutí. Vezmete také druhý trefový zdvih a trumfnete podruhé – a vydražitel se už ze svých problémů s komunikací nevymotá.

♠ 6 4 2
 ♥ 8
 ♦ J 7 5 3
 ♣ A K 10 9 2

♠ J 9
 ♥ 10 9 6 5
 ♦ Q 9 8 6 4
 ♣ 5 3

N
 W 3 E
 S

♠ A 8 5
 ♥ A K Q J
 ♦ A K 10
 ♣ 8 7 4

♠ K Q 10 7 3
 ♥ 7 4 3 2
 ♦ 2
 ♣ Q J 6

Výsledek. V zavřené místnosti probíhala dražba stejně s tím rozdílem, že když došly čtyři srdce k Jihu, Jih zabojoval hláškou pět trefů. Tento hrůzostrašný závazek byl kontrován a mohl skončit čtyřikrát ne, ale obrana nebyla na výši, a tak Jih unikl se ztrátou pouhých 300 bodů.

Pokud jste ve druhém zdvihu zahrál káro nebo trumf, připište si 9IMP, v opačném případě ztrácíte 8IMP.

Příklad 4

Ve zdvihu

W
9

N

♠ 10 7 4
♥ Q J 6 3
♦ K 5 4
♣ K 8 2

S

♠ A K Q 5 3
♥ A 10 5
♦ J
♣ J 7 4 3

Západ vynáší pikovou devítku k desítce, klukovi a esu. Oba obránci přiznávají druhý pik, ale osmička nespadla. Jak budete pokračovat?

Řešení:

Je velmi lákavé pokusit se přejít na stůl a podniknout srdcový impas, ale to je jak riskantní, tak zbytečné. Podle dražby Západ srdcového krále pravděpodobně má a také obě levná esa. Můžete stejně dobře zahrát srdce z ruky. Proto byste měl dotrumfovat a zahrát srdcové eso a srdcovou desítku. Vezme-li Západ srdcovým králem (nic se nezmění, vezme-li Východ), nemůže nijak uškodit. Odehraje-li kárové eso, máte na stole dva shozy a vstup trefovým králem. Zahraje-li obrana pasivně srdce, odhodíte ztrátového kluka na čtvrté srdce a zahrajete ze stolu malý tref s šancí odevzdat v trefech jen dva zdvihy.

Bylo by osudné zahrát kárový expas před rozehráním srdcí. Západ by vzal esem a přešel na trefy, a tak by vypracoval pro obranu čtyři zdvihy.

Závazek 4♠ S Výnos ♠9

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

♠ 10 7 4
 ♥ Q J 6 3
 ♦ K 5 4
 ♣ K 8 2

♠ 9 6
 ♥ K 9 4
 ♦ A Q 8 6 2
 ♣ A 10 6

N
 W 4 E
 S

♠ J 8 2
 ♥ 8 7 2
 ♦ 10 9 7 3
 ♣ Q 9 5

♠ A K Q 5 3
 ♥ A 10 5
 ♦ J
 ♣ J 7 4 3

Výsledek: Váš spoluhráč na Západě v zavřené místnosti dospěl k názoru, že toto není správná situace pro pasivní výnos proti závazku čtyři piky. Odehrál kárové eso a hbitě přešel k trefovému esu, což znamenalo konec závazku.

Pokud jste hráli správně srdce, připsíte si k dobru 12IMP. Pokud jste spadli, je rozdání remízové.

Příklad 5

Ve zdvihu 

N

♠ K Q 7 5 4
♥ Q J 4
♦ —
♣ A K J 7 3

S

♠ —
♥ A K 7 6 5 2
♦ A 10 5 3
♣ 8 6 2

Proti prvnímu slemu dne vynáší Západ srdcovou desítku. Hrajete dámu ze stolu, Východ odhazuje károvou dvojku. Jaký je váš plán sehrávky?

Závazek **6♥S** Výnos **♥10**

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

Řešení:

Rozhodně jste ve správném závazku, nicméně trumfy dělené 4-0 poněkud komplikují situaci. Na stole si můžete snapnout nanejvýš jedno káro. Mohl byste získat nějaké zdvihy v pikách, ale musíte se vyvarovat nebezpečného zkrácení v trumfech. Nebo můžete nechat piky být a spolehnout se na trefy. Počítáte-li čtyři trefové zdvihy, potřebujete také kárový snap a začínáte pociťovat potíže s přechody – musíte přejít dvakrát pikovým snapem, a jestliže podniknete později neúspěšný trefový impas, spadnete.

Nejbezpečnější plán je v podstatě se spolehnout na dělení trefů 3-2. V tom případě splníte bez ohledu na to, kde leží trefová dáma. Zahrajete malý tref ze stolu a dopřejete soupeři radovat se z tohoto zdvihu. Nyní můžete vzít jakékoliv vrácení a rozdání máte pod kontrolou. Stihnete kárový snap, přitom dvakrát přejdete pikovým snapem do ruky. Po dotrumfování odehrajete kárové eso a vezmete očekávané čtyři trefové zdvihy.

♠ K Q 7 5 4
 ♥ Q J 4
 ♦ —
 ♣ A K J 7 3

♠ A J 6
 ♥ 10 9 8 3
 ♦ K J 8 4
 ♣ 9 5

N
 W 5 E
 S

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

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

Výsledek: Váš spolubojovník na Západě se rozhodl pro výnos trefové devítky. Vydražitel se obával singla a vynesl ke druhému zdvihu pikového krále na snapovací impas proti trumfům. Neseděl – jednou ne.

Malým trefem ze stolu jste získal pro své družstvo 17IMP, jinak je rozdání remízové.

Příklad 6

A
 N
 W 6 E
 S

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

♠ A J 3
 ♥ Q 9 3
 ♦ Q 6 4
 ♣ J 10 7 2

Sever nese trefové eso a stůl snapuje. Na srdcové eso přiznává Západ šestku a Sever dvojku. Ze stolu jde nyní pik. Jak plánujete obranu?

Závazek 4♠ W Výnos ♣A

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

Řešení:

Dražba Východu je pozoruhodná, díváte-li se na jeho slabé trumfy a mohutná srdce vedle. Má-li Západ pikový 5-list se zbývajícími honéry, pikový závazek přesto nepůjde porazit. Založte proto obranu na předpokladu, že Západ má jen pikový 4-list. Přidáte malý trumf? Za jiných okolností dáte jistě malou, abyste si vytvořili impasovou pozici. Bude to ale dobré v této situaci? Všechno nasvědčuje tomu, že Západ po vzetí trumfového zdvihu bude pokračovat malým srdcem z ruky a snapne-li partner, mnoho si nepomůže. Ať Sever položí nebo nepoloží trumf, Západ vypracuje srdce ještě v době, kdy má na stůl dostatek vstupů a vydá pouze tři zdvihy.

Musíte proto bezodkladně vyrazit kárový vstup na stůl. Vskočte pikovým esem a zahrajte malé káro. Západ vezme károvým esem a nemá šanci, závazek musí dvakrát padnout. Dáte-li však na první trumf trojku, Západ bude pokračovat v srdcích a splní.

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

♠ K Q 9 5
 ♥ 8 6
 ♦ J 9 7
 ♣ 9 6 5 4

N
 W 6 E
 S

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

♠ A J 3
 ♥ Q 9 3
 ♦ Q 6 4
 ♣ J 10 7 2

Výsledek. Vaši partneři došli v tomto rozdělení do správného závazku čtyři srdce a soupeři předražili pět trefů, což by bylo bez jedné, nicméně Východ pod tlakem dražil ještě pět srdcí, ze kterých jednou s kontra spadl.

Musíte proto najít správnou obranu proti čtyřem pikům. Pokud jste nevskočil pikovým esem nebo nevrátil káro, musíte se smířit se ztrátou 13IMP.

Příklad 7

♠ J 7 6 4
 ♥ 8 5
 ♦ A Q 10
 ♣ K 9 8 3

♠ K Q 10
 ♥ A 9 7 4 2
 ♦ 9 4
 ♣ J 5 2

N
 W 7 E
 S

Sever vynáší srdcovou dámu a pod vaše eso přiznává Západ šestku. Na další srdce dává hlavní hráč krále a partner trojku. Vydražitel nechává běžet kárového kluka a hraje káro k dámě, partner markuje malá-velká. Ze stolu jde pik k esu, Sever přiznává trojku a Západ hraje káro. Jak budete bránit?

Závazek 4♠ W Výnos ♥Q

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

Řešení:

Západ dorazil do hry bez bodových rezerv a určitě má proto trumfový 5-list. Zatím máte jeden zdvih v srdcích a čekají vás dva trumfové. Musíte tedy vyrobit jeden zdvih v trefech. Západ má rozlohu 5-2-3-3, dubl srdce, tři kára a tři trefy. Trefový zdvih musíte udělat, jestliže má partner Q,10,x. Má-li trefovou desítku vydražitel, bude se vás snažit dostat do nuceného výnosu na trumf – ovšem až po stažení kár. Odmítnete-li snapnout třetí káro, ničeho nedosáhnete. Jestliže snapnete, odehrajete vysoký trumf a zahrajete tref, vydražitel zahraje na dělené trefové figury a splní.

Zbývá vám jediná šance – ďábelský manévr. Snapnete káro a vynesete trefového kluka bez toho, že byste napřed odehrál vysoký trumf. Hlavnímu hráči vnutíte představu, že trumfy byly původně 2-2. V tom případě má už vše doma. Vezme tref králem na stole a domněle pošle pikem Sever na nucený výnos. Poté, co vezmete tento zdvih a vynesete znovu tref, připravíte Západu hluboké rozčarování.

♠ 3
 ♥ Q J 10 3
 ♦ K 7 6 5 2
 ♣ Q 7 4

♠ A 9 8 5 2
 ♥ K 6
 ♦ J 8 3
 ♣ A 10 6

N
 W 7 E
 S

♠ J 7 6 4
 ♥ 8 5
 ♦ A Q 10
 ♣ K 9 8 3

♠ K Q 10
 ♥ A 9 7 4 2
 ♦ 9 4
 ♣ J 5 2

Výsledek: Vaši spoluhráči nepokoušeli osud pochybným celoherním závazkem a zůstali ve třech pikách, které splnili s nadzdvihem.

Jestliže snapnete káro, neodehrajete vysoký pik a přejdete na trefového kluka, vydražitel neuhodne a vy si připsíte 7IMP. Jestliže jste nezabránili splnění závazku, ztrácíte 10IMP.

Příklad 8

4
 ♥
 N
 W 8 E
 S

♠ J 6
 ♥ 8 7 3
 ♦ K Q 8 7 5 4
 ♣ K 7

♠ 8 7 4
 ♥ A 9 5 2
 ♦ A J 9
 ♣ A 8 2

Proti nepříliš ambicióznímu závazku jedno srdce vynáší Sever srdcovou čtyřku. Dáváte malou a desítka bere zdvih. Západ odehrává eso a krále pikové (Sever odhazuje malá-velká) a snapuje další pik. Berete trumf vynesení ze stolu esem a partner přiznává šestku. Co zahrajete nyní?

Závazek **1♥ W** Výnos **♥4**

W	N	E	S
1♣	pas	1♦	pas
1♥	pas	pas	pas

Řešení:

Rozloha Západu bude 3-4-2-4 nebo 3-4-1-5. Protože má hodně bodů v drahých barvách, budou jeho trefy asi velmi slabé. V tuto chvíli už ale udělal čtyři trumfy a dva pikové zdvihy. Můžete nějak zabránit sedmému zdvihu? Jedině za předpokladu rozlohy 3-4-1-5. Každopádně teď odehrajete kárové eso. Namarkuje-li partner dubl, můžete károvým pokračováním nanejvýš udržet Západ na osmi zdvizích. Pokud káro odhozené partnerem ukazuje spíš 3-list, můžete doufat v nejlepší a v klidu vrátit trumf. Vydražitel si bude své trefy rozehrávat sám.

Ukázalo se, že partnerovy trefy jsou kvalitní – natolik kvalitní, aby vydražitel neviděl žádný trefový zdvih. Vy jste získali srdce, káro, tři trefové a dva pikové zdvihy a závazek jste jednou složili.

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

Výsledek: V zavřené místnosti probíhala dražba podobně. Východ ale nepasoval partnerovo jedno srdce a dražil dvě kára. Je velice obtížné najít obranu proti kárům – vynést malé srdce od esa. Jih v našem případě vynesl pik a Východ uhrál devět zdvihů.

Pokud jste správně odehráli kárové eso a přešli zpět k trumfům, vydělali jste 4IMP. Pokud soupeř na druhé straně svůj závazek splnil, stále si ještě připisujete 1IMP.

Literatura

1. *Hra v družstvu* – H.W.Kelsey

Lekce 26: Na ostří nože – 2. oktáva

Příklad 1



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

♠ K 4 2
 ♥ K 10 5
 ♦ A 8 6 3
 ♣ Q 9 3

Sever vynáší pikovou desítku, na kterou dáváte krále a Západ přidává sedmičku. Na vrácenou pikovou čtyřku dává Západ dámu a Sever pětku. Ze stolu jde malý tref. Hlavní hráč hraje kára: dvojku k devítce a desítku. Dáváte malou a ze stolu jde kárová sedma. Vezmete kárový zdvih?

Závazek **2BT W** Výnos ♠ **10**

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

Řešení:

Západ má pravděpodobně rozlohu 4-4-3-2. Jeho body jsou Q,J v pikách, dáma kárová a trefové eso. Vezmete-li kárové eso a zahrajete pik, udělá partner tři zdvihy v této barvě, ale tím ještě závazek neporazíte. Naopak, sami sobě způsobíte odhozové problémy. Můžete na piky odhodit káro a srdce, zatímco ze stolu bude odhozeno srdce a další dva trefy. Hlavní hráč potom ale vezme další zdvih na stole a vysokým kárem vás dostane do skvízu v srdcích a trefech. Pokud však hlavnímu hráči nepomůžete, nemůže sám nijak udělat více než sedm zdvihů. Nestačí ale vzít druhé káro a vrátit káro, protože Západ by vzal třetí károvou dámou a sám by zahrál pikovou dámou, aby zničil pikovou komunikaci. Závazek porazíte jedině když zadržíte kárové eso až do třetího kola a poté pošlete čtvrtým kárem hlavního hráče na stůl. Vrácení trefové trojky namísto čtvrtého kára bude v této pozici fungovat stejně dobře. Důležité je zadržet kárové eso do třetího kola a odložit stažení piků na pozdější dobu.



♠ A 10 9 5 3
 ♥ J 7 4 2
 ♦ 9 4
 ♣ J 6

♠ Q J 8 7
 ♥ Q 9 8 6
 ♦ Q 5 2
 ♣ A 7

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

♠ K 4 2
 ♥ K 10 5
 ♦ A 8 6 3
 ♣ Q 9 3

Výsledek: Vaši spoluhráči hráli tři trefy a splnili.

Získáváte 5IMP, jestliže jste porazili 2BT, jinak remíza.

Příklad 2

W

Ve zdvihu 7 ♦

N

♠ Q 6 5

♥ K 10 3

♦ K 10 6 2

♣ 9 8 4

S

♠ A K J 9 4 2

♥ A 9 5 2

♦ 9

♣ Q 5

Západ vynáší károvou sedmičku a kluk po vaší pravici bere zdvih. Východ pokračuje v trefech – trojkou k vaší dámě a králi. Západ vrací tref k partnerovu esu a ten hraje třetí kolo trefů, které snapujete. Jak uděláte deset zdvihů?

Závazek **4♠ S** Výnos **♦7**

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

Řešení:

Abyste vůbec měli šanci, musí mít Východ singl srdcovou figuru. I tak bude dost práce, po srdcovém impasu bude třeba snapnout čtvrté srdce na stole. To nebude příliš obtížné, budou-li trumfy 2-2, ale ony mohou být 3-1.

Co vlastně víte o rozlohách ostatních barev? Trefy se ukazují 4-4 a musíte rozsoudit, zda má Východ rozlohu 2-1-6-4 nebo 1-1-7-4. Ve druhém případě by se se sedmi káry mohl Východ pokusit vypromovat partnerovi trumfový zdvih. Ale je tu něco, co ukazuje naopak. Kdyby byl Západ měl druhé káro, nebyl by ho nesl ve třetím, zdvihu místo trefu? Vypadá pravděpodobně, že by to byl udělal, a proto byste měl očekávat tři trumfy u Západu.

V tomto případě zahrajete jen jeden trumf k dámě před rozehráním srdcí. Srdce k vašemu esu vezme Východu toho hypotetického honéra a nyní hrajete srdcový impas a srdcového krále, trumfem přejdete do ruky a snapnete poslední srdce. Do ruky se vrátíte vysokým károvým snapem a dotrumpfujete. Vznese nárok.

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

♠ 10 8 3
 ♥ Q 8 7 6 4
 ♦ 7
 ♣ K J 7 2

N
 W 2 E
 S

♠ 7
 ♥ J
 ♦ A Q J 8 5 4 3
 ♣ A 10 6 3

♠ A K J 9 4 2
 ♥ A 9 5 2
 ♦ 9
 ♣ Q 5

Výsledek: Vaši soupeři hráli také čtyři piky. První tři zdvihy proběhly stejně, ke čtvrtému zdvihu ale Východ vrátil káro. V jiné situaci by to bylo velmi dobré zahájení, ale v tomto případě ulehčuje hlavnímu hráči situaci. Jih si může dovolit snapnout vysoko s tím, že po tomto zdvihu bude znát kompletní rozlohu. Správným rozehráním srdcí pak Jih splnil.

Můžete tedy nejvýš remízovat, pokud také splníte. Jestliže padnete, ztratili jste 12IMP.

Příklad 3

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

Co vynesete?

Závazek **3BT E**

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

Řešení:

Žádný výnos ze 4-listu v tomto rozdání dobrý nebude. Srdce byla dražena po vaší levici a Východ bude mít jistě dobré piky vzhledem k jeho hlášce tři trefy. Zrovna tak nemáte žádný dobrý důvod nést káro. Váš partner dražil trefy, a tak byste měl naturálně trefy vynést. Těžko porazíte 3BT, když nevypracujete trefové zdvihy.

Jakmile jste se rozhodl vynést tref, musíte ještě uvážit jaký. Partner má v trefech délku, soupeři mají v trefech nějaké body. Výnos trefové pětky by barvu téměř jistě zablokoval. Trefová desítka zapracuje, pokud mají oba soupeři dubl. Nejlepší výnos ale bude trefové eso, které vám dává šanci, má-li jeden ze soupeřů singl figuru a partner 6-list vedený klukem.

Ale i po vynesení trefového honéra musíte ještě chvíli zůstat ve střehu. Východ vezme svůj trefový zdvih králem a vynesik. Musíte ovšem nasadit eso hned a pokračovat v trefech. Když jste ale v úvodu vynesli trefového honéra, nedá se předpokládat, že byste teď zaspali, takže 3BT dvakrát padnou.

♠ 6 3
 ♥ 7
 ♦ 10 5 3 2
 ♣ 9 8 7 6 3 2

♠ Q 8 4
 ♥ A Q 10 5 3
 ♦ A Q 6
 ♣ Q J

N
 W 3 E
 S

♠ K J 10 5
 ♥ K 8 2
 ♦ 9 8 7 4
 ♣ K 4

♠ A 9 7 2
 ♥ J 9 6 4
 ♦ K J
 ♣ A 10 5

Výsledek: Ve druhé místnosti sehrál Západ bez obtíží závazek čtyři srdce.

Výnosem trefového esa nebo trefové desítky jste si pojistil 11IMP. Po výnosu trefové pětky je rozdání nerozhodné a jiný výnos znamená ztrátu 1IMP.

Příklad 4

Ve zdvihu

W
K♥

N

♠ A K Q 5
 ♥ 7 4 3
 ♦ A J 4
 ♣ 7 6 5

S

♠ 7 6 2
 ♥ A 10
 ♦ 9 7 5 2
 ♣ A K Q 3

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?

Závazek **3BT S** Výnos ♥K

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

Řešení:

Opět 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 nejvyšší 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.

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

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

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 nadějku a potřebujete také tref, abyste měli vstup do ruky.

Výsledek: Váš kolega na Západě ve druhé místnosti otevřel v tomto rozdělení jedno srdce a poté se stal také Jih vydražitelem 3BT. Protože však neměl indikace o špatných děleních, pokusil se, zda se nerozpadne alespoň jedna z černých barev, a když se to nezdařilo, získal jen osm zdvihů.

Pokud jste získali zdvihů devět, získali jste také 12IMP.

Příklad 5

Ve zdvihu

W
K
♣

N
♠ 7 5
♥ A K J
♦ A 10 5
♣ J 9 7 6 3

S
♠ A K Q 3
♥ Q 9 7 6 2
♦ 9 6 4
♣ A

Západ vynáší trefového krále a Východ přidává dvojku. Jaký máte plán?

Závazek **6♥ S** Výnos **♣K**

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

Řešení:

Tento slem nepatří mezi nejzdařilejší. Mimo trumfy máte jen pět zdvihů shora. I když vypracujete trefový zdvih, stále ještě musíte udělat šest trumfových. Vypracování trefů vyžaduje trefy 4-3 a trumfy 3-2 a budete muset riskovat snap čtvrtého trefu srdcovou devítkou. Musíte-li však už riskovat snap devítkou, můžete také hrát na obrácený stůl. Při tomto plánu budete v ruce snapovat čtyřikrát trefy ve snaze udělat sedm trumfových zdvihů. Výhodou tohoto plánu je, že můžete uspět i proti trumfům 4-1.

Abyste správně načasovali sehrávku, měli byste ve druhém zdvihu propustit káro. Vracený trumf vezmete na stole, snapnete tref, odehrajete vysoké piky a na třetí pik odhodíte káro. Přejdete károvým esem, snapnete tref, snapnete káro, snapnete čtvrtý tref devítkou (podaří se?). Křížovými snapy pak získáte dva poslední zdvihy.

Namísto propuštění kára můžete také ihned zahrát čtyřikrát piky a ze stolu odhodit dvě kára. Podstatou je připravit si křížové přebíjení před trumfnutím. Trumfový výnos v prvním zdvihu by závazek porazil.

♠ 10 8 4 2
♥ 5
♦ K 8 7 3
♣ K Q 10 4

N
W 5 E
S

♠ J 9 6
♥ 10 8 4 3
♦ Q J 2
♣ 8 5 2

♠ 7 5
♥ A K J
♦ A 10 5
♣ J 9 7 6 3

♠ A K Q 3
♥ Q 9 7 6 2
♦ 9 6 4
♣ A

Výsledek: Ve druhé místnosti se vaši soupeři spokojili s celoherním závazkem. Západ sice pochopitelně také nevynesl trumf, ale vydražitel hrál bezpečně na jedenáct zdvihů.

Získali jste proto 13IMP za splněný slem a stejný počet jste ztratili, pokud jste nebyli úspěšní.

Příklad 6

♠ 7

N
W 6 E
S

♠ K 10 3
♥ K Q J 10
♦ Q J 9
♣ A 7 4

♠ A J 9 8 2
♥ 8 6 5
♦ K 8 7
♣ 8 3

Sever poslušně hraje pikovou sedmičku a vy kryjete krále stolu esem. Co zahrajete ve druhém zdvihu?

Závazek **3BT W** Výnos **♠7**

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

Řešení:

Všechno nasvědčuje tomu, že Sever měl původně v pikách dubl a Západ třetí dámu. Pikový král ze stolu bylo dobré zahrání, které vám zabránilo výhodně pokračovat v pikách. Potřebujete, aby vám piky podehrál partner, který mnoho vstupů mít nemůže. Západ má podle dražby 11-12 bodů, takže Sever má asi 4-5 bodů. Může proto mít kárové eso nebo srdcové eso a na tuto šanci musíte hrát.

Pokud má Sever kárové eso, pošlete ho do zdvihu a on vrátí pik. Potřebuje-li Západ ke splnění také kárový zdvih, závazek jistě porazíte. Potíž je v tom, že Sever má spíš srdcové eso. Srdce k partnerově esu a pik zpět obraně příliš nepomůže. Hlavní hráč pak získá jeden pikový, tři srdcové, tři trefové a károvým impasem dva kárové zdvihy. Musíte tedy vsadit na kára. Pozoruhodné je, že kárem ve druhém zdvihu můžete porazit závazek, i když má Sever eso srdcové!

Západu je jasné, že hledáte u partnera vstup. Když tedy vynesete ve druhém zdvihu károvou sedmu, asi se rozhodne špatně. Pravděpodobně nasadí kárové eso, protože se bude obávat, že Sever má kárového krále a Jih srdcové eso. Tak, jak karty leží, musí potom Západ spadnout.

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

Výsledek: V zavřené místnosti se hrály 3BT z Východu. Po pikovém výnosu získal Východ jedenáct zdvihů a skóre +460.

Jestliže jste vrátil ve druhém zdvihu káro, předpokládejte, že jste svedli Západ na slepou kolej a porazili jste 3BT, což vám vyneslo 11IMP. Vráťte-li srdce nebo tref, získal jste 1IMP.

Příklad 7

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

♠ J 7 6 5 2
 ♥ A
 ♦ 10 7 5 4
 ♣ A Q 3

Závazek **4♥ W** Výnos ♠ **10**

	W	N	E	S
				pas
1BT*	pas		2♣	pas
2♥	pas		4♥	pas
	pas	pas		
1BT*	12-14			

Sever vynáší pikovou desítku, kterou Západ bere v ruce esem a hraje srdcového kluka. Sever přidává šestku, ze stolu jde čtyřka a vy berete esem. Co nyní nesete?

Řešení:

Byla-li piková desítka singl, nebude těžké porazit závazek – srdcové eso, pikový přebytek, dva trefové zdvihy a možná ještě jeden pikový snap. Můžete ale porazit závazek při dublu u partnera? Potřebujete opět dva trumfové a dva trefové zdvihy. Partner mohl mít srdcovou dámu zpočátku dvakrát obsazenou (velmi pravděpodobně podle dosavadního průběhu) a vydražitel může postrádat rychlý vstup do ruky k opakování srdcového impasu.

Nebezpečí v zahrání malého piku spočívá v možnosti, že Západ měl původně v pikách A,9. Musíte proto vrátit pikového kluka. Pikovým klukem připichnete Západ na stůl a zajistíte si druhý trumfový zdvih.

Měl-li partner pik jen singl, není tu nebezpečí že by považoval pikového kluka za signál přednosti v barvě do vyšší ze zbývajících barev. Pohled na stůl ho přesvědčí, že je třeba zahrát tref a ne káro.

♠ 10 4
 ♥ Q 6 3
 ♦ Q J 9 6 2
 ♣ 8 6 5

♠ A 9
 ♥ J 10 9 2
 ♦ A K 8 3
 ♣ J 9 7

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

♠ J 7 6 5 2
 ♥ A
 ♦ 10 7 5 4
 ♣ A Q 3

Výsledek: Vaši spoluhráči skončili v částečném závazku a po příznivém károvém výnosu získali skóre +170.

Pokud jste vrátili pikového kluka, získali jste 6IMP a při jiné obraně jste 6IMP ztratili.

Příklad 8

Ve zdvihu 

N

♠ 6 2
♥ K J 7 6
♦ 10
♣ A K 8 6 5 3

S

♠ K Q J 7 5
♥ A 10 8 3
♦ 9
♣ J 7 4

Západ vynáší károvou trojku k partnerově dámě, Východ vrací pik ke králi a k partnerovu esu. Zpět jde piková desítka a Východ přidává trojku. Hrajete srdcové eso a srdce ke klukovi, ale neúspěšně. Východ je vlastníkem srdcové dámy a k dalšímu zdvihu hraje kárové eso. Jak se vypořádáte s nepříjemným vývojem situace?

Závazek **4♥ S** Výnos **♦3**

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

Řešení:

Piky jsou téměř jistě děleny 4-2, ale můžete být nebezpeční, jen když také trefy nepotáhnou. Je tu pokušení odhodit tref z ruky při snapování na stole. Pak byste mohl prozkoušet trefy a mít to štěstí, že by obránce s trefovou zádrží měl také zbývající trumf.

Ve skutečnosti ovšem nesmíte soupeře tak hrubě podceňovat. Kdyby trefy skutečně netáhly, Východ by vám jistě neposkytl ten snap s odhozem. Jistě se nesnaží poskytnout vám žádné dobrodiní. Odhodit z ruky tref je jedinou věcí, kterou nesmíte udělat. Můžete odhodit pik, snapnout na stole, dotrumfovat králem a hrát trefy shora. Můžete také snapnout v ruce, malý pik snapnout králem na stole a dotrumfovat v ruce desítkou. Pak odehrajete před hraním trefů vypracovanou pikovou barvu.

♠ 6 2
♥ K J 7 6
♦ 10
♣ A K 8 6 5 3

♠ A 10 9 8
♥ 5 4
♦ J 8 6 3
♣ 10 9 2

N
W 8 E
S

♠ 4 3
♥ Q 9 2
♦ A K Q 7 5 4 2
♣ Q

♠ K Q J 7 5
♥ A 10 8 3
♦ 9
♣ J 7 4

Výsledek: Tentýž závazek hráli i vaši soupeři. Po témže károvém výnosu Východ ve druhém zdvihu vrátil trefovou dámu. Uspokojený Jih nato upustil od impasování srdcí. Odehrál jednoduše dva vysoké trumfy a pokračoval v trefech, takže vydal jeden srdcový, jeden kárový a jeden pikový zdvih.

Abyste vyrovnali skóre, musíte splnit. Jinak ztrácíte 10IMP.

Literatura

1. *Hra v družstvu* – H.W.Kelsey

Lekce 27: Na ostří nože – 3. oktáva

Příklad 1

Ve zdvihu 

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

S
 ♠ A K 6
 ♥ A K J 10 9 4
 ♦ —
 ♣ A Q 6 3

Závazek **6♥ S** Výnos **♦A**

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

Západ vynáší kárové eso. Co budete hrát?

Řešení:

Hrajete nezdravý slem. Máte sice jedenáct zdvihů shora, ale šance na dvanáctý nejsou dobré. Musíte se spoléhat na trefy 3-3 nebo můžete něco udělat i proti trefům 4-2? Jste bez šancí, má-li dubla Západ. Pokud má dubla Východ a nemá více než dva trumfy, můžete něco vymyslet.

Snapnete kárové eso a ihned vyzkoušíte trefy. Stáhnete trefové eso a trefového krále a vynesete třetí tref ze stolu. Když Východ odhodí, vezmete zdvih dámou. Pokud si Východ snapne, snapuje ztrátový zdvih. Vezmete v ruce pokračování Východu, odehrajete právě jeden vysoký trumf a vynesete trefovou dámu, na kterou ze stolu odhodíte pik. Pokud vám Východ trefovou dámu nesnapne, můžete si na stole snapnout ztrátový pik.

Příklad 2

Ve zdvihu 

N
 ♠ 6 5 4 2
 ♥ A Q 3
 ♦ Q 6 4
 ♣ Q 8 2

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

Závazek **3BT S** Výnos **♠9**

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

Západ vynáší pikovou devítku k vašemu esu. Co zahrajete?

Řešení:

Máte dva pikové, čtyři kárové zdvihy a srdcové a trefové eso, to znamená osm zdvihů. Určitě vymyslíte proti Východu nějakou koncovku, protože při svém zahájení jistě třímá všechny zbývající klíčové honéry. Záleží na vás, abyste odhozy Východu správně identifikovali. Je tady nebezpečí, že neuděláte čtyři kárové? Východ má jistě eso a mohlo by být singl. Proti takové variantě se můžete snadno zabezpečit. Nemusíte si pro koncovou pozici zachovat impasovou pozici v obou bočních barvách, srdcích i trefech. Postačí jedna z nich. Můžete proto ve druhém zdvihu přejít srdcovým esem na stůl a vynést káro ze stolu.

Východ se vás bude snažit zmást odhozem dvou trefů, piku a srdcové desítky. Vy jste ovšem zaregistrovali srdcovou dvojku Západu a dopočetli jste, že si Východ osingloval trefového krále.

♠ 8 4 3
 ♥ Q 3
 ♦ 10 9 7 5 4
 ♣ K 7 2

♠ Q 9 5
 ♥ 7 5 2
 ♦ A K 6
 ♣ J 9 8 5

N
 W 1 E
 S

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

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

Výsledek: Vaši protivníci slem také vydražili a pečlivou sehračkou také splnili.

V nejlepším případě můžete rozdání zremizovat. Pokud jste slem nesplnili, ztrácíte 14IMP.

♠ 6 5 4 2
 ♥ A Q 3
 ♦ Q 6 4
 ♣ Q 8 2

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

N
 W 2 E
 S

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

♠ A K
 ♥ 8 6 5
 ♦ K J 7 3 2
 ♣ A 7 4

Výsledek: Tentýž závazek se hrál i ve druhé místnosti po identickém výnosu. Vydražitel však zahrál malé káro k dámě a se špatným dělením kár si už potom neporadil – dvakrát ne.

Zahrání malého kára ze stolu tedy získalo 13IMP, při malém káru k dámě by skončilo rozdání remízou.

Příklad 3

♠ K 6 3
 ♥ A Q
 ♦ A J 9 5 2
 ♣ J 5 4

N
 W 3 E
 S

♠ 4
 ♥ 8 7 6 2
 ♦ Q 8 6 3
 ♣ A Q 10 6

Závazek 4♥ E Výnos ♠ 4

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

Vynášíte svého singla k partnerovu esu a Východ přidává sedmičku. Snapujete vrácenou desítku a dámu Východu. Jak budete pokračovat?

Řešení:

Podle všeho má vydražitel ještě jeden pik – kluka. Partnerova piková desítka samozřejmě obsahuje preferenční význam. Partner má zřejmě nějaké hodnoty v kárech spíše než v trefech. Partnerův prefsignál je samozřejmě nabídka dalšího postupu, ne příkaz. Má-li Západ rozlohu 3-7-1-2, kárové vrácení mu umožňuje vypracovat páté káro stolu. Protože na stůl je pikový přechod, ztrátový tref Východu zmizí na vypracované káro a závazek bude splněn.

V tomto rozdání nemusíte podnikat nic dobrodružného. Klidně vraťte trumf a na své dva zdvihy v levných barvách si počkejte na závěr.

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

Výsledek: Vaši soupeři našli správnou obranu proti čtyřem srdcím.

Musíte proto zahrát trumf, abyste udržel remízu. Jinak zahrání stojí 12IMP.

Příklad 4

W
10
♣

Ve zdvihu

N

♠ J 7 3 2

♥ 6 5

♦ 10 5 4 3

♣ Q 9 2

S

♠ K 5

♥ A J 10 7 4 2

♦ A Q

♣ A K 8

Západ vynáší trefovou desítku. Jaký je váš plán?

Závazek **4♥ S** Výnos **♣10**

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

Řešení:

Toto nevypadá dvakrát nadějně. Máte dva potenciální ztrátové zdvihy v pikách, jeden v kárech a nejméně jeden v trumfech. Zřejmě musíte doufat v příznivé dělení trumfů 3-2. Jak máte zahrát, abyste ztratili jen jeden trumfový zdvih?

Máte řadu šancí. Můžete vzít první zdvih na stole a vynést trumf k finesování. Tento plán uspěje, pokud bude Východ držet druhou figuru nebo K,Q,x. Podle dražby ovšem Západ určitě má alespoň jednoho srdcového honéra a pravděpodobně srdcový dubl. Můžete zahrát eso srdcové a eso, kdyby měl náhodou

přesně K,Q. Západ ale bude mít nejspíš K,x nebo Q,x. Nejlepší plán tady je vzít první zdvih v ruce a vynést srdcového kluka. Když Západ vezme a vrátí tref, vezmete na stole a zaimpasujete srdce. Odehrajete vypracovaná srdce a vysoké trefy a v koncovce přinutíte Západ, aby vám daroval desátý zdvih v kárech nebo pikách.

Tak, jak karty leží, obránci nemají šanci. Vezme-li první trumfový zdvih Východ a vrátí káro, vezmete esem. Stáhnete eso a desítku srdcovou a jeden vysoký tref z ruky a vynesete károvou dámu. Západ je ve zdvihu a opět vám musí dát zdvih v kárech nebo v pikách.

♠ J 7 3 2
 ♥ 6 5
 ♦ 10 5 4 3
 ♣ Q 9 2

♠ A Q 4
 ♥ K 9
 ♦ K J 8 7 6 2
 ♣ 10 4

N
 W **4** E
 S

♠ 10 9 8 6
 ♥ Q 8 3
 ♦ 9
 ♣ J 7 6 5 3

♠ K 5
 ♥ A J 10 7 4 2
 ♦ A Q
 ♣ A K 8

Výsledek: Vaši protivníci zůstali pouze ve třech srdcích a získali devět zdvihů a +140.

Splnění celé hry vám proto přineslo 10IMP, jeden pád naopak ztrácí 6IMP.

Příklad 5

♠ 7 5 3
 ♥ A J 9 5 2
 ♦ 9 5 4
 ♣ 5 2

♠ Q 8 6
 ♥ Q 6
 ♦ K Q 8 7 2
 ♣ K 10 6

Sever vynáší kárového kluka, vy přidáváte dvojku a Západ trojku. Sever pak pokračuje károvou desítkou k dámě a esu. Západ hraje eso a krále pikového a Sever přidává dvojku a desítku. Západ přechází k srdcovému králi a Sever přidává sedmičku. V dalším zdvihu hraje Západ srdcovou trojku, Sever desítku, stůl kluka a vy berete dámou. Co zahrajete?

Závazek **4♠ W** Výnos **♦J**

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

Řešení:

Instinktivně chcete obehrát vysoký trumf a vysoké káro, ale bude to dobré? Jste si jisti, že máte ještě jedno káro ke stažení? Není třeba vsadit celé jmění na jednoho koně. Ze způsoby hlavního hráče vyplývá, že Západ měl původně pikový 5-list a srdcový 3-list (nezapomeňte potom partnerovi poděkovat za klamné přidání srdcové desítky) a podle všeho buď dva trefy a tři kára nebo dvě kára a tři

trefy. Ať je to tak nebo tak, neodehrajete-li si vysoký trumf – pikovou dámu – nemůžete nic ztratit, zkusíte-li napřed štěstí v trefech. Vlastnictví pikové dámy vám dává prostor k otestování obou vedlejších barev postupně, protože to zamezuje vydražiteli okamžitě odhazovat na srdce stolu. Po vzetí srdcovou dámou byste tedy měli vynést tref. Vydražitel v praxi musí vzít esem a zahraje srdce, které ovšem snapnete a volně si odehrajete trefový zdvih – jednou ne.

♠ 10 2
♥ 10 8 7
♦ J 10 6
♣ Q J 8 4 3

♠ A K J 9 4
♥ K 4 3
♦ A 3
♣ A 9 7

♠ Q 8 6
♥ Q 6
♦ K Q 8 7 2
♣ K 10 6

N
W **5** E
S

♠ 7 5 3
♥ A J 9 5 2
♦ 9 5 4
♣ 5 2

Výsledek: Tentýž kontrakt hráli také vaši kolegové v družstvu, ale Západ se rozhodl impasovat obě drahé barvy. Po vzetí druhého kárového zdvihu odehrál pikové eso a zahrál malý tref z ruky. Snapl vrácené káro, odehrál trefové eso, přešel trefovým snapem na stůl a zaimpasoval trumfy. Neúspěšným srdcovým impasem sice ztratil trumfový zdvih na srdcovou dámu, ale získal přesto deset zdvihů a skóre +420.

Zahrání trefu před stažením pikové dámy vám proto vyneslo 10IMP, zatímco při jiné obraně je rozdání remízové.

Příklad 6

♠ J 10 6 4
♥ A Q J 5
♦ —
♣ A K 7 6 3

♠ Q 9 3
♥ 8 2
♦ A K 10 9 4 3
♣ Q 4

N
W **6** E
S

♠ 6
♦ 6

Sever vynáší károvou šestku a Západ se zamýšlí. Měli byste se také zamyslet. Musíte se rozhodnout, co přidáte, až Západ snapne káro a vynesle ze stolu pikového kluka. Pokryjete?

Závazek **7♠ W** Výnos **♦6**

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

Řešení:

V dražbě soupeřů je určitě něco nezdravého, asi jim vypadlo některé kolečko z dražební mašinérie – v tomto rozdání se určitě budou přesunovat body ve velkém kvantu, protože vaši partáci tenhle velký slem určitě hrát nebudou. Přesná obrana je tedy nanejvýš žádoucí. Všechny učebnice pro začátečníky radí „honér na honéra“, ale ty osvětenější dodávají, že jenom tehdy, můžete-li si něco povýšit. Takže byste měli pokrýt? Máte pikovou devítku, která může zapracovat. Hláška Západu 3BT nasvědčuje, že

má pikový pouze 4-list a můžete se proto spolehnout, že vás chce proimpasovat. Můžete napočítat čtyři pikové zdvihy v listu Západu, čtyři srdcové a dva vysoké trefy. Nepokryjete-li trumfového kluka, může mít Západ srdcové vstupy do ruky k odsnapování kár a tímto postupem by mohl získat třináct zdvihů. Když však pikového kluka pokryjete, Západ nemůže snapnout třetí káro pikovou desítkou, protože tím by vám vypromoval pikovou devítku. A bude-li se snažit Západ uspět snapováním trefů v ruce, zničíte ho odhozem srdce ke třetímu trefovému zdvihu.

Jiná situace by nastala, kdyby partner zvolil tradiční výnos proti velkému slemu – trumf. V tom případě byste neměli pokrýt, abyste zabránili vypracování trefové barvy.

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

Výsledek: Podle očekávání zůstali vaši partneři v rozumném závazku šest piků a bez větších obtíží zapsali +1430.

Na vaší obraně tedy záviselo ne méně než 30IMP. Jestliže jste pikového kluka nepokryli, získáváte 17IMP. Pokud jste nepokryli, ztrácíte 13IMP.

Příklad 7

Ve zdvihu W
10
♥♥

N

♠ Q 5 2

♥ J 4

♦ J 8 6 2

♣ K Q J 5

S

♠ K 7 6

♥ A K 6 3

♦ A Q 5

♣ A 6 4

Západ vynáší srdcovou desítku pokrytou klukem a dámou. Ponecháváte Východu tento zdvih a berete esem pokračování srdcovou pětkou. Jak si naplánujete sehrávku?

Závazek **3BT S** Výnos ♥10

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

Řešení:

Máte sedm zdvihů na topkarty a potřebujete získat dva zdvihy buďto v kárech nebo v pikách. Jediné nebezpečí, které vám hrozí je, že Západ měl původně srdcový 5-list a má dva dozdhvhy k vypracování a odehrání srdcí. Přejítí trefem na stůl a zahrání kára na impas dámou není nijak bezpečné zahrání. Má-li Západ jak kárového krále, tak i pikové eso, a kára se nerozpadnou, mohli byste být omezeni na osm zdvihů. Zcela bezpečné je naproti tomu vynést károvou pětku z ruky ve třetím zdvihu. Pokud má Západ kárového krále a položí ho, získáte následně tři kárové zdvihy. Pokud kárový kluk stolu drží nebo Východ vezme tento zdvih králem, máte čas k vypracování devátého zdvihu v pikách.

V tomto rozdání zřejmě také uspějete, zahrajete-li malý pik k dámě na stole a ze stolu zahrajete káro na impas. Takovéto zahrání je však silně nebezpečné.

♠ A 9 4
♥ 10 9 8 7 2
♦ K 7
♣ 9 7 2

N
W 7 E
S

♠ Q 5 2
♥ J 4
♦ J 8 6 2
♣ K Q J 5

♠ K 7 6
♥ A K 6 3
♦ A Q 5
♣ A 6 4

♠ J 10 8 3
♥ Q 5
♦ 10 9 4 3
♣ 10 8 3

Výsledek: Závazek i výnos byly stejné i v druhé místnosti a vydražitel zvolil bezpečnou sehrávku vedoucí ke skóre +600.

Musíte proto splnit, abyste rozdání zremizovali, jinak ztrácíte 12IMP.

Příklad 8

Ve zdvihu

W
A
♣

N
♠ 8 3
♥ Q 7 4
♦ K 10 4 3
♣ Q 10 8 2

S
♠ K 7 6
♥ A K J 6 2
♦ A Q J 5
♣ 9

Západ vynáší trefové eso a Východ hraje trojku. Západ změní útok na srdcovou pětku. Co budete hrát?

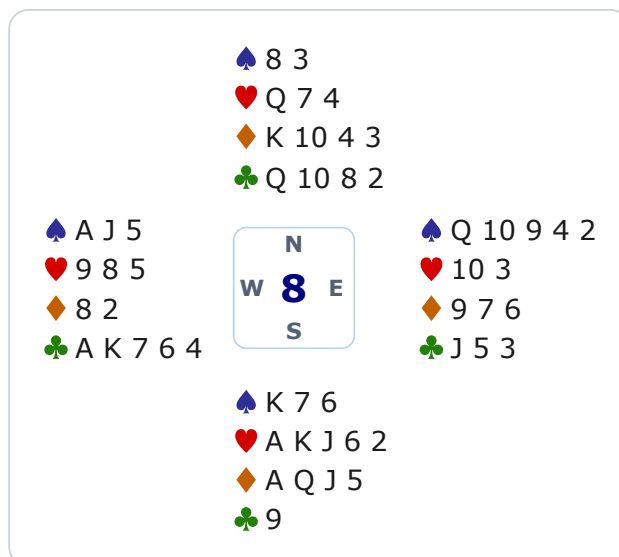
Řešení:

Západ má jistě také trefového krále a pikové eso a vrácením trumfu vás chce zbavit možnosti snapovat piky na stole. Pikový snap je ovšem stále ještě možný, má-li Západ jenom dva trumfy. Můžete zahrát pik z ruky a propustit. Vezmete trumfově pokračování a vynesete pikového krále. Západ vezme a měl-li původně pouze dva trumfy, už nemůže trumfnout.

Nevýhodou tohoto postupu je, že je jak riskantní, tak nikoliv nejlepší. Mnohem spolehlivější linie sehrávky je založena na předpokladu, že Západ má kárový nanejvýš 3-list. Dotrumfujete a odehrajete tři kárové zdvihy esem, dámou a desítkou. Nyní vynesete ze stolu trefovou dámu a z ruky odhodíte pik. Západ se rázem ocitne v nuceném výnosu a musí vám darovat desátý zdvih v jedné z černých barev. Zahraje-li Západ tref, kárový král vám poslouží jako vstup na vypracovaný trefový zdvih.

Závazek 4♥ S Výnos ♣A

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



Výsledek: Vaši soupeři skončili v tomto rozdání v nedobrych 3BT hraných ze Severu. Východ vynesl pikovou desítku a obrana získala prvních pět zdvihů.

Získali jste proto 10IMP za splnění čtyř srdcí, jinak je rozdání remízové.

Literatura

1. *Hra v družstvu* – H.W.Kelsey

Lekce 28: Na ostří nože – 4. oktáva

Příklad 1

Ve zdvihu 

N

♠ K 9 7 4
♥ A 4 3
♦ 10 7 6
♣ 7 6 3

S

♠ A J 8 6 2
♥ K 6 2
♦ A K Q 2
♣ A

Západ vynáší károvou pětku a desítka stolu drží, Východ přidává trojku. Jak si naplánujete sehrávku?

Závazek 6♠ S Výnos ♦5

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

Řešení:

S nyní jistými čtyřmi károvými zdvihy se šance zlepšily. Žádné těžkosti nevzniknou, pokud nebudou trumfy hůře než 3-1. Ztrátové srdce stolu si můžete odhodit na čtvrté káro ruky. Můžete splnit také proti trumfům 4-0? To je otázka.

Standardní bezpečná sehrávka pro rozehrávání trumfové barvy chránící proti ztrátě dvou zdvihů je zahrání malé karty proti esu. V našem případě toto ale nebude dost dobré. Pokud Východ nepřizná, nevyhnete se ztrátě trumfového a srdcového zdvihu. Podobně skončíte, když v prvním kole nepřizná Západ. Když Východ nebude mít čtyři kára (a to je podle výnosu nepravděpodobné), opět ztratíte jedno srdce a jeden pik. Máte se tedy omezit na zabezpečení pouze proti šikeně Západu výnosem pikového krále?

Nic takového není zapotřebí. Máte k dispozici zcela bezpečnou cestu ke splnění. Ke druhému zdvihu zahrajte tref k esu a vyneste malý pik z ruky. Když Západ nepřizná, sehrávka je jednoduchá. Když Západ přidá malý pik, přidáte ze stolu sedmičku a pojistíte si splnění bez ohledu na to, zda Východ tento zdvih může vzít či ne. Konečně když Západ přidá k prvnímu kolu trumfů desítku, položíte krále a Východ nepřizná, vše je připraveno ke hře na obrácený stůl. Snapnete tref a nabídnete Západu pikového kluka. Bez ohledu na to, co Západ vrátí, můžete snapnout třetí tref a dotrumfovat.

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

Výsledek: Ve druhé místnosti přišel do šesti piků srdcový výnos. Vydražitel vzal v ruce králem, ale nevyužil možnost a před vynesemí malého piku neodehrál trefové eso. Měl pak padnout, ale v tomto rozdání nevyužitých možností Západ nepoložil pikovou desítku a závazek byl opět na světě. Jih si však nebyl zřejmě vědom toho, že si může dovolit ztratit trumfový zdvih a zahrál ze stolu krále. Tím přece jen zpečetil osud závazku – jednou ne.

Pokud jste tedy splnili tento obtížný slem, připište si 14IMP. Rozdání je remízové, jestliže jste jednou padli.

Příklad 2

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

Výnos trefovou dámou přebírá Sever esem a pokračuje králem a třetím trefem. Odehráváte třetí a čtvrtý tref, Sever odhazuje srdcovou pětku a Východ károvou čtyřku a pikovou trojku. Vracíte srdcovou desítku: trojka, dvojka kluk. Východ hraje další srdce ke králi a vrací káro: šestka, trojka, devítka dáma. Co teď?

Závazek **1BT E** Výnos ♣Q

W	N	E	S
		1BT	pas
pas	pas		

Řešení:

Rozloha Východu je zřejmě 3-4-4-2 a Východ zatím ukázal devět bodů v červených barvách. Musí tedy vlastnit ještě pikové eso a může mít pikovou dámu nebo pikového kluka. Pokud má pikovou dámu, nemůžete dělat nic. Jste přinuceni dát Východu sedmý zdvih, ať vrátíte káro nebo pik. Jedinou šancí tedy je, že partner má alespoň pikovou dámu. Když v tuto chvíli vrátíte pik, vypracujete sice hlavnímu hráči pikový zdvih, nicméně Východ nebude mít možnost si ho odehrát. Abyste se nestali obětí koncovky, musíte vynést pikového krále. Východ vezme esem a bude pokračovat pikovým klukem. Sever vezme a vrátí káro. Nezáleží na tom, co Východ nyní přidá. V žádném případě už neudělá svůj pikový zdvih a zároveň čtvrté srdce. Šest zdvihů pro Východ je maximum.

♠ Q 7 6
 ♥ 8 7 5 2
 ♦ 8 5 3
 ♣ A K 3

♠ 10 8 4
 ♥ K Q 3
 ♦ J 7 6
 ♣ 8 7 5 4

N
 W 2 E
 S

♠ A J 3
 ♥ A J 9 6
 ♦ A 10 9 4
 ♣ 9 2

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

Výsledek: Ve vedlejší místnosti se hrál tentýž významný kontrakt. Prvních pět zdvihů probíhala sehrávka identicky. Východ však nevsadil na dvojitý impas v kárech a místo toho zkusil odehrát čtyři srdcové zdvihy. Jih odhodil dva piky a Východ pokračoval pikovým esem a pikovým klukem. Jih byl přinucen vzít a otevřít kára. Hlavní hráč pak získal sedm zdvihů.

Pokud jste porazili 1BT, získali jste 5IMP pro svou stranu.

Příklad 3

2
 ♦
 N
 W 3 E
 S

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

♠ A 8 6
 ♥ Q 8 2
 ♦ A Q 8 6 3
 ♣ 3 2

Sever vynáší károvou dvojku a vy kryjete devítku stolu dámou. Západ však snapuje šestkou a hraje pikového krále, Sever přidává dvojku a vy propouštíte. Propouštíte i pikovou dámu a berete až pokračování třetím kolem piků. Co zahrajete?

Závazek **4♥ W** Výnos **♦2**

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

2BT* dvojbar., síla

Řešení:

Východ má rozlohu 3-5-0-5 a abyste závazek porazili, musíte udělat tři zdvihy ve vydražitelových drahých barvách. Partner musí mít něco v trefech, ale to ani v nejmenším neznamena, že byste měli nyní vrátit tref. Vše mluví ve prospěch nátlakové hry a jedna z možností je okamžitě vynést kárové eso a zredukovat trumfové držení Západu na tři trumfy. Potíž je v tom, že když se později dostane Sever na trefy do zdvihu, nebude mít co hrát. Káro z jeho strany zadá vydražiteli hned dva zdvihy a trumf nebo tref jsou právě tak špatné.

Najít vrácení malého kára k tomuto zdvihu není zrovna snadné. Odhození z ruky není pro hlavního hráče ziskem a partner může, kdykoliv se později dostane k výnosu, hrát kára. Zahrajete-li malé káro k partnerovu klukovi a králi stolu, může Západ podniknout úspěšný srdcový impas, ale když začne

rozehrávat trefy, Sever vrátí káro a Západ je pak bez trumfů. Jiná obrana než vrácení malého kára nemůže Západu zabránit v získání desíti zdvihů.

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

Výsledek: Ve druhé místnosti sehrával Západ závazek 3BT. Ty vypadají na pohled velice slušně, ale soupeř našel ideální obranu. Jih se rozhodl nezadat výnosem od kárové vidle a vynesl raději tref k partnerově dámě. Sever vrátil káro k devítce a dámě a Jih vrátil další tref. Vydražitel položil eso a rozehrál piky. Jih zadržel pikové eso až do třetího kola, potom odehrál kárové eso a vynesl srdce. Hlavní hráč pak musel vydat ještě trefový zdvih – jednou ne.

Abyste srovnali skóre, musíte proto porazit čtyři srdce, jinak ztrácíte 10IMP.

Příklad 4

W
10
♦♦

Ve zdvihu

N

♠ 6 2

♥ A K 6 5

♦ A K Q J

♣ 9 4 3

S

♠ K 8 4

♥ 10 8 7 3 2

♦ 7 4

♣ K Q 7

Západ vynáší károvou desítku a kluk stolu získá zdvih. Jak si naplánujete sehrávku?

Závazek **4♥ S** Výnos **♦10**

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

1BT* 13-15

Řešení:

Žádné potíže nenastanou, pokud jsou trumfy 2-2, ale je dost pravděpodobné, že Západ má trumfovou zadrž. V tom případě není dobré sahat na trumfy hned. Západ má všechny vysoké karty, které vám chybí, a proto musíte proti Západu připravit eliminaci. Po vymýcení levných barev plánujete vpustit Západ do nuceného výnosu třetím trumfem, aby musel buďto otevřít piky nebo vám poskytnout přebitek s odhozem. Správný postup spočívá v okamžitém zahrání trefu ke králi. Pokud Západ vezme

zdvih esem, vezmete libovolné vrácení, odehrajete trefovou dámu, přejdete trumfem, odhodíte jeden tref z ruky na káro stolu, snapnete v ruce tref a opět přejdete trumfem. Nyní zahrajete čtvrté káro a Západ je zralý pro trumfovou vpustku. Když Západ odmítne vzít trefový zdvih, jednoduše zatáhnete dvakrát za trumfy a na kára odhodíte zbylé trefy.

♠ 6 2
 ♥ A K 6 5
 ♦ A K Q J
 ♣ 9 4 3

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

N
 W 4 E
 S

♠ J 10 7 5 3
 ♥ 4
 ♦ 6 5 2
 ♣ 8 6 5 2

♠ K 8 4
 ♥ 10 8 7 3 2
 ♦ 7 4
 ♣ K Q 7

Všimněte si, jak odehrání byt' jen jediného kola trumfů před vrácením trefů komplikuje situaci. Když po trefu Západ vrátí trumf, budete postaveni před problém, zda měl Západ původně tři nebo čtyři kára.

Výsledek: Ve druhé místnosti měla dražba podobný průběh, ale konečný závazek byl 3BT z Jihu. Západ podnikl nejlepší možnou akci výnosem pikové dámy, ale vydražitel zadržel pikového krále a získal devět zdvihů.

Pokud jste splnili svá čtyři srdce, přineslo vám to zisk 1IMP, nesplnění vás stojí 12IMP.

Příklad 5

10
 N
 W 5 E
 S

♠ K Q 9 6
 ♥ K 7 5
 ♦ A J 8 4
 ♣ A J

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

Sever vynáší károvou desítku a vy získáváte zdvih na krále. Jak budete pokračovat?

Řešení:

Máte už kárového krále, pravděpodobně uděláte pikové eso a možná i trefového krále. Jak to vypadá v trumfech? Zjišťujete, že partner musí mít srdcové eso, protože Západ má zcela jistě károvou dámu a se srdcovým esem by už přesáhl svou kvótu pěti honérových bodů. Máte tedy jistou cestu k poražení závazku? Zkuste to – nezapomeňte na možnosti, ale v trefech to nebude. Jediné, co musíte udělat, je dát partnerovi kárový snap. Jeho kárová desítka znamená nejvýš dubl. Vráťte proto károvou devítku jako signál přednosti. Partner vezme první trumfový zdvih esem, zahraje pik k vašemu esu a dostane kárový přebitek.

Závazek 4♥ W Výnos ♦10

W	N	E	S
	pas	1♣*	pas
2♥*	pas	3♥	pas
4♥	pas	pas	pas
1♣*	16+		
2♥*	6-list, 0-5		

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

♠ 7 2
 ♥ J 9 8 6 4 2
 ♦ Q 7 5 2
 ♣ Q

N
 W 5 E
 S

♠ K Q 9 6
 ♥ K 7 5
 ♦ A J 8 4
 ♣ A J

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

Výsledek: Nijak vás nepřekvapuje, že vaši kolegové tuhle bláznivou manši nehráli. Zůstali ve dvou srdcích a udělali devět zdvihů.

Pokud jste čtyři srdce porazili, získáváte 6IMP, pokud jste je nechali splnit, ztrácíte 10IMP.

Příklad 6

Ve zdvihu 

N

♠ Q J 9
♥ K Q 7 5 4 2
♦ 10 6 5
♣ 6

S

♠ A 10 6 5 4 3
♥ —
♦ Q 7 4
♣ A K 5 4

Západ vynáší trefovou dvojku ke klukovi a ke králi. Hrajete trefového krále a ze stolu odhazujete káro. Pokračujete trefem, Západ dává desítku a vy na stole přebíjíte trumfem. Srdcového krále stolu kryje Východ esem. Snapujete a hrajete čtvrtý tref. Západ odhazuje káro, snapujete na stole a na srdcovou dámu odhazujete káro. Co dál?

Závazek **4♠x S** Výnos **♣2**

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

X* negat

Řešení:

Máte dvě ztrátovky v kárech, a pokud bude mít Západ všechny zbývající trumfy, asi splnit nemůžete. Ale ve světle jeho dvojího kontrování Západ nemůže mít méně než tři trumfy včetně krále a také jedno z nejvyšších kár. Káro už odhodil, má tou dobou jistě už jen dvě kára. Proto si nemůžete dovolit prostě vynést pikovou dámu a nechat ji běžet k Západu. Západ by vzal a tři kola kár by vypracovala pro obranu druhý trumfový zdvih. Dobré by také nebylo přejít srdcovým snapem a zahrát káro z ruky. Východ by vzal první kárový zdvih (převzal by krále svého partnera esem, vynesete-li dámu) a vrátil trumf. Musel byste přenechat tento zdvih Západu a opět vás káro zpět zničí. Východiskem z této situace je zahrání kára ze stolu. Východ se takto dostane jen jednou do zdvihu a vy potom neztratíte víc než dva kárové zdvihy a jeden trumf.

♠ Q J 9
 ♥ K Q 7 5 4 2
 ♦ 10 6 5
 ♣ 6

♠ K 8 2
 ♥ J 9 6 3
 ♦ K 3 2
 ♣ 10 8 2

N
 W 6 E
 S

♠ 7
 ♥ A 10 8
 ♦ A J 9 8
 ♣ Q J 9 7 3

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

Výsledek: Ve druhé místnosti se tato manše nehrála. Jih získal v poklidném závazku dva piky devět zdvihů.

A proto splnění kontrované hry získává 10IMP, jednou ne by vám vyneslo ztrátu 6IMP.

Příklad 7

Ve zdvihu

W
2
♦♦

N

♠ A Q 6 2
 ♥ J 6 5
 ♦ A 4
 ♣ 10 7 4 3

S

♠ 10 5
 ♥ A K Q 8 3
 ♦ J 7
 ♣ A 8 5 2

Západ vynáší károvou dvojku a vy hrajete čtyřku. Východ bere dámou a vrací káro k esu. Jak plánujete sehrávku?

Řešení:

Můžete počítat s osmi zdvihy ve vysokých kartách, a pokud vás v trefech nečeká nic nepříjemného, vypracujete si devátý zdvih v této barvě. Desátý zdvih můžete získat pikovým impasem a otázka zní: Máte ještě nějaké přidavné extrašance?

Docela dobrou dodatkovou šancí je, že trefy budou zablokovány. Abyste tuto možnost využili, musíte se spolehnout na částečnou eliminaci. Odehrajete dva vysoké trumfy, vynesete tref k esu a druhý tref. Pokud vezme zdvih Východ a nebude mít už třetí trumf, máte splněno bez pikového impasu – Východ musí zahrát pik přes celý stůl do vidle nebo vám poskytnout přebitek s odhozem v kárech. Tak, jak karty leží, částečná eliminace – vymýcení – funguje.

Závazek 4♥ S Výnos ♦2

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

♠ A Q 6 2
 ♥ J 6 5
 ♦ A 4
 ♣ 10 7 4 3

♠ J 7 3
 ♥ 10 4 2
 ♦ K 9 6 2
 ♣ K 9 6

N
 W 7 E
 S

♠ K 9 8 4
 ♥ 9 7
 ♦ Q 10 8 5 3
 ♣ Q J

♠ 10 5
 ♥ A K Q 8 3
 ♦ J 7
 ♣ A 8 5 2

Výsledek: Ve vedlejší místnosti vynesl Západ proti čtyřem srdcím malý tref a vydražitelovy šance poklesly. Jih odehrál dvě kola trumfů, kárové eso a další káro, ale ke zdvihu se dostal Západ a trumfnul. Jih byl pak přinucen hrát pikový impas a jednou padl.

Částečná eliminace vám proto vynesla 12IMP, jinak jste nic nezískali, nic neztratili.

Příklad 8


N

W

8

E

S

♠ Q J 10 4
♥ Q 9 8 3
♦ K J
♣ Q J 2

♠ A
♥ K 10 6 4
♦ 9 8 7 4
♣ A 8 7 3

Závazek **3BT W** Výnos ♠ 9

W	N	E	S
1BT*	pas	2♣	pas
2♦	pas	3BT	pas
pas	pas		
1BT*	13-15		

Váš partner vynáší v poslední partii oktávy pikovou devítku k vašemu esu. Jak naplánujete obranu?

Řešení:

Správné rozhodnutí je věcí prostého počítání bodů. Na stole je 12 bodů, vy máte 11 bodů, to je celkem 23. I když má zahajitel úplné minimum, tj. 13 bodů, nebude mít partner více než 4 body. A v tomto závazku je jedinou šancí na poražení speciální podoba těch čtyř bodů. Partner musí mít srdcové eso spolu se dvěma malými v této barvě.

Protože tedy máte jedinou naději, měli byste na ni hrát. Vynesete srdcového krále. Pokud budete mít to nesmírné štěstí, král podrží a vy zahrajete srdce k partnerovu esu a další srdce od partnera vám zajistí pátý zdvih pro obranu dříve, než vydražitel bude moci schrstit svých devět zdvihů.

♠ 9 8 7 6 3
♥ A 5 2
♦ 6 5 3
♣ 9 4

♠ K 5 2
♥ J 7
♦ A Q 10 2
♣ K 10 6 5

N

W

8

E

S

♠ Q J 10 4
♥ Q 9 8 3
♦ K J
♣ Q J 2

♠ A
♥ K 10 6 4
♦ 9 8 7 4
♣ A 8 7 3

Výsledek: Ve druhé místnosti vynesl Sever proti 3BT malé káro. Král stolu vzal zdvih a Východ zahrál trefovou dvojku. Po zralé úvaze však Jih vskočil esem a našel vítězné pokračování srdcovým králem.

Abyste rozdání alespoň zremizovali, museli jste zahrání srdcového krále objevit. Jestliže jste nechali splnit, ztrácíte 12IMP.

Literatura

1. Hra v družstvu – H.W.Kelsey

Lekce 29: Na ostří nože – 5. oktáva

Příklad 1



♠ 9 8 4
♥ 8 4 2
♦ 9 8 6
♣ Q J 7 5

♠ K 6 3
♥ A K 9 6
♦ Q 10 5
♣ K 8 4

Sever vynáší srdcovou dámu a pokračuje pětkou k vašemu esu, Západ přidává trojku a sedmičku. Co dál?

Závazek **4♠ W** Výnos **♥Q**

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

Řešení:

Na zvýšení do hry toho Východ vpravdě příliš nemá, ani partner toho nebude mít moc kromě těch srdcových honérů, o kterých se ví. Oba černí králové sedí v impasech, ale pro vydražitele nemusí být procházkové, aby se dostal na stůl a udělal své impasy. Západ má určitě velmi slušný, polosolidní 6-list pikový a topkarty v levných barvách.

Obvyklý způsob obrany v této situaci je pokračování třetím srdcem, které vydražitel snapne v ruce. Toto pokračování ale není vůbec tak bezpečné, jak vypadá. Skrývá v sobě nebezpečí, že obránci budou posléze vystaveni nucenému výnosu. Třetí srdce proto musí být zachováno jako úniková karta pro obránce. Abyste mohli závazek porazit, stejně potřebujete jeden kárový zdvih, a proto správné zahrání ve třetím zdvihu je káro.

K čemu dojde, budete-li pokračovat třetím srdcem? Západ snapne a zahraje tři kola kár. Nezáleží na tom, kdo vezme a co zahraje – hlavní hráč se v dalším zdvihu vždy dostane na stůl a provede postupně oba černé impasy.

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

♠ A Q J 10 7 2
 ♥ 7 3
 ♦ A K 7
 ♣ A 3

N
 W **1** E
 S

♠ 9 8 4
 ♥ 8 4 2
 ♦ 9 8 6
 ♣ Q J 7 5

♠ K 6 3
 ♥ A K 9 6
 ♦ Q 10 5
 ♣ K 8 4

Výsledek: ve druhé místnosti otevřel Jih 1BT a poté sehrával Západ závazek tři piky. Získal deset zdvihů a skóre 170.

Vaše bilance je tedy plus nebo minus 6IMP podle toho, zda jste našli kárové pokračování.

Příklad 2

Ve zdvihu

W
6 ♠

N

♠ K J 7
 ♥ Q 10 9 5 3
 ♦ A 8 7 2
 ♣ 4

S

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

Západ vynáší pikovou šestku a Východ přidá dvojku. Jak si plánujete sehrávku?

Závazek 6 ♠ S Výnos ♠ 6

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

Řešení:

Tenhle protivný trumfový výnos vás připravil o možnost třikrát snapovat trefy na stole. Nic se neděje, pokud budou trefy 4-3. Máte nějakou šanci při trefech 5-2?

Jediná přídavná možnost je skvíz. Protože si soupeři neodehráli srdcový zdvih, je tu možnost vpuštění na nucený výnos. Něco takového bude fungovat, pokud jeden z obránců má trefového honéra jen jednou obsazeného. Jeho partner potom nevydrží pod tlakem v koncovce a vy získáte buďto třetí zdvih v trefech nebo překvapivý zdvih v srdcích.

Abyste připravili koncovku, musíte v první řadě vyeliminovat kára. Odehrajte kárové eso, snapněte káro, odehrajte trefové eso a snapněte tref. Znovu snapněte káro, snapněte tref, snapněte káro. Teď přijde na řadu odehrání veškerých trumfů, a jestliže některému dobrákovi zůstaly jen dva trefy a srdcový honér, situace dozrála na závěrečnou vpustku. Východ sice může odblokovat srdcové eso, ale to nic neřeší. Potom stáhnete trumfového krále a zahrajete srdce. Srdcová dáma pak získá poslední zdvih.

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

Výsledek: Soupeři zůstali v tomto rozdání ve čtyřech pikách. Po srdcovém výnosu k esu a trumfu zpět získal vydražitel dvanáct zdvihů dvojitém skvízem.

Pokud jste si připravili vpustkovou pozici včasnou eliminací kár, získali jste 13IMP, opačném případě jste 13IMP ztratili.

Příklad 3

Ve zdvihu

W

A

♦

N

♠ 7 6 4

♥ 8 4 2

♦ Q 7 2

♣ A J 6 5

S

♠ A K Q 10 8 3

♥ A 5

♦ J

♣ K 8 7 3

Západ si odehrává kárové eso a poté přejde na srdcového krále. Berete esem a hrajete eso pikové. Západ odhazuje károvou trojku. Jak sehrávat?

Závazek 4♠ S Výnos ♦A

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

Řešení:

Nevypadá to dobře. Svůj jediný vstup na stůl musíte použít na trumfový impas a také musíte zabránit ztrátě dvou trefových zdvihů. Trefy samozřejmě mohou být 3-2. Západ mohl mít původně rozlohu 0-6-5-2, ale zrovna tak dobře může mít dokonce 0-6-6-1. Máte nějakou šanci v druhém případě?

Pokud má Západ singla, jediná naděje je, že tento singl je dáma, desítka nebo devítka. Abyste nezahodili šanci, musíte se prozřetelně odblokovat výnosem trefové sedmičky ve třetím zdvihu. Pokud Západ přidá devítku nebo desítku, zaimpasujete klukem stolu. Východ zřejmě vezme tento zdvih dámou. Až se pak dostanete opět do zdvihu, zahrajete trefovou osmu k esu a je lhostejné, zda Západ nepřizná. Ze stolu vynesete šestku a ať už Východ pokryje nebo ne, opět se dostanete na stůl na trumfový impas.

♠ —

♥ K Q 10 9 6 3

♦ A K 9 8 4 3

♣ 9

N

W **3** E

S

♠ J 9 5 2

♥ J 7

♦ 10 6 5

♣ Q 10 4 2

♠ A K Q 10 8 3

♥ A 5

♦ J

♣ K 8 7 3

Výsledek: Vaši týmoví kolegové vyhráli toto rozdání už v dražbě. Po otevření jeden pik skočil Západ na čtyři srdce a soupeři ho nechali tento závazek hrát. Obrana nemá šanci čtyři srdce porazit.

Proto na vašem počínání ve čtyřech pikách záleželo jen nemnoho – 3IMP. Pokud jste splnili, získáváte 14IMP, pokud jste spadli, je to +11 IMP.

Příklad 4

♠ K 9 5 3

♥ A 7 5 3

♦ A 4

♣ A K 3

N

W **4** E

S

♠ A 6 4

♥ K J 9 6 2

♦ J 6 3

♣ 8 5

Vynášíte srdcovou šestku. Ze stolu jde trojka, partner dává čtyřku a osmička bere. Vydražitel Východ hraje pikového kluka k dámě Severu, když vy jste propustili. Váš partner vrací trefovou dámu ke králi stolu a ze stolu je vynesena piková devítka. Sever kryje desítkou a Východ odhazuje károvou dvojku. Jak budete v obraně pokračovat?

Závazek **3BT E** Výnos ♥6

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

Řešení:

Tady se děje něco podivného. Proč vydražitel šílí a hraje piky, které už nemá, místo aby si vypracoval svou dlouhou barvu? Jediné vysvětlení je, že nebude mít žádný vstup na kára, až si je vypracuje. Pravděpodobně se vás snaží oprostít od piků a pak vás dostat do nuceného výnosu, abyste museli podruhé zahrát od srdcového krále. Jak vás dostane do zdvihu? Pravděpodobně na třetí káro. Podle dražby má Východ kárový 6-list vedený králem. Necháte-li partnera podržet tento pikový zdvih a vynést další tref, váš osud bude zpečetěn. Když jste odhalili hrozící nebezpečí, nebude už snad takový problém najít protiopatření. Musíte převzít tento zdvih pikovým esem a vrátit srdce!

Podstatné je, že si můžete dovolit věnovat Východu přídavný zdvih v srdcích, ale pouze v době, kdy ještě kárová barva není vypracována. Východ nemůže získat víc než jeden pikový, tři srdcové, dva kárové a dva trefové zdvihy.

♠ Q 10 8 7 2

♥ 4

♦ Q 5

♣ Q J 10 4 2

N
W 4 E
S

♠ J

♥ Q 10 8

♦ K 10 9 8 7 2

♣ 9 7 6

♠ K 9 5 3

♥ A 7 5 3

♦ A 4

♣ A K 3

♠ A 6 4

♥ K J 9 6 2

♦ J 6 3

♣ 8 5

♠ J

♥ Q 10 8

♦ K 10 9 8 7 2

♣ 9 7 6

Výsledek: Vaši týmoví druzi se v tomto rozdání spokojili s menším ziskem. Hráli tři kára a získali devět zdvihů za +110.

Pokud jste našli správnou obranu, je to +5IMP, jinak byste ztratili 10IMP.

Příklad 5

Ve zdvihu W
♥ Q
♥

N

♠ 9 4 3

♥ 8 2

♦ J 7 3

♣ J 10 7 6 2

S

♠ A K J 8 6 5 2

♥ A

♦ Q 5

♣ K Q 5

Západ vynáší srdcovou dámu a vy berete zdvih esem. Jak pokračovat?

Závazek 4♠ S Výnos ♥Q

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

1BT* 15-17

Řešení:

Problém je jasný – najít vstup na stůl pro pikový impas. Je zřejmé, že Východ má všechny body, ale tohle zjištění vám nijak valně nepomůže. Východ sice může mít trefové eso dubl, ale potom snapne třetí kolo trefů.

Dejme Východu třetí trefové eso. Začnete hrát trefy a Východ dvakrát propustí. Třetí tref vezme a vrátí srdce. Vy pak budete hrát kára, ale Východ jednoduše zahraje tři kola kár. Vám už zbudou v ruce jen

trumfy. Musíte káro snapnout a trumfový zdvih odevzdat. Co když budete hrát levné barvy v obráceném pořadí? Nic nezískáte. Východ odehraje dvě kola kár a zahraje srdce. Později vezme třetí kolo trefů a zahraje káro – a jste tam, kde jste byli.

Bude-li ale trefové eso druhé, okamžité rozehrání kár bude mít úspěch. Východ může vzít dva kárové zdvihy a odejít srdce, ale když přijde do zdvihu na trefové eso bude v nuceném výnosu. Toto je vaše jediná šance. Vyneste károvou dámu.

♠ 9 4 3
 ♥ 8 2
 ♦ J 7 3
 ♣ J 10 7 6 2

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

N
W 5 E
S

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

♠ A K J 8 6 5 2
 ♥ A
 ♦ Q 5
 ♣ K Q 5

Všimněte si, že odehrání jediného trefu před káry bude kritické. Východ samozřejmě první tref propustí, a když se dostane do zdvihu, odehraje své tři vysoké zdvihy a srdce.

Výsledek: Vaši kolegové bránili pět srdcí s kontra, jednou ne za 100. Podle teorie výborná obrana, ale má jeden háček, záleží na tom, zda čtyři piky budou splněny.

Pokud jste uspěli, připsujete si 11IMP, pokud jste rozdání nezvládli, je to -5IMP.

Příklad 6

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

N
W 6 E
S

♠ K Q 3
 ♥ K J
 ♦ K Q 7 6 4
 ♣ 10 4 3

Sever vynáší srdcovou pětku ke klukovi a vaší dámě. Vracíte pikovou desítku ke králi stolu. Ze stolu je vynesena kárová figura, vy kryjete esem a Západ snapuje. V dalším kole je odehrána v pořadí srdcová šestka, osmička, král a eso. Vy vracíte druhý trumf vzatý dámou stolu a vidíte, že partner v trumfech markoval velká-malá. Ze stolu jde trefová trojka. Jak budete bránit?

Závazek 4♠ W Výnos ♥5

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

Řešení:

Asi si vyčítáte, proč jste na trefy nesáhli dřív. Teď už je jasné, že závazek neporazíte žádným způsobem, pokud partner nemá trefového kluka. Jakou má Západ rozlohu? Dosud se nikde neobjevila srdcová dvojka, a tak to vypadá, že ji má váš partner. Potom má Západ čtyři srdce do desítky a rozlohu 5-4-0-4.

Když na tref nasadíte figuru, Západ propustí. Je mu jasné, že zbývající trumf obránců má Sever a Jih nemůže potřetí trumfnout. Západ vezme až druhý tref, na srdcovou desítku shodí tref a posledním trumfem stolu snapne třetí kolo trefů. Poté odhodí na károvou figuru ztrátové srdce, přejde do ruky károvým snapem, dotrumfuje a dohraje na vypracovaný tref.

Musíte proto zahrát malý tref. Západ nemůže propustit, protože Sever by potřetí trumfnul. Zahraje proto eso, odhodí jeden tref ze stolu na srdce a vpustí vás na trefovou dámu. Teď se ovšem situace změnila – donutíte stůl, aby snapoval na tref, ale vaši vysokou srdcovou devítku. Na stole sice je vysoká kárová figura, na kterou Západ odhodí jeden tref, ale další trefový zdvih mu stále zůstane k odevzdání.

♠ 7 6 2

♥ 8 5 2

♦ J 9 5 3

♣ J 6 2

N

W **6** E

S

♠ K Q 3

♥ K J

♦ K Q 7 6 4

♣ 10 4 3

♠ A J 9 8 4

♥ 10 7 6 4

♦ —

♣ A 9 7 5

♠ 10 5

♥ A Q 9 3

♦ A 10 8 2

♣ K Q 8

♠ K Q 3

♥ K J

♦ K Q 7 6 4

♣ 10 4 3

Výsledek: Vaši partneři v tomto rozdání nezazářili.

Východ otevřel 1BT, Jih kontroval a Západ rekontroval.

Dražba skončila ve dvou kárech s kontra z Jihu, které měly být poraženy, ale obrana nebyla dobře načasována a Jih nakonec splnil svoje za +180.

Vaše ztráta tedy činí 2IMP, pokud jste porazili čtyři piky a plných 13IMP, pokud soupeři splnili.

Příklad 7

W

9

♠

Ve zdvihu

N

♠ K 10 4

♥ 5 4

♦ 7 6 2

♣ A 9 6 5 3

S

♠ 6

♥ A Q J 10 9 7

♦ A K 10 8 4

♣ K

Západ vynáší pikovou devítku k desítce a klukovi Východu. Východ vrací malé káro, trojku. Berete esem a Západ přidává pětku. Co zahrajete teď?

Závazek **4♥ S** Výnos **♠ 9**

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

Řešení:

Pokud budou kára 3-2, nemůžete prohrát. Trojka Východu ale vypadá podezřele – nejspíš singl. Jaké máte vyhlídky proti kárům 4-1? Zřejmě splníte, pokud se vyhnete ztrátě trumfového zdvihu, což se podaří, když se dařit má – když bude mít Východ krále singl nebo jen jednou obsazeného. Máte jeden vstup na stůl, můžete převzít trefového krále esem a jednou impasovat v trumfech.

Máte však ještě jednu dodatkovou extrašanci – nespolehat na trumfový impas. Místo toho se pokuste snapnout na stole káro. Východ nemůže snapem nic získat – vezmete zdvih králem a zahrajete pokojně třetí káro. Vezmete jakékoliv vrácení a čtvrté káro snapnete pětkou. Nemůžete nic ztratit, pokud má Východ srdcového krále dubl a mocně získáte, pokud má Východ K,3,2.

Výsledek: Vaši protivníci ve druhé místnosti dospěli do krkolomného závazku 3BT, který po trefovém nebo károvém výnosu nemá šanci, ale Východ vynesl přirozeně pikovou dámu a daroval tak Severu dva vstupy k impasování srdcí a závazek byl splněn s desíti zdvihy.

Musíte tedy splnit, abyste zremizovali, jinak byste ztratili 12IMP.

Příklad 8

Partner nic nepokazí a poslušně vynáší károvou desítku a vy snapujete krále stolu pikovou čtyřkou. Co vrátíte?

Závazek **6♠x W** Výnos **♦10**

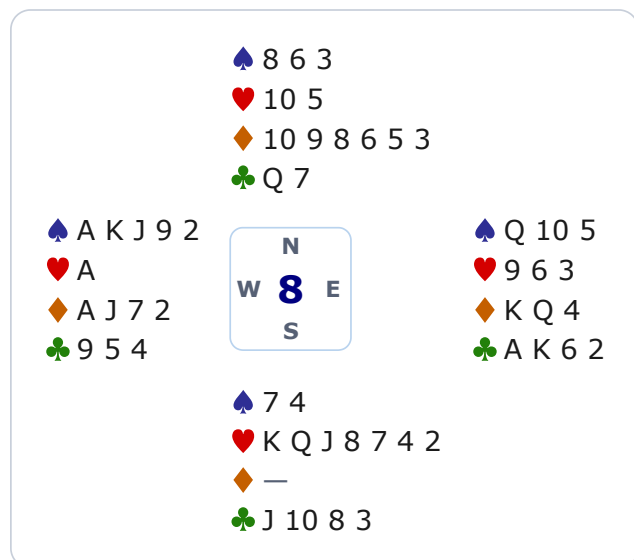
W	N	E	S
1♠ pas	2♣	3♥	
4♦ pas	5♠ pas		
6♠ pas	pas	X	
pas	pas	pas	

Řešení:

Vydražitel má jistě pikový 5-list shora a čtyři kára a nepochybně také srdcové eso. Spolu s trefovými zdvihy na stole má jedenáct rychlých zdvihů, a pokud má trefovou dámu, dvanáct. Jaké má Západ skvízové vyhlídky? Má-li Západ dubl srdcové eso a trefový dubl, šance veškeré žádné. Partner může v

tom případě zadržet trefy, zatímco vy si podržíte svá srdce. Mnohem vážnější bude, má-li Západ trefový 3-list a singl srdcové eso. Potom si musíte vzít trefy na starost sám. Jestliže v této situaci zahrajete srdce nebo trumf, odehraje vydražitel nejprve čtyři kola trumfů a potom přejde na kára. Na poslední káro odhodí ze stolu tref a vy se stanete obětí trumfového skvízu.

Trumfovému skvízu však můžete předejít, pokud včas odstraníte jeden z trefových vstupů na stůl. Vyneste tedy ke druhému zdvihu tref. Po vrácení trefu se Západ může pokusit jediné o criss-cross skvíz, ale ten selže, protože Sever drží klíčovou kartu – srdcovou desítku.



Výsledek: Váš týmový kolega na Východě se dotazem ujistil o partnerově silném pikovém 5-listu a dvou esech v červených barvách a stanovil konečný závazek na 6BT. Dvanáct zdvihů je v BT shora.

A proto si za správné trefové zahrání připisujete 14IMP, v opačném případě ztrácíte 6IMP.

Literatura

1. *Hra v družstvu* – H.W.Kelsey

Lekce 30: Na ostří nože – 6. oktáva

Příklad 1

Ve zdvihu 

N

♠ A 8 4 3
♥ K 7 6 3
♦ K 7
♣ 10 5 4

S

♠ 6
♥ A 8 5 4 2
♦ A 5 4
♣ A Q 9 3

Západ vynáší pikového kluka a Východ přidává pod eso krále. Jaký máte plán sehrávky?

Závazek **4♥ S** Výnos ♠ J

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

Řešení:

Západ mnoho bodů v pikách nemá, a tak bude mít určitě trefového krále a možná i kluka. To nebude vadit, jestliže vám nebude příznivě nakloněno dělení trumfů. Bude-li však úplně všechno špatně – čtyři trumfy u Východu a oba trefové honéry u Západu – tak co? I to se dá zvládnout, jestliže sehrávku dobře načasujete.

Snapnete druhý pik a pokračujete srdcem ke králi. Pokud oba obránci přiznají, můžete se pokusit o nadzdvih impasem trefovou devítkou. Když Západ nepřizná, snapnete další pik, přejdete károvým králem a zahrajete čtvrtý pik. Jestliže vám Východ dovolí snapnout malým trumfem, odehrajete kárové eso a snapnete káro. Vynesete ze stolu tref, a i když bude mít Východ trefovou šikenu, nemůže vám uškodit.

Snapne-li Východ některý pikový zdvih před vámi, musíte přesnapnout, vyeliminovat kára a piky a vpustit Západ do nuceného výnosu. Pokud nemůžete jinak, tak výnosem trefové dámy z ruky. Zisk obránců bude pouze dva srdcové zdvihy a jeden trefový.

Východ mohl být také kratší v kárech a rozhodnout se pro kárové odhozy na piky stolu. Podaří-li se mu tímto způsobem snapnout kárové eso nebo přesnapnout káro na stole, stále máte splněno. Lehce dopočtete, kolik měl Východ původně kár (a také kolik trefů). Pokud měl Východ tři trefy, bude Západ vpuštěn do nuceného výnosu jak uvedeno výše. Pokud měl Východ původně trefový 4-list, zajistíte si deset zdvihů zahráním trefového esa a malého trefu.

♠ A 8 4 3
 ♥ K 7 6 3
 ♦ K 7
 ♣ 10 5 4

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

N
 W 1 E
 S

♠ K Q
 ♥ Q J 10 9
 ♦ J 9 8 3 2
 ♣ 8 6

♠ 6
 ♥ A 8 5 4 2
 ♦ A 5 4
 ♣ A Q 9 3

Výsledek: Ve druhé místnosti byl závazek týž a přišel i stejný výnos. Jih však ke druhému zdvihu zahrál srdce k esu a tím se odsoudil k záhubě.

Získali jste tedy 10IMP, pokud jste našli klíčové zahrání malého piky ke druhému zdvihu.

Příklad 2

♠ A K Q 3
 ♥ J 4
 ♦ Q J
 ♣ A Q 9 5 4

N
 W 2 E
 S

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

Vynášíte pikovou šestku k dámě dvojce a pětce. Hlavní hráč hraje tref k šestce a králi a pokračuje srdcovou šestkou. Jak budete bránit?

Řešení:

Silná dražební sekvence dává tušit 6-list vedený dvěma vysokými honéry společně s károvým esem. Nemůžete doufat v kárový zdvih, protože vydražitel má dostatek zdvihů ve vysokých kartách na stole, než aby se musel starat o ztrátové zdvihy v ruce. Navíc začal Západ rozhrávat trumfy ze správného konce. Máte nějakou protizbraň?

Závazek 6♥ E Výnos ♠6

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

Jediná možnost je hrát na zablokování srdcí. Můžete udělat dva srdcové zdvihy za předpokladu, že Východ má rozlohu přesně 3-6-2-2 a oba černé junáky má partner. Abyste tuto šanci využili, musíte vskočit dámou a vrátit kárového krále. Tím zbavíte Východ jeho zbývajících vstupů do ruky ještě předtím, než stačí srdce odblokovat.

Když Západ vezme károvým esem a zahraje ke klukovi, nemá už další vstup do ruky a cokoliv ze stolu zahraje, můžete snapnout.

♠ J 10 2
 ♥ 2
 ♦ 9 8 7 5 3
 ♣ J 7 6 3

♠ A K Q 3
 ♥ J 4
 ♦ Q J
 ♣ A Q 9 5 4

N
 W 2 E
 S

♠ 9 7 5
 ♥ A K 9 8 7 6
 ♦ A 4
 ♣ K 8

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

Výsledek: Ve druhé místnosti našel Jih správnou obranu a porazil slem.

Můžete proto maximálně vyrovnat skóre, ale pokud byste nechali slem splnit, ztrácíte 17IMP.

Příklad 3

♠ A J 6 2
 ♥ J 4 2
 ♦ 9 5
 ♣ K J 7 4

N
 W 3 E
 S

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

Na váš výnos srdcovým esem přidává Sever trojku a Východ šestku. Jak budete pokračovat?

Závazek 4♠ E Výnos ♥A

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

Řešení:

Vypadá to, že zbývající srdce jsou rozděleny mezi listy Severu a Východu 2-2, ale potřebujete ještě další dva zdvihy k poražení závazku. Vyhlídky nejsou růžové. Partner pasoval vaši otvírku, a tak může mít sotva více než pět bodů. A v to musíte doufat – že má partner trefovou dámu a kárového krále. Můžete tedy odehrát ještě jedno srdce a pak přejít na kára? Nikoliv, taková obrana jen pomáhá vydražiteli v jeho záměrech. Pokud máte získat trefový zdvih, musí mít Východ tři trefy a to spolu s pravděpodobným pikovým 6-listem a dubl srdcem dává jen dvě kára. Potom se bude sehrávka odehrávat tak, že Východ zahraje po károvém esu pikové eso, snapne srdcového kluka, dotrumfuje a vynese káro. Obránci pak budou muset rozehrát trefy a tím umožní splnění závazku. Abyste se ochránili před takovou koncovkou, musíte vynést károvou figuru ve druhém zdvihu. Přejde-li kárové pokračování včas, vydražitel musí hrát nesesící trefový impas – jednou ne.

♠ 8 3
 ♥ 9 3
 ♦ K 8 7 6 4 2
 ♣ Q 8 5

♠ A J 6 2
 ♥ J 4 2
 ♦ 9 5
 ♣ K J 7 4

N
 W 3 E
 S

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

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

Výsledek: Ve druhé místnosti odehrála obrana nejdříve tři kola srdcí. Východ měl potom usnadněnou pozici a v koncové hře mu obránci rozehráním trefové barvy umožnili získat deseti zdvihů.

Správné pokračování v kárech vám proto vynese 10IMP.

Příklad 4

Ve zdvihu 

N

♠ K J 7 6 2
♥ A K Q 6 5 4
♦ J 5
♣ —

S

♠ A Q 8 4
♥ 7 3
♦ Q 8 2
♣ Q 9 4 3

Západ vynesl trefové eso a vy přebíjíte na stole pikovou dvojku. Jaký je váš plán sehrávky?

Závazek **4♠ S** Výnos **♣A**

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

Řešení:

Máte jen dvě zřejmé kárové ztrátovky, ale měli byste se pojistit proti špatné dělbě v drahých barvách. Pokud budou piky 4-0, musí být srdce 3-2 nebo aspoň 4-1 s délkou u dlouhých trumfů. Budou-li piky příznivě 3-1, můžete úspěšně bojovat i proti srdcím 5-0. Abyste si zachovali všechny šance, trumfněte na stole pikovým klukem. Jestliže některý obránce nepřizná, musíte otestovat srdce, a pokud to bude nutné, snapnout třetí kolo srdcí v ruce osmičkou, odehrát pikové eso a převzít pikovou dámu králem.

Když oba obránci přiznají na pikového kluka, pokračujte dalším trumfem k esu. Když nyní Východ nepřizná, jednoduše zahrajete malé srdce z ruky a případná srdcová šikena Východu vám neublíží. Když Západ snapne, mohou si obránci vzít už jen své kárové zdvihy. Když Západ odhodí vezmete na stole a budete pokračovat malým srdcem, kterého propustíte Východu. Obránci nemohou zabránit, abyste si další srdce snapli vysoko a vypracovali tak srdcovou barvu stolu.

Tak, jak karty leží, je stejně dobré trumfnout libovolnou figurou. Co je ale podstatné, vynést po dvojím trumfnutí srdce z ruky.

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

N
W 4 E
S

♠ A Q 8 4
♥ 7 3
♦ Q 8 2
♣ Q 9 4 3

Výsledek: Vaši týmoví kolegové na Východě byli mnohem agresivnější a bránili pět trefů s kontra – jednou ne za 100.

Splnění čtyř piků má cenu 11IMP, zatímco ztrácíte 5IMP při pádu.

Příklad 5

Ve zdvihu

W
 A
 ♠

N

♠ Q

♥ J 7 6 5 4 3 2

♦ K 6 4

♣ 7 2

S

♠ 7 6 5 4

♥ K

♦ A Q 9 5

♣ A Q 4 3

Západ vynesl pikové eso a Východ přidal krále. Západ pak přešel ke kárové trojce a vy kryjete desítku Východu dámou. Co zahrajete?

Závazek **3♥x S** Výnos ♠ A

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

Řešení:

Partnerova představa o slabém dvoutriku se zřejmě docela neshoduje s vaší, nicméně teď je třeba se zkoncentrovat se na sehrávku. Pikový král shozený pod eso může být jedinečným signálem přednosti barvy a můžete vsadit, že Východ snapne další kárový zdvih. Obránci udělají nějak moc trumfů. Jediná cesta jak zabránit tomu, aby vás obránci rozsnapovali, je předejít je – zorganizovat něco na způsob coup en passant, při kterém trumfy stolu zmizí při nejbližší příležitosti. Podmínkou je rozloha Východu přesně 5-2-1-5 a sedící trefový impas.

Ve třetím zdvihu snapnete pik a přejdete do ruky trefovým impasem. Pokud bude trefová dáma držet, pokračujete pikovým snapem, trefem k esu a dalším pikem. Západ nemůže snapnout před vámi, protože by tím přišel o jinak jistý trumfový zdvih. Nyní zahrajete srdce ke králi. Západ vezme a dá partnerovi požadovaný kárový snap, ale Východ může vrátit jen piky nebo trefy, které samozřejmě

snapnete na stole. Převezmete kárového krále esem a zahrajete káro nebo tref a uděláte devátý zdvih „mimochoodem“ na trumfového kluka. Tak, jak karty leží, je závazek tři srdce neporazitelný.

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

Výsledek: V zavřené místnosti Sever pochopitelně neotevřel a finálním závazkem byly tři piky z Východu. Jih vynesl srdcového krále, a když se dostal do zdvihu na trefovou dámu, vynesl trumf. Východ potom získal celkem deset zdvihů.

Váš zisk je plných 14IMP, pokud jste splnili kontrovaný závazek, naproti tomu ztrácíte pouze 1IMP, pokud jste nesplnili.

Příklad 6

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

Závazek 3♣ E Výnos ♥A

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

Vynášíte srdcové eso a Sever přidává dámu. Jak budete pokračovat?

Řešení:

Čtyři zdvihy pro obranu můžete snadno napočítat, ale kde vzít pátý? Je dost nepravděpodobné, že by partner mohl udělat trumfový zdvih a možnost dát partnerovi kárový přebitek také není reálná. I když bude partner krátký v kárech, Východ si rychle vypracuje pikové shozy. Vaše jediná šance je srdcová barva. Můžete udělat tři srdcové zdvihy, podaří-li se vám zbavit stůl trumfů. Nebude ale správné zahrát trefové eso a tref, protože Východ pak dotrumfuje a odhodí pak jedno srdce na kára stolu. Řešením je zahrát trefovou devítkou ve druhém zdvihu. Druhé kolo trumfů pak vezmete esem a získáte tři srdcové, jeden trefový a jeden pikový zdvih.

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

Výsledek: Vaši partneři nechali soupeře po zásahu jeden pik sehrávat závazek dvě srdce z Jihu. Jih získal osm zdvihů a skóre 110.

Ztrácíte proto 2IMP, jestliže jste porazili tři trefy a ztrácíte 6IMP, pokud byly tři trefy splněny.

Příklad 7

Ve zdvihu 

N

♠ K 7 6
♥ 5
♦ K 7 6 4 3
♣ A J 5 3

S

♠ A Q 3
♥ A K Q
♦ A Q 5
♣ Q 8 6 2

Západ vynáší srdcovou desítku k vašemu esu. Jaký je plán sehrávky?

Závazek **6BT S** Výnos ♥10

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

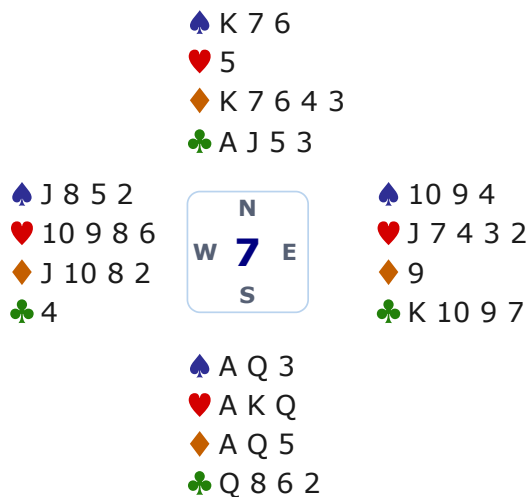
Řešení:

Máte deset zdvihů ve vysokých kartách a dva zdvihy navíc získáte, pokud budou kára dělena 3-2 a můžete udělat nadzdvih trefovým impasem. A co nebudou-li se kára dělit? Stále máte možnost udělat jedenáctý zdvih v trefech a také dvanáctý, pokud budou trefy 3-2. A konečně je tu možnost skvízu v levných barvách.

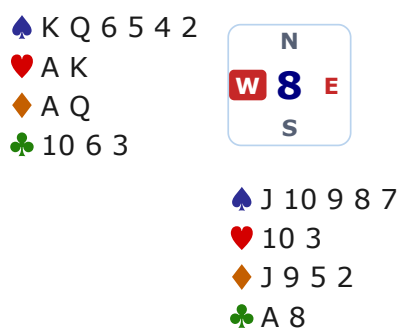
Závazek je však vskutku neprůstřelný, pokud budou kára alespoň 4-1. Odehrajte nejdříve kárové eso a dámu, abyste zjistili situaci. Jestliže některý z obránců nepřizná, dalším vaším krokem bude odehrání trefového esa. Nestane-li se nic zajímavého, zahrajete v dalším zdvihu malý tref přes obránce s krátkými káry. Pokud to bude např. Východ, zahrajete trefovou trojku a z ruky položíte dámu. Pokud bude mít károvou krátkost Západ, přejdete do ruky na piky a vynesete šestku ke klukovi na stole. Může dojít k jedné ze tří možností. Zaprvé budou trefy 3-2 a vy máte dvanáct zdvihů. Nebo bude mít jeden hráč obě levné délky – v tom případě ho budete skvízovat. Konečně když bude mít obránce s károvou krátkostí trefovou délku, právě jste získali druhý trefový zdvih a dvanáctý zdvih získáte propuštěním v kárech, protože obránce s károvou délkou už nemá trefy.

Výsledek: Vaši soupeři hráli také 6BT a Jih pečlivou sehrávkou splnil.

Pokud jste také splnili, je rozdání remízové, jinak ztrácíte 17IMP.



Příklad 8



Na výnos pikovým klukem hraje hlavní hráč ze stolu malou, partner přidává trojku a Východ odhazuje károvou trojku. Co zahrajete teď?

Závazek **3BT E** Výnos ♠ **J**

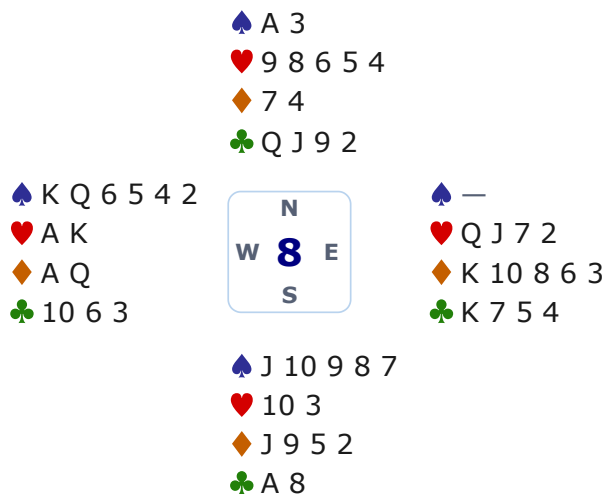
W	N	E	S
1 ♠	pas	2 ♦	pas
3 ♠	pas	3BT	pas
pas	pas		

Řešení:

Vydražitel správně propustil první pikový zdvih. Když budete v pikách pokračovat, ze stolu přijde opět malý pik a vydražitel nakonec udělá tři pikové zdvihy. Obránci v tomto případě získají tři pikové zdvihy a trefové eso.

Co jiného by se dalo podniknout? Partner má určitě nějakou srdcovou délku, ale srdcové pokračování asi nebude to pravé. I kdyby Sever měl v srdcích nějaké hodnoty, jeho jediný dozdvih, pikové eso, bude co nevidět vyražen. Navíc je mnohem pravděpodobnější, že srdcovou figuru a také kárového krále má Východ. Na svou dražbu na druhém stupni bude mít jistě devět nebo deset bodů. Sever toho kromě pikového esa mnoho mít nemůže.

Jediná reálná šance na poražení je najít u partnera nějaké trefové zdvihy, které mohou být vypracovány před vyražením pikového esa. Správná obrana je tedy trefové eso a tref. Trefový útok ve druhém zdvihu zajišťuje obraně pět zdvihů. Vydražitel nemá žádnou šanci.



Výsledek: Ve druhé místnosti proběhla dražba obdobně. Stejný výnos pikovým klukem byl propuštěn. Ve druhém zdvihu pokračoval Jih v srdcích. Vydražitel vzal a vynesl ze stolu malý pik. Sever odpověděl výnosem trefové dámy, ale Východ opět správně propustil a obránci získali pouze po dvou zdvizích v obou černých barvách.

Pokračování trefovým esem a trefem tedy získává pro váš tým 12IMP, po jakékoliv jiné obraně je rozdání remízové.

Literatura

1. *Hra v družstvu* – H.W.Kelsey

Lekce 31: Na ostří nože – 7. oktáva

Příklad 1

Ve zdvihu 

N

♠ K 4
♥ 9 6 5 2
♦ 7 5 4 3
♣ K J 9

S

♠ A Q 7 3
♥ A 8 3
♦ 6
♣ A Q 10 6 4

Západ vynesl kárového krále a pokračuje károvou dámou, kterou přebíjíte trumfem. Co dál?

Závazek **5♣ S** Výnos **♦K**

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

Řešení:

Máte pouze devět zdvihů shora. Desátý můžete získat pikovým přebítkem na stole, ale kde vezmete jedenáctý? Máte dva ztrátové zdvihy v srdcích a nemůžete připravit srdco-kárový skvíz, protože nemáte na stůl vstup. Můžete se pokusit o hru na obrácený stůl. Místo jednoho piku na stole budete snapovat třikrát kára v ruce. Za předpokladu rozdělení trefové barvy 3-2 vám to přinese opět deset zdvihů, ale nyní máte možnost skvízu v drahých barvách, pokud má jeden z obránců oba drahé 4-listy nebo delší. Aby skvíz fungoval, musíte upravit počet propuštěním jednoho zdvihu – a nejlepší okamžik je právě teď. Ke třetímu zdvihu byste měl zahrát malé srdce z obou listů. Trumfové vrácení vezmete na stole, snapnete vysoko třetí káro, odehrajete srdcové eso, zahrajete pik ke králi a znovu snapnete káro vysoko. Posledním trumfem přejdete na stůl a musíte doufat, že zahrání tohoto posledního trumfu zapracuje jako skvíz v drahých barvách a některý z obránců bude zmáčknut. A skutečně, Západ se dostal do potíží a musí vám dát jedenáctý zdvih v srdcích nebo pikách.

♠ K 4
 ♥ 9 6 5 2
 ♦ 7 5 4 3
 ♣ K J 9

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

N
 W 1 E
 S

♠ J 8 5
 ♥ K J
 ♦ A J 9 8 2
 ♣ 8 3 2

♠ A Q 7 3
 ♥ A 8 3
 ♦ 6
 ♣ A Q 10 6 4

Výsledek: Ve druhé místnosti se vaši soupeři rovněž dolicitovali do pěti trefů a přišel stejný kárový výnos. Západ však uzřel partnerovu přidanou károvou dvojku a nekompromisně pokračoval trumfem. Nyní už hlavní hráč nemá dostatek vstupů, aby realizoval hru na obrácený stůl. Výsledek jednou ne.

Hra na obrácený stůl se skvízem v drahých barvách vám vynesla 10IMP.

Příklad 2

♠ K
 ♥ N
 W 2 E
 S

♠ 6 2
 ♥ J 6 4
 ♦ A J 8 7 6 4 3
 ♣ 8

♠ 8 7 5 3
 ♥ 9 7 2
 ♦ K 2
 ♣ Q J 9 4

Partner vynáší pikového krále, dáváte pětku a Západ devítku. Sever mění na srdcovou trojku a vaše devítka vyhání krále. Je hrána kárová dáma, devítka, trojka a vy berete králem. Co vynesete?

Závazek **3BT W** Výnos ♠K

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

Řešení:

Zvýšení Východu na 3BT je více než ďábelské. Vaše linka musí mít přinejmenším polovinu všech bodů, ale pokud si neodehrajete své zdvihy v tempu, vydražitel pravděpodobně získá devět zdvihů. Je svůdné vynést trefovou figuru ke čtvrtému zdvihu, ale malý rozbor situace v tomto momentě nemůže uškodit. Zahajitel má zřejmě A,J v pikách, ukázal srdcového krále a károvou dámu, to je dohromady deset bodů. Má tedy ještě jednu figuru buď v trefech nebo srdcích. Kdyby měl mít Západ tu figuru v srdcích, potom má prázdné trefy. A to je silně nepravděpodobné. Kdyby měl partner eso a krále v trefech, určitě by jednu figuru odehrál v jednom zdvihu, aby viděl zda Jih bude pozitivně markovat. Západ tedy musí mít jednu trefovou figuru a tím pádem nemůže mít srdcovou dámu ani eso. Srdcové honéry má Sever a vrácené srdce s jistotou poráží tento divoký závazek.

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

♠ A J 9
 ♥ K 8 5
 ♦ Q 10 5
 ♣ A 7 5 3

N
 W 2 E
 S

♠ 6 2
 ♥ J 6 4
 ♦ A J 8 7 6 4 3
 ♣ 8

♠ 8 7 5 3
 ♥ 9 7 2
 ♦ K 2
 ♣ Q J 9 4

Výsledek: V druhé místnosti otevřel Východ tři kára, která Sever na čtvrtém místě pobídkově kontroval. Jih potom sehrával konečný závazek tři piky. Kárový výnos vzal Východ esem, vrátil tref a udělal trefový přebitek. Obránci pak ještě získali srdcový a trumfový zdvih s výsledkem jednou ne.

Vrácené srdce proto získává 4IMP, cokoliv jiného znamená ztrátu 7IMP.

Příklad 3

K
 N
 W 3 E
 S

♠ 10 9 6 5 4 3
 ♥ K Q 5 4
 ♦ 5 4
 ♣ 6

♠ A 8 2
 ♥ 6 2
 ♦ A J 8 6
 ♣ 10 8 5 3

Partner vynáší pikového krále, Západ přebíjí srdcovou trojkou. Hraje srdcovou sedmičku ke klukovi, dámě a dvojce a vrací károvou čtyřku. Berete esem a Západ přidává dvojku, Sever sedmičku. Co dál?

Závazek 6♥ W Výnos ♠K

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

Řešení:

Vydražitel má stěží srdcový 6-list, takže partnerův srdcový kluk není singl, ale 3-list. Z toho plyne rozloha Západu 0-4-3-6. Dobré trefy určitě budou tou hlavní zbraní Západu, a proto ten skok na šest srdcí. Má-li Západ trefy úplně pevné nebo i v případě, kdy má v kárech K,Q, má celkem dvanáct zdvihů. Vy musíte doufat v opak.

V takových situacích bývá důležité nezahrát za hlavního hráče nic, co by si nemohl zahrát sám. Pokračování v pikách dává Západu zdvih navíc v trumfech. Na místě je pasivní obrana a nejpasivnější obrana proti slemu je trumf.

Po trumfovém vrácení už hlavní hráč nemá komunikaci, aby zrealizoval dva snapy na stole, případně jeden navíc v ruce a závazek nesplní. V našem případě by stejně dobře uspělo vrácené káro nebo tref. Jediným chybným krokem, který dává vydražiteli splnění, je pikové vrácení.

♠ K Q J 7
 ♥ J 10 8
 ♦ Q 10 7 3
 ♣ J 7

♠ —
 ♥ A 9 7 3
 ♦ K 9 2
 ♣ A K Q 9 4 2

N
 W 3 E
 S

♠ 10 9 6 5 4 3
 ♥ K Q 5 4
 ♦ 5 4
 ♣ 6

♠ A 8 2
 ♥ 6 2
 ♦ A J 8 6
 ♣ 10 8 5 3

Výsledek: Vaši kolegové tento „šancovní“ slem nedražili, zůstali jen ve čtyřech srdcích a získali jedenáct zdvihů za 650.

Pokud jste vrátili pik, ztrácíte 13IMP, jakákoliv jiná obrana vám vynesla stejný zisk.

Příklad 4

Ve zdvihu

W
K ♠

N

♠ 5
♥ A 3
♦ Q 8 6 5 3
♣ Q 10 8 7 2

S

♠ A J
♥ Q 9 6 4
♦ A K
♣ K J 9 4 3

Závazek 6♣ S Výnos ♠K

W	N	E	S
pas	pas	pas	1♣
pas	3♣	pas	3♥
pas	5♣	pas	6♣
pas	pas	pas	

Západ vynáší pikového krále. Váš plán?

Řešení:

Pro změnu je teď řada na vás, abyste spadli z bláznivého slemu? Jaké máte šance? Nic moc. Tři ztrátová srdce můžete odhodit, jen když budou kára 3-3. Potom je tu jen malá extrašance, že obránce s krátkými káry bude mít holé trefové eso a srdcového krále. Pro tento případ musíte využít eliminování a prozkoušet kára před sáhnutím na trumfy. Odehrajete eso a krále kárového,

Příklad 5

Ve zdvihu

W
9♥

N

♠ A Q 3
♥ Q J 4
♦ 10 5 4 2
♣ A 9 5

S

♠ K 8 7 6 2
♥ A 6 5 3
♦ A 7
♣ 8 3

Závazek 4♠ S Výnos ♥9

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

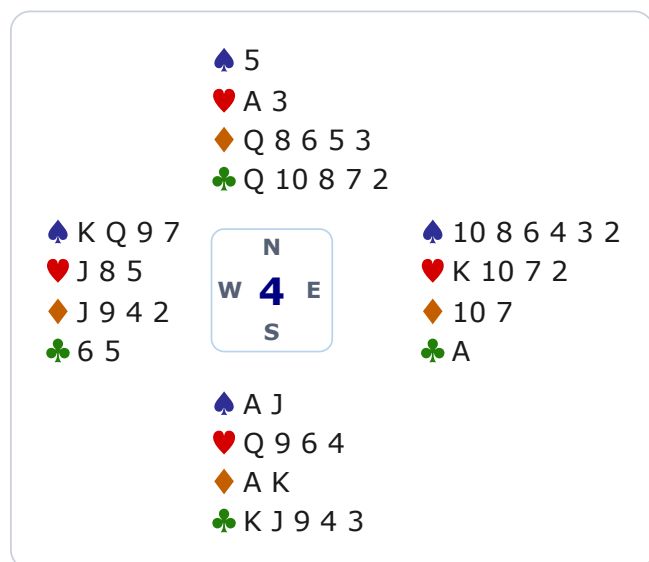
Západ vynáší srdcovou devítku. Jak budete plánovat sehrávku?

Řešení:

Máte zjevný ztrátový zdvih v každé z bočních barev, a proto musíte doufat, že piky budou 3-2. Navíc máte problémy se srdci – nesmíte odevzdat víc než jeden srdcový zdvih. Vypadá to, že Západ vynesl srdce od dublu a v tom případě musíte spoléhat na to, že Západ má jen dva trumfy, abyste si mohl čtvrté srdce snapnout na stole.

snapněte pikového kluka a vyneste károvou dámu. Když oba obránci přiznají, vyrazíte trefové eso a nárokujete zbytek zdvihů. Bude-li mít někdo dubl káro a snapne holým trefovým esem károvou dámu, musí vrátit srdce nebo zahrát do dvojšikeny. Odmítne-li snapnout, vpustíte ho do nuceného výnosu trumfem poté, co si snapnete čtvrté káro.

Hrajete károvou dámu a Východ nemá úniku – musí vám věnovat dvanáctý zdvih.



Výsledek: Vaši soupeři tento nepřesvědčivý slem nehráli. Zůstali v pěti trefech a získali deset zdvihů za 600.

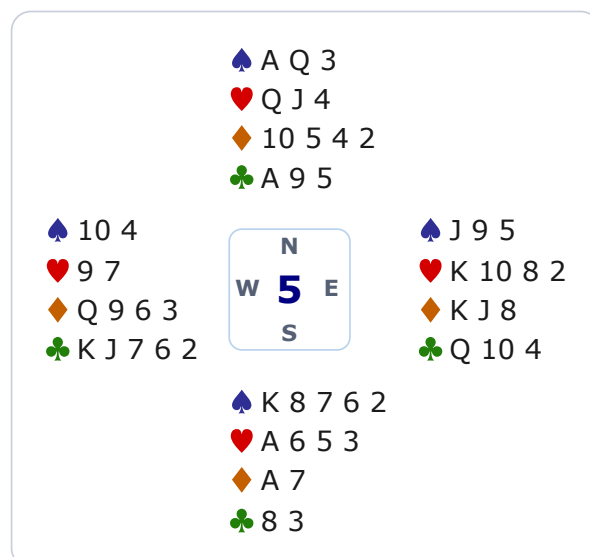
Proto buď 13IMP získáváte nebo 12IMP ztrácíte podle toho, zda jste splnili nebo ne.

Načasování sehrávky bude dost obtížné.

Nemůžete zahrát tři kola srdcí a zároveň ponechat trumf Západu. Zahrajete srdcovou dámu ze stolu, pokrytou králem a esem, druhé srdce ke klukovi a třetí srdce – potom zahrání čtvrtého srdce způsobí vypromování trumfového zdvihu pro obranu. Zrovna tak nemůžete propustit třetí kolo srdcí poté, co odehrajete dva vysoké trumfy stolu, protože Východ se dostane do zdvihu a ponese třetí trumf, a tak zabrání přebitku.

Předpokládejme, že ponecháte Východ ve zdvihu na srdcového krále. Potom můžete vzít jakékoliv pokračování, odehrát A,Q v trumfech a vrátit se k srdcím. Čtvrté kolo srdcí přebijete na stole malým trumfem. Je to vcelku dobrý plán až na to, že Východ nebude tak laskav a nepokryje srdcovou dámu králem. Nyní máte před sebou stejné dilemma: nemůžete propustit srdcový zdvih v pravý okamžik.

Spolehlivé a správné je naproti tomu propuštění srdce v prvním zdvihu. Když Západ přejde ve druhém zdvihu na kára, musíte opět propustit, abyste si připravili rychlý vstup do ruky na potom. Vezmete károvým esem ve třetím zdvihu, odehrajete A,Q v pikách a podniknete srdcový impas. Skončíte srdcovým klukem na stole, přejdete károvým snapem a snapnete čtvrté srdce jako desátý zdvih.



Výsledek: Vaši soupeři hráli v tomto rozdání ve druhé místnosti 3BT, ve kterých je devět zdvihů snadno k uhrání.

Museli jste tvrdě zapracovat, abyste získali 1IMP, zatímco vás dělilo málo od ztráty 12IMP.

Příklad 6

♠ 8 7 3

♥ A 9 8 4

♦ Q 9 2

♣ Q 8 5

N

W **6** E

S

♠ A K J 6 4

♥ 6 5

♦ 10 7 4

♣ K 9 2

Vynášíte pikové eso. Sever přidává pětku a Východ devítku. Jak dál?

Závazek **6♥E** Výnos **♠A**

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

Řešení:

Nepodceňujte hrubě Východ – určitě má singl pik a pravděpodobnou rozlohu 1-4-5-3. Potom nemá víc než deset zdvihů shora, ale může vzít jedenáctý pikovým snapem v ruce. Nebylo by dobrou ideovou pokračovat v pikách, protože by to mohlo pomoci hlavnímu hráči dokončit hru na obrácený stůl.

Musíme tedy změnit barvu útoku – co bude nejbezpečnější? Samozřejmě neponesete od vašeho trefového krále. Co trumfový výnos? Může být bezpečný dost, ale je možné, že trumfem dáte vydražiteli jeden vstup na stůl navíc a to by mohlo stačit na dokončení hry na obrácený stůl. Potenciálním vstupem může být také kárová devítka a vydražitel ten hluboký impas na desítku udělá, bude-li ho nutně potřebovat.

Bezpečné zahrání ve druhém zdvihu je káro. Vydražitel pak nedostane nic, na co by neměl nárok. Nebude-li mít v ruce šest kár, musí padnout.

Zahrajete-li ve druhém zdvihu trumf, vydražitel položí osmičku, a tak získá přímý vstup na stůl ihned nebo v dalším kole. Toho využije k pikovému přebitku, přejde na stůl impasem na károvou desítku a znovu přebije pik. Dáma kárová mu postačí jako vstup na stůl na dotrumfování a zbylá vysoká kára pak získají celkem dvanáct zdvihů.

♠ Q 10 5 2
 ♥ J 7 2
 ♦ 6 3
 ♣ J 7 6 3

♠ 8 7 3
 ♥ A 9 8 4
 ♦ Q 9 2
 ♣ Q 8 5

N
 W 6 E
 S

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

♠ A K J 6 4
 ♥ 6 5
 ♦ 10 7 4
 ♣ K 9 2

Výsledek: Vaši kolegové se opět vyhnuli bídnému slemu, zůstali ve čtyřech srdcích a udělali jedenáct zdvihů za 650.

Museli jste tedy zahrát ve druhém zdvihu káro, abyste získali 13IMP, jinak stejný počet ztrácíte.

Příklad 7

Ve zdvihu

W
6
♥♥

N

♠ K 8 6 4
♥ K 3
♦ A 9 6 5 2
♣ A 4

S

♠ A 5
♥ Q 8 5
♦ K 4
♣ K J 8 7 3 2

Západ vynáší srdcovou šestku. Dáváte krále a Východ přidává dvojku. Váš plán?

Řešení:

Máte sedm zdvihů shora a potřebujete další dva – viditelně v trefech. Trefy však musíte vypracovat tak, aby se Východ nedostal do zdvihu a nemohl podehrát srdcovou dámou. Žádný problém nevznikne, budou-li trefy 3-2. Když trefový impas v druhém kole trefů nebude sedět, zůstane u zdvihu Západ a vašich deset zdvihů je jistých.

Zbývá prozkoumat vaše možnosti při trefech 4-1. Nebudeme-li se zabývat velmi vzdálenou možností rozehrát kára tak, aby se do zdvihu nedostal Východ, je zde malá opatrnůstka pro rozehrávání trefů. Má-li Západ singl trefovou dámou, můžete mu propustit trefový zdvih, a tak vyřadit ze hry Východ, i když ten má skutečnou zádrž. Ve druhém zdvihu musíte přejít károvým králem do ruky a vynést malý tref a propustit, dá-li Západ dámou.

Závazek **3BT S** Výnos ♥6

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

♠ K 8 6 4
 ♥ K 3
 ♦ A 9 6 5 2
 ♣ A 4

♠ J 9 3 2
 ♥ A J 9 6 4
 ♦ 10 8 3
 ♣ Q

N
 W 7 E
 S

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

♠ A 5
 ♥ Q 8 5
 ♦ K 4
 ♣ K J 8 7 3 2

Výsledek: Stejný závazek a stejný výnos přišel i ve druhé místnosti. Vydražitel však přehlédl možnost té malé bezpečnůstky v trefech a 3BT nesplnil.

Pokud jste splnili, zapíšete si 12IMP.

Příklad 8

♠ 7 6 3
 ♥ A
 ♦ Q J 7 4 3 2
 ♣ K Q J

N
 W 8 E
 S

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

Vynášíte srdcovou osmičku k esu na stole. Sever přidává dámu a Východ trojku. Ze stolu jde malé káro a Sever přidává trefovou devítku, což je náznak ukazující sudý počet trefů. Východ dává kárového krále a vy berete esem. Jak budete pokračovat?

Závazek **3BT E** Výnos ♥8

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

Řešení:

Hlavní hráč má čtyři piky, tři kára a pravděpodobně 3-3 ve zbývajících barvách. Má oba červené krále a podle všeho ještě 5-6 bodů v černých barvách. Pokud má v pikách krále a dámu, jak to podle dražby vypadá, partner bude mít trefové eso. V tom případě bude bezpečné pokračovat dalším srdcem a vydražitel nikdy neudělá víc než sedm zdvihů.

Úplně jiný případ bude, má-li partner pikového krále a hlavní hráč trefové eso. Pak pokračování v srdcích dá vydražiteli extra vstup do ruky k impasování kár a Východ skončí s deseti zdvihy.

Správná obrana, která bude účinná v obou případech, je pikový kluk ve třetím zdvihu. Pokud má partner pikového krále, vezme jím pikový zdvih a vrátí pik. Po odehrání piků zahrajete pasivně tref a hlavní hráč může získat nanejvýš jeden pikový, dva srdcové, dva kárové a tři trefové zdvihy.

Když naproti tomu bude mít Východ pikový mariáš, vezme pikový zdvih a zahraje károvou osmičku a k desítce a klukovi. Ze stolu se vynese tref, který partner vezme a vrátí pik. Po odehrání svých dvou pikových zdvihů pošlete hlavního hráče trefem na stůl, kde bude uzamčen.

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

♠ 7 6 3
 ♥ A
 ♦ Q J 7 4 3 2
 ♣ K Q J

N
 W 8 E
 S

♠ Q 9 8 2
 ♥ K 5 3
 ♦ K 8 5
 ♣ A 10 3

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

Výsledek: Ve druhé místnosti hráli vaši soupeři ze Severu tři srdce s kontra. Obránci získali zřejmých pět zdvihů a skóre 100.

Pokud budete pokračovat v srdcích, zadáte 8IMP, trefovým pokračováním 7IMP. Dobrá obrana pikovým klukem získá 4IMP.

Literatura

1. *Hra v družstvu* – H.W.Kelsey

Lekce 32: Na ostří nože – 8. oktáva

Příklad 1

Ve zdvihu

W
10♥

N
♠ K Q 9 6
♥ A 9 6 3
♦ A K Q
♣ A K

S
♠ A J 8 7
♥ Q 7 4
♦ 6 4 2
♣ 9 5 3

Západ vynáší srdcovou desítku, plánujte!

Závazek **6BT S** Výnos ♥10

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

Řešení:

Po tomto výnosu už máte jedenáct zdvihů. Se získáním dvanáctého ale budou zřejmé obtíže. Srdcová devítka je na stole, a tak je jasné, že Západ vynesl od krátkosti a Východ má dvě srdcová držení. Jediný myslitelný způsob jak získat dvanáct zdvihů je skvíz v trefech a srdcích za předpokladu, že Východ má také Q,J,10, v trefech nebo jakýkoliv trefový 6-list. Jakkoliv je to nepravděpodobné, je to vaše jediná šance.

Jestliže přidáte ze stolu malou a Východ přidá a vezme první zdvih, bude skvíz fungovat úplně automaticky. Ale Východ může být natolik vzpurný, že první zdvih nevezme. Potom skvíz nebude fungovat, protože nebude možno upravit počet. Můžete odehrát kára, odblokovat trefy a vzít čtvrté kolo piků v ruce, ale Východ přesto nakonec získá trefový a srdcový zdvih.

Srdcová dáma musí být zachována jako pozdější vstup do ruky. K prvnímu zdvihu musíte správně zahrát srdcové eso a potom hrát kára a piky tak, abyste skončili na stole. Pokud bude hypotetický skvíz fungovat, nebude moci Východ podržet zároveň trefového honéra a srdcový 3-list. Pokud si odhodí jedno srdce, zahrajete malé srdce na expas k dámě a nakonec uhradíte tři srdcové zdvihy. Pokud bude lpět na srdcích a vzdá se trefů, odblokujete A,K v trefech a srdcovým expasem se pustíte do ruky na vysokou trefovou devítku.

♠ K Q 9 6
 ♥ A 9 6 3
 ♦ A K Q
 ♣ A K

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

N
 W 1 E
 S

♠ 4
 ♥ K J 8 2
 ♦ J
 ♣ Q J 10 8 6 4 2

♠ A J 8 7
 ♥ Q 7 4
 ♦ 6 4 2
 ♣ 9 5 3

Výsledek: Ve druhé místnosti hráli soupeři šest piků. Přišel výnos károvou desítkou. Vydražitel stáhnul všechny trumfy a zahrál druhé káro. Když se ukázalo, že Východ nemá, Jih pokračoval ještě třetím kárem a dostal tak Východ do podobného srdco-trefového skvízu, což Jihu umožnilo získat dvanáct zdvihů.

Můžete tedy rozdání nanejvýš remizovat. Jednou ne při 6BT vás stojí 14IMP.

Příklad 2

♠ A J 8 5
 ♥ 10 7
 ♦ K 6 3
 ♣ 7 5 4 3

N
 W 2 E
 S

♠ K Q 9 7 6
 ♥ 5 4
 ♦ A 10 7 4
 ♣ 9 6

Váš výnos pikovým králem bere Západ esem a Východ odhazuje srdcovou dvojku. Je vynesena kárová trojka, Sever odhazuje srdcovou trojku a Východ přidává károvou dámu. Jak budete bránit?

Závazek **3BT E** Výnos ♠K

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

Řešení:

Po dvou zdvizích už můžete skvěle dopočítat rozlohu. Východ má 0-4-6-3 a není cesty jak mu zabránit v získání pěti kárových zdvihů. Udělal už pikové eso a vzhledem k jeho silné dražbě má ještě nějaké zdvihy v listě, asi tři – možná v srdcích.

Je zřejmé, že si nemůžete dovolit poskytnout vydražiteli další pikový zdvih, ale zadržíte-li své kárové eso až do třetího kola, budete si moci odehrát pikovou dámu. To by mohlo přivést Východ do problémů, jestliže si nebude moci dovolit rozloučit se s trefem. Abyste způsobil opravdové zoufalství, měl byste však zadržet své kárové eso až do čtvrtého kola a přimět vydražitele, aby použil jeden ze svých srdcových vstupů. Až si vezmete kárové eso a odehrajete pikovou dámu, bude tlak už asi větší, než bude moci Východ unést.

Na druhé, třetí a čtvrté káro odhodí Sever dva piky a tref. Piková dáma potom donutí Východ, aby si odhodil jedno ze svých pracně vydobytych kár. Vráťte samozřejmě srdce a tím umožníte partnerovi, aby si vypracoval porážející srdcový zdvih.

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

♠ A J 8 5
 ♥ 10 7
 ♦ K 6 3
 ♣ 7 5 4 3

N
 W 2 E
 S

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

♠ K Q 9 7 6
 ♥ 5 4
 ♦ A 10 7 4
 ♣ 9 6

Výsledek: Ve druhé místnosti Jih zasáhl do dražby jedním pikem a konečný závazek byly čtyři piky kontra. Západ našel výborný srdcový výnos. Třetí kolo srdcí Jih přebil trumfovou devítkou a Západ odhodil tref. Jih mohl v tomto momentě hrát na jednu ne, ale nerozumně zahrál trumf a to ho stálo dva pády za 500.

Připisujete si tedy 12IMP za poražení 3BT a ztrácíte 3IMP pokud jste nechali splnit.

Příklad 3

Ve zdvihu

W
10

N

♠ A 6 5
 ♥ 5 2
 ♦ 8 5 4 3
 ♣ A 7 6 2

S

♠ 10 7 3 2
 ♥ A K 4
 ♦ A K J
 ♣ K Q 5

Západ vynáší srdcovou desítku a Východ povzbuzuje trojkou. Berete králem a hrajete kárové eso – oba soupeři přiznají. Jak budete pokračovat?

Závazek **3BT S** Výnos ♥10

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

Řešení:

Potřebný devátý zdvih můžete vzít v jedné z levných barev. Obvyklý sehrávkový recept je zkusit nejprve „bezproblémovou“ barvu – v tomto případě trefy – ale je v tom háček. Odehrajete-li tři kola trefů a zjistíte jenom, že jsou 4-2 a teprve pak zahrajete nesedící kárový impas, můžete být v trablech. Šance na kára 3-3 bude ještě v dohledu, bude-li Západ pokračovat v srdcích, ale předpokládejme, že přejde k pikům. Tím vám bere poslední vstup na stůl dřív, než jsou kára odblokována a přijdete o jednu možnost. Mohli byste ovšem odehrát kára shora místo impasování, ale pak byste mohli padnout při sedícím károvém impasu.

Vaše nejlepší cesta při zachování všech šancí je poměrně prostá. Přejděte na stůl pikovým esem a zahrajte kárový impas. Tato sehrávka je spojena jen s nepatrným rizikem. Západ může mít stěží pikový 5-list, když napoprvé vynesl srdce, a pokud má pět piků Východ, nikdy se nedostane do zdvihu. Pokud

budou piky 4-2, barva bude v 80% případů zablokována a obránci tak nemohou odehrát tři pikové zdvihy, v kterémžto případě by se dostal stůl do odhozových problémů. Přitom zůstávají všechny vaše šance v levných barvách otevřené. Pokud kárový impas selže, Západ nemůže zaútočit na vstup stolu a vy splníte vždy, pokud se bude alespoň jedna levná barva dobře dělit.

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

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

N		E
W	3	S

Tak, jak karty leží, splníte vždy, když zahrajete kára shora, třebaže nezaslouženě.

Výsledek: Ve druhé místnosti soupeřův Jih rozdání nezvládl a přešel na stůl za účelem kárového impasu trefovým esem. Západ využil nabídnuté šance a pikovým pokračováním porazil závazek.

Splnění 3BT vám proto přineslo 10IMP.

Příklad 4

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

♠ Q 7
♥ J 9 6
♦ A 8 6 3 2
♣ A Q J

N		E
W	4	S

Sever vynáší srdcovou dámu do esa stolu. Západ hraje ze stolu malé káro a přebíjí vaše eso. Z ruky hraje pikovou desítku, a když Sever hraje trojku, propouští k vaší dámě. Jak budete bránit?

Závazek **4♠ W** Výnos **♥Q**

W	N	E	S
3♠	pas	4♠	pas
pas	pas		

Řešení:

Propuštění pikové desítky vydražitelem k vaší dámě vypadá jako zbytečné, nervózní zahrání. Určitě musí mít podle dražby pikové eso a stejně zřejmá je jeho rozloha 7-3-0-3. Abyste závazek čtyři piky porazili, musíte udělat dva trefové a jeden srdcový zdvih nebo tři trefové.

Jestliže pasivně vrátíte trumf nebo káro, Západ vytrumfuje a propustí vám srdcový zdvih. Zahrání malého trefu je zajímavější (samozřejmě ne trefové eso a malý tref, protože pak by si Západ přebil třetí tref na stole). Zahrání malého trefu ale nebude fungovat, když bude mít Západ srdcovou i trefovou desítku. Vydražitel vezme zdvih králem a zahraje zdvih podruhé. Vy nyní musíte zahrát trumf, abyste zabránili trefovému přebitku. Západ nyní odehraje všechny trumfy a vy se stanete obětí stripskvízu.

Nakonec vás vydražitel vpustí trefem a vy se budete muset rozhodnout kterým srdcovým výnosem prohrát.

Stoprocentně účinná obrana v této situaci je zahrání srdcového kluka. Partnerův druhý trumf zabrání vydražiteli odblokovat srdce před vytrumfováním. Nevadí, že Západ získá bez problémů šest pikových a tři srdcové zdvihy, protože nakonec bude muset vydat tři trefové.

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

Výsledek: Ve druhé místnosti sehrával Východ závazek 3BT – dost pochybný. Jih vynesl káro k partnerovu králi, ale Sever nenašel smrtící vrácení trefu. Vrátil káro a vydražitel pak získal jedenáct zdvihů v ceně +460.

Takže jste získali 1IMP, i když jste nechali čtyři piky uhrát. Pokud jste je porazili, získáváte 11IMP

Příklad 5

Ve zdvihu

W

J

♣

N

♠ 9 6 3

♥ A 2

♦ K Q 4

♣ K 9 6 3 2

S

♠ A Q 5

♥ Q J 10 9 8 5 4

♦ J 3

♣ 7

Výnos je trefový kluk, přidáváte malou a kluk bere zdvih. K všeobecnému překvapení pokračuje Západ srdcovým králem. Berete esem a Východ přidává trojku. Jak plánujete sehrávku?

Závazek **4♥ S** Výnos **♣ J**

W	N	E	S
	1BT	pas	4♥
pas	pas	pas	

Řešení:

Srdcový král je legrační karta. Třeba to byl singl, spíš to ale vypadá, jako by Západ chtěl odebrat vstup stolu, aby vás odsekl od kár. V tom případě má asi jak kárové eso, tak pikového krále. Západ má za lubem vzít druhé káro a potom vrátit tref, abyste neudělali víc než devět zdvihů. Musíte tento plán Západu zmařit. Musíte se snažit vyeliminovat trefy Západu předtím, než zahrajete druhé káro. Abyste to stihli, musíte začít trefovým snapem. Potom vytrumfujete, zahrajete káro k dámě a přebijete třetí tref.

Vynesete kárového kluka a Západ bude mít už jen kára a piky. Buďto uděláte dva kárové zdvihy nebo dva pikové.

Tímto způsobem nic neztratíte, i když má kárové eso Východ. Ten rovněž zadrží kárové eso do druhého zdvihu a může pokračovat trefovým esem, ale vy odhodíte pik a Východ vám musí nechat šanci pikového impasu.

♠ 9 6 3
♥ A 2
♦ K Q 4
♣ K 9 6 3 2

♠ K J 8 4
♥ K 6
♦ A 8 6 5
♣ J 10 4

♠ A Q 5
♥ Q J 10 9 8 5 4
♦ J 3
♣ 7

N
W **5** E
S

♠ 10 7 2
♥ 7 3
♦ 10 9 7 2
♣ A Q 8 5

Výsledek: Ve druhé místnosti přišel stejný výnos do stejného závazku čtyři srdce. Západ ale bez velké představivosti pokračoval v trefech, a tak si Jih mohl vypracovat kárový odhoz v době, kdy měl na stůl ještě vstup srdcovým esem.

Musíte tedy najít protizbraň na útok Západu. Pokud čtyři srdce nesplníte, ztrácíte 12IMP.

Příklad 6

♠ 9 3
♥ J 8 7 6 2
♦ K
♣ A K 10 8 4

N
W **6** E
S

♠ 7
♥ K 5 4
♦ J 10 9 8 3
♣ Q 6 5 2

Závazek **3BT E** Výnos ♠ **7**

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

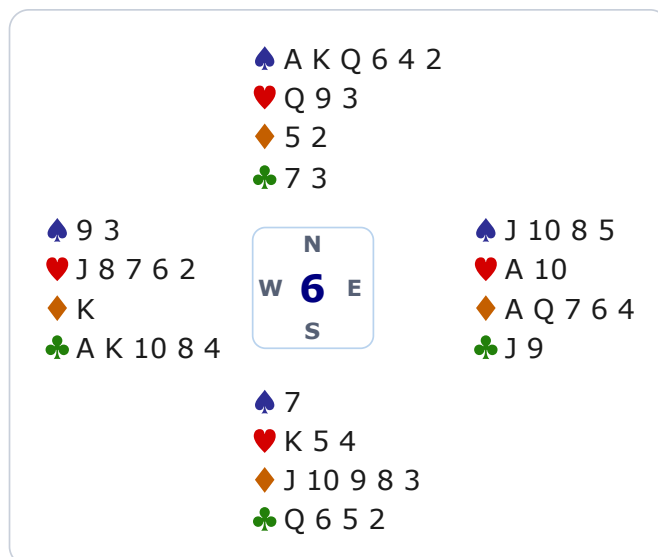
Poslušně vynášíte singl pik a partnerova dáma drží. Sever pokračuje pikovým esem. Co dohodíte?

Řešení:

Partnerovy piky jsou zřejmě vedeny třemi nejvyššími honéry, což dává Východu obsazeného kluka. Vydražitel musí mít většinu z vysokých karet v červených barvách a možná i trefového kluka. Jeho pravděpodobná rozloha je 4-2-5-2. je docela možné, že vydražitel bude moci odehrát pět trefových zdvihů s impasem, ale blokáž v kárech mu ztíží procházku růžovým sadem. Zejména jestli vydražitel nemá srdcovou dámu, srdcové pokračování partnera ve třetím zdvihu vypracuje pro obranu pět zdvihů.

Z toho plyne, že jediná karta, kterou nesmíte odhodit, je srdce. Nejbezpečnější je kárový odhoz, ale ani trefový odhoz nepředstavuje žádné reálné nebezpečí.

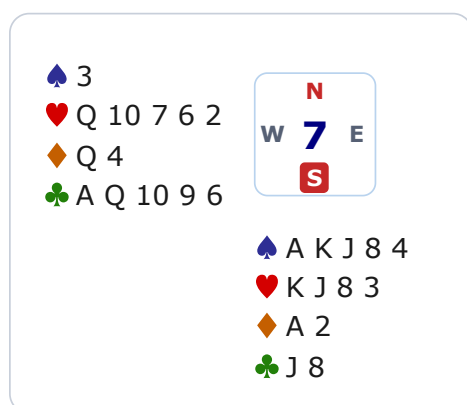
Vidíte, jaké nebezpečí vám hrozí, kdybyste odhodil srdce? Vydražitel využije šance hrát na zablokovaná srdce, vskočí esem a vypracuje si devátý zdvih v pikách.



Výsledek: Ve druhé místnosti dražil Sever piky na druhém stupni. Východ kontroval a dobrá obrana vynesla lince EW dva pády za 300.

Pokud jste odhodili tref nebo káro a porazili 3BT, připsujete 8IMP. Splnění 3BT soupeřů vás stojí 3IMP.

Příklad 7



Vynášíte pikové eso, Sever přidává dvojku a Východ pětku. Pokračujete pikovým králem, kterého vydražitel přebíjí na stole a z ruky odhazuje devítku. Ze stolu je hrána trefová šestka k pětku a králi. Potom kárová trojka, dvojka, dáma a pěťka a další káro: čtyřka, desítka, šestka, eso. Hrajete další pik, který vydražitel přebíjí čtyřkou v ruce, ze stolu odhodil tref a vynáší trumfovou devítku. Co přidáte, jak budete bránit?

Závazek **4♥x E** Výnos **♠ A**

W	N	E	S
			1 ♠
2 ♠ *	X	4 ♥	X
pas	pas	pas	
2 ♠ *	5-5 ♥	+levná	

Řešení:

Partner hrál trefy v pořadí velká-malá, echo ukazující sudý počet karet. V kárech hrál malá-velká, indikující lichý počet karet v kárech. Východ má proto sudý počet karet v obou levných barvách, a protože má pikový dubl, musí mít lichý počet srdcí. Jinak řečeno, jeho trumfy musí být přesně A,9,4, takže závazek betonově porazíte, vezmete-li nabídnutou srdcovou devítku králem a budete pokračovat v pikách. Nezáleží na tom, zda vydražitel přebije na stole nebo esem v ruce. V každém případě si uplatníte ještě jeden trumfový zdvih.

Stane se něco riskantního, když srdcovou devítku propustíte nebo ji pokryjete klukem? Ano, samozřejmě, protože všechno zatím nasvědčovalo tomu, že Východ má kárový 6-list. Když se mu podaří

udělat lacino trumfový zdvih, bude pokračovat trumfovým esem a začne hrát vysoká kára. Jakmile snapnete káro trumfem, stůl přesnapne a bude pokračovat vysokými trefy. Získal byste pouze jeden trumfový zdvih a Východ by splnil. Musíte si proto zajistit plusové skóre a pokračovat v pikách.

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

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

N
 W 7 E
 S

♠ 9 5
 ♥ A 9 4
 ♦ K 9 8 7 6 3
 ♣ K 7

♠ A K J 8 4
 ♥ K J 8 3
 ♦ A 2
 ♣ J 8

Výsledek: Ve druhé místnosti se dražba vyvíjela stejně, ale Sever, méně disciplinovaný než váš partner, nevydržel v kontra na čtyři srdce a šel do čtyř piků. Východ promptně kontroval a Jih s tichou výčitkou jednou padl.

Pokud jste porazili čtyři srdce s kontra, získáváte 7IMP. Pokud jste nechali soupeře splnit, ztrácíte 9IMP.

Příklad 8

Ve zdvihu W
8
♥♥

N

♠ K Q J
 ♥ K J 9 7 3
 ♦ 8 4
 ♣ J 7 3

S

♠ 7 6 4 2
 ♥ 2
 ♦ A K Q 10 3
 ♣ A K 5

Západ vynáší srdcovou osmičku k devítce a desítce. Východ vrátí károvou sedmičku, kterou berete esem. Hrajete pik a pikový kluk vzal zdvih. Jak budete pokračovat?

Závazek **3BTx S** Výnos ♥8

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

Řešení:

Kontra Východu bylo jasně výnosové. Východ zřejmě sedí se svými srdcovými figurami za honéry stolu. Můžete soudit, že pikové eso je u Západu, protože Východ má šest bodů v srdcích a původně pasoval. Také to nevypadá na to, že by se kára dělila 3-3, takže nemáte víc než sedm zdvihů shora. Osmý zdvih by mohl povstat z dělení piků 3-3, ale jediná šance na devátý zdvih se zdá spočívat v nějaké koncovce

proti Západu. Než by ta mohla zapůsobit, budete muset přerušit komunikaci mezi obránci. Západ asi nemá víc než dvě srdce a zahrajete-li v této chvíli vysoké srdce ze stolu, odříznete obránce navzájem. Z ruky můžete odhodit pik nebo káro.

Východ si nemůže dovolit odehrát třetí srdce, protože máte ještě pikový vstup na stůl, takže budete muset vyjít s kárem nebo trefem. Nyní můžete vyrazit pikové eso, vzít vrácený pik a doufat, že vpustíte Západ čtvrtým kárem, aby vynesl tref od své dámy.

Východ nenašel ve druhém zdvihu správné vrácení. Kdyby vynesl místo kára tref, neměl byste v rozdání žádnou šanci.

♠ K Q J
♥ K J 9 7 3
♦ 8 4
♣ J 7 3

♠ A 10 5
♥ 8 4
♦ J 9 6 2
♣ Q 10 9 6

N
W 8 E
S

♠ 9 8 3
♥ A Q 10 6 5
♦ 7 5
♣ 8 4 2

♠ 7 6 4 2
♥ 2
♦ A K Q 10 3
♣ A K 5

Výsledek: Ve druhé místnosti došli NS po podobné dražbě do 3BT, ale Východ nenašel odvahu kontrovat. Západ vynesl přirozeně tref a Jih získal tři trefové, tři kárové a tři pikové zdvihy, čímž splnil.

Přerušení spojení mezi obránci srdcovým pokračováním proto získává 4IMP, jinak 11IMP ztrácíte.

Literatura

1. *Hra v družstvu* – H.W.Kelsey

253

Lekce 33: Skvíz s alternativní nadějkou

Uvažme teď netypické rozdání.

Příklad 1

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

N

W 1 E

S

Východ bere esem a vrací károvou devítku. Rozdání vypadá jako složený skvíz typu L omezený s L (základní) nadějkou ♠8, nejasnými nadějkami ♥10, ♣7. Musíme být připraveni na oba typy dvojitých skvízů - R, B1. Jestliže Západ zahodí trefy, dvojitý skvíz typu R pracuje skvěle – šest kár, trefové eso, pikový král, trefový král, káro. Ale když Západ podrží své trefy, dvojitý skvíz je typu B1 s nadějkami R=♥10, L=♠8, B=♣7. „Poslední R musí předcházet poslední F“ a to nemůže být provedeno. Skvíz neexistuje!

Závazek **6BT S** Výnos ♠J

Ale podívejte se! Jestliže se Západ zkrátí na jedno srdce, srdcová trojka je kompetentní nadějka proti Východu. S nadějkou ♥3 je v rozdání dvojitý skvíz typu R – stáhněte poslední káro, zahodte srdcovou desítku, potom stáhněte winéry.

Toto je příkladem speciálního typu složeného skvízu, který můžeme pojmenovat jako „skvíz s alternativní nadějkou“. Je to zřejmě hybrid mezi složeným skvízem typu R a L. Se srdcovou desítkou jako nadějkou je složený skvíz typu L předepsaný, který bude úspěšný, když Západ podrží srdce, neúspěšný, když Západ podrží trefy. Se srdcovou trojkou jako nadějkou je složený skvíz typu R neomezený, který bude úspěšný, když si Západ ponechá trefy, neúspěšný, když si ponechá srdce. V důsledku existence alternativní nadějky může hlavní hráč vyhrát v obou případech.

Jestliže se vyvíjí hybridní forma, základní nadějka musí být doprovázena alespoň jedním winérem (u nás ♠K), aby posloužil jako konečná skvízová karta v případě, že bude třeba alternativní nadějku použít. V dvojnadějkové barvě (u nás srdce) je postačující mít winéra plus malou proti dvěma malým kartám. Protože jsou tyto podmínky skutečně jednoduché, může se zdát, že hybrid by se měl ve hře vyskytovat relativně často.

Výjimečnost je jinde. Ve chvíli, kdy hlavní hráč dostane kontrolu, ruka Jihu je *nabitá činnými kartami* a je ve skutečnosti vystřižnutá podle přesného vzoru. To vysvětluje praktickou zřídkačnost alternativní nadějky. Na potvrzení podtrženého výroku podotýkáme, že když v našem příkladě Východ vrátí pik, ruka bude skvízována ve druhém zdvihu. (Och, určitě Východ mohl a měl překazit mechanismus propuštěním prvního zdvihu. Ale není další postup dost drsný i bez toho?)

Už jsme měli příklady, kde byla „alternativní nadějka“ přítomna. Ale v těchto příkladech byl tento rys čistě teoretickou zajímavostí, protože jednoduchá nadějka byla dostačující. V dalších příkladech, pokud nebudou v rozdání obě nadějky, bude možné skvízu zabránit.

I když ve hře nejsou příliš běžné, pro analýzu jsou skvízy s alternativní nadějkou nejvíc fascinující v našem repertoáru.

Příklad 2

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

Do prvního zdvihu Východ přidává čtyřku a král bere. Pak hraje hlavní hráč pět trefů, Východ odhazuje tři kára a Západ malé káro a dva piky.

Jestliže není zahajovací výnos klamná karta, můžeme bezpečně splnit srdcovým impasem, ale hlavní hráč hraje na nadzdvih. Rozdání vypadá jako složený skvíz typu L omezený a L-nadějkou (základní) ♥5, s nejasnými nadějkami ♠5, ♦8. Po šesti zdvizích je jasné, že Východ se vzdal kár, takže dvojité skvíz je typu B1 s nadějkami R=♦8, L=♥5, B=♠5. Poslední R musí předcházet poslední F a to není možné. Neexistuje skvíz.

Závazek **6BT S** Výnos ♥J

Podívejte se ještě jednou! Jestliže se Východ zkrátil na jedno káro, sedmička stolu je kompetentní nadějkou. Na této bázi existuje dvojité skvíz typu R s nadějkami R=♥5, L=♦7, B=♠5. Poslední tref, srdcový impas, káro, srdce.

Všimněte si, že v tomto případě Sever nemá nečinnou kartu.

Příklad 3

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

Závazek **7BT S** Výnos ♦4

N	S
2BT	
7BT	pas

První zdvih dáma bere, Východ přidává károvou dvojku, na první dva trefy oba obránci přiznávají, na další stůl odhazuje pik a Východ srdcovou dámu, na další tref Západ odhazuje káro, stůl srdci a Východ také srdci a na další tref Západ odhazuje srdcovou osmičku.

Po pěti a půl zdvizích hlavní hráč dává Západu tři piky, srdcového krále a tři kára. První myšlenka by mohla být, že byl vypracován složený skvíz typu L a dvojité skvízem typu B1 s nadějkami R=♥7, L=♦6, B=♠9. Ale tento skvíz selže ze stejných důvodů jako v předcházejícím příkladě. Ovšem alternativní hrozba ♥6 se stane zachráncem vytvářející dvojité skvíz typu R s nadějkami R=♥6, L=♦6, B=♠10. Zahodte srdcovou sedmičku na pátý tref, stáhněte červené topy, vraťte se pikovým králem a vyneste tref.

V důsledku existence alternativní hrozby v pikách stejně jako v srdcích, může jiná sehrávka být: odhodit v šestém zdvihu pikovou desítku, vynést poslední tref v sedmém zdvihu a odhodit srdce. Teď existuje dvojité skvíz typu R s nadějkami: R=♦6, L=♥6, B=♠9.

Výskyt alternativní nadějky ve dvou barvách je možný jen v případě, že hlavní hráč má dva winéry ve třetí nadějkové barvě. V Příkladě 2 tento rys bude přítomen, když vyměníme károvou čtyřku za pikovou čtyřku.

Sledujte jedním okem naši teorii, všimněte si, že když má být použita první metoda, další winér v kárech vytváří prostor pro jednu nečinnou kartu – jeden pik – v úzkém listě, ale při druhé metodě tato ruka opět nemá nečinnou kartu.

Zdá se, že Západ mohl naše snažení pořádně ztížit chycením za druhou špičku alternativní nadějkové vidličky, tj. odhozením jednoho piku na pátý tref. Teď bude mít Západ dva piky a K,x v srdcích nebo tři piky a srdcového krále?

Strnulost formy tohoto hybridního skvízu vynikne jasněji, když porovnáme tato dvě poslední rozdání s Příkladem 3 sehrávaným první metodou výše. Pevné barvy jsou stejnou šancí. V pikách má každé rozdání winéra a malou naproti winéra a dvě malé (v Příkladu 3 je jeden nečinný pik v obou rukách). V alternativní nadějkové barvě – kára, srdce – má každý list dva winéry a malou (s jednou nečinnou v Příkladě 2), proti jedné malé. To znamená, že tato dvě rozdání jsou si navzájem podobná jako dva míčky.

Příklad 4

♠ J 9 8 2

♥ K 9 5

♦ 2

♣ 10 8 7 3 2

N

W **4** E

S

♠ Q 10 4

♥ Q J 10 8

♦ 9 7 6 5 4

♣ 4

♠ A K 3

♥ 6 4 2

♦ K 8

♣ A K Q 6 5

♠ 7 6 5

♥ A 7 3

♦ A Q J 10 3

♣ J 9

První zdvih bere král, Východ přidává malý pik, pak přijdou čtyři kola kár, na něž Západ odhazuje srdcovou pětku a dva piky.

Neexistuje skvíz, jestliže Východ drží trefy pro chybějící základní nadějku, ale po pěti zdvizích je skoro jisté, že Západ (jestli vůbec někdo) má tuto barvu. Standardní nadějky jsou: R=♠3, L=♣6, B=♥7, ale tento RaFL skvíz by si mohl vyžádat odhození trefové nadějky bez toho, abychom zkusili, zda se barva nedělí. Použitím alternativní nadějky ♠7 máme dvojitý skvíz typu R s nadějkami R=♣6, L=♠7, B=♥7. Stáhněte poslední káro, odhazujíc pik a stáhněte červené barvy. Tím, že Sever drží tři L-topy (trefy), Jih má prostor pro dva trefy (malé), ale protože má jen jeden tref (malý), musí být někde nečinná karta – a to je srdce.

Toto rozdání je dalším míčkem do sbírky s tou výjimkou, že z otevřených karet se má vytvořit složený skvíz typu L (použitím ♠3 jako nadějky). To je samozřejmě v důsledku držení zpětného vstupu v trefech.

Závazek **7BT S** Výnos ♠2

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

Příklad 5

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

Závazek **7♠ S** Výnos **♥K**

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

Na první zdvih Východ přidává srdcovou pětku, hlavní hráč snapne, pak přijde pět kol trumfů a Západ odhazuje čtyři srdce a tref, kdežto Východ trefovou dámu a dvě srdce.

První myšlenka by mohla být použít sedmičku stolu jako trefovou nadějku. Jestliže Západ odhodí káru, vznikne dvojitý skvíz typu R s nadějkami R=♦5, L=♥10, B=♣7. Ale po šesti zdvizích vypadá, že Západ se vzdal svého trefového stopera a dvojitý skvíz typu B1 s nadějkami R=♣7, L=♥10, B=♦5 selže (zkontrolujte to). Tedy změňte nadějku na alternativní ♣5. Stáhněte poslední pik, odhazujíc ♣7 atd. (další míček).

Ve velkém turnaji budou někteří lovit top se 7BT. Tento závazek selže, protože hlavní hráč je skvízován v prvním zdvihu. Jestliže odhodí tref a Západ se zdá trefu, dvojitý skvíz typu B1 s nadějkami R=♣7, L=♥10, B=♦5 selže, jak bylo ukázáno výše. A když odhodí hlavní hráč káru, Západ odhodí káru vytvářejíc z trefové pětky dvojitou nadějku. Tady skvíz selže ze zřejmého důvodu, že u B-nadějky není winér.

„Tento závazek selže.“ Je pravda, že Západ tápe ve tmě a i veliký expert by se mohl splést a nenajít správnou obranu. Takže toto tvrzení je samozřejmě nadsazené. Přese všechno zůstává skutečností, že skvíz bude pouze pseudo.

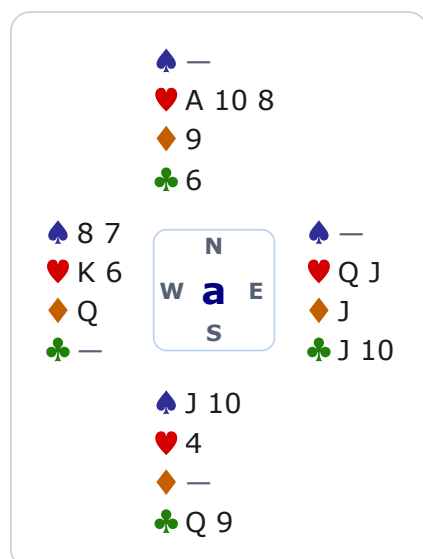
Literatura

1. Všechno o skvizech – C.E.Love

Lekce 34: Dvojitý skvíz v držení

Nejprve doporučujeme zopakovat si poučky, které jsou úvodem pro kapitolu o guardskvízu.

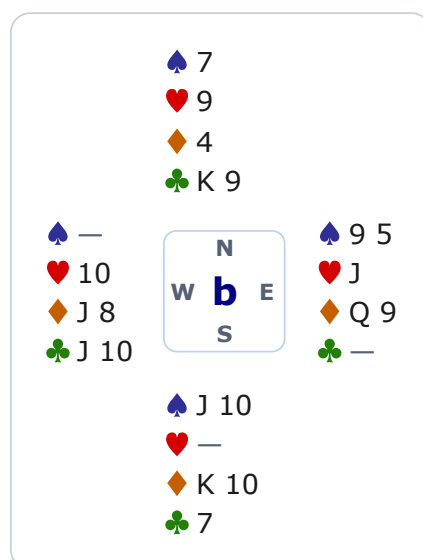
Příklad a



Předpokládejme, že Jih nezná umístění levných barev soupeřů. Pak vidí složený předepsaný skvíz typu R se základní nadějkou ♣9, který selže, protože kárová nadějka není doprovázena vstupem. Ovšem pokud Východ drží dva ze tří srdcových honérů, bude v těžkostech. Na pikového kluka odhodí srdce, na poslední pik si může vybrat – další srdce umožní impas, kárový odhoz vytvoří srdco-kárový jednoduchý skvíz proti Západu. Všimněte si, že když vyměníme srdcového kluka se srdcovou šestkou, skvíz neexistuje.

Základní požadavek: R-nadějka musí být doprovázena R-winérem, protože to je jediný způsob, jak vytvořit prostor pro jednu nečinnou kartu Severu pro odhoz na posledního volného winéra. S trefovou dámou vyměněnou za pik je jeden tref Východu uvolněn na druhý pik, po čemž třetí pik nebere Sever.

Příklad b



V případě, že kárové figury jsou rozděleny, hlavní hráč vidí předepsaný složený skvíz typu L se základní nadějkou ♣9, ale chybí životně důležitá vlastnost – srdcový vstup. Ovšem na poslední pik Západ bude muset odhodit svého srdcového stopera, aby chránil svého partnera před károvým impasem, po čemž tref vyvolá srdco-kárový jednoduchý skvíz proti Východu.

Sehrávka takového rozdání skládajícího se z jednoduchého skvízu v držení proti jednomu z obránců, po čemž následuje jednoduchý skvíz proti druhému obránci nebo (v závislosti na volbě obránce) úspěšný impas, se nazývá dvojitý skvíz v držení. Stejně jako jeho bratr, jednoduchý skvíz v držení, vrcholí s posledním volným winérem.

Potřeba dvojitého skvízu v držení vzniká, když je složený skvíz přítomen až na potřebný vstup. Nabízí se proto rozdělit všechny dvojitý skvízy do dvou tříd v závislosti na složeném skvízu, který přichází v úvahu, buď typu R nebo typu L.

V důsledku vícenásobnosti vstupních podmínek, které mohou být přítomny ve složeném skvízu, může se dvojitý skvíz v držení objevit v široké škále situací. Následující výroky pokrývají ty dva případy, které se zdají být v praktické hře nejčastější. Jih, jako obvykle, má jen jednu naděжку – základní, R-naděжку u typu R, nejasnou naděжку u typu L.

Všimněte si, že příklad a) je typu R, příklad b) typu L.

Dvojitý skvíz v držení typu R: Složený skvíz je přítomen až na to, že jedna z nadějek Severu není vybavena vstupem. V druhé nejasné barvě musí Východ podržet určité karty, aby chránil partnera proti impasu. Tento skvíz selže, pokud už v listě Jihu není R-winér.

Dvojitý skvíz v držení typu L: Složený skvíz typu L je přítomen kromě toho, že nejasná naděжка Severu není vybavena vstupem. V jedné z ostatních naděžkových barev drží Sever vstup a v naděžkové barvě Jihu Západ musí podržet určité karty, aby chránil svého partnera proti impasu.

Příklad 1

♠ 6 5 2
♥ A 10 9 3
♦ 6 5 3
♣ 8 7 4

♠ K Q J 10 9 8 4
♥ J 8 4
♦ 7
♣ 6 3

♠ A
♥ K 2
♦ A K Q J 8 4
♣ A K Q 2

N
W 1 E
S

♠ 7 3
♥ Q 7 6 5
♦ 10 9 2
♣ J 10 9 5

Do prvního zdvihu dává Východ pikovou trojku, na první káro oba obránci přiznávají, na druhé káro Západ odhazuje pikovou čtyřku.

Podle dražby dává hlavní hráč Východu stopery ve třech barvách. Jestliže má v srdcích Východ oba honéry nebo kterýchkoliv pět karet, je to nejlehčí případ srdco-trefového jednoduchého skvízu. Jestliže drží oba obránci srdce, mohl by vzniknout složený skvíz typu R se základní R-naděжкой ♣2, nejasnými naděžkami ♠6, ♥10 až na to, že piky nemají vstup. Ale Východ bude muset chránit svého partnera v srdcích.

V případě, že hlavní hráč vyzkouší trefy před posledním kárem, bude okamžitě a určitě potrestán. Místo toho by měl dokončit svou práci v kárech dříve, než se dotkne trefů.

Jestliže Východ přihodí pikovou sedmičku do prvního zdvihu, rozdání je jen dvojitým skvízem typu R s naděжкой B=♥10, který bude úspěšný bez ohledu na rozdění srdcí.

Závazek **7BT S** Výnos **♠K**

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

Příklad 2

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

	N	
W	2	E
	S	

Závazek **5♦ S** Výnos **♣K**

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

Do prvního zdvihu Východ dává pětku, hlavní hráč odhazuje pik, následující pikovou dámu hlavní hráč propouští, Východ dává sedmičku a pikového kluka bere esem, zatímco Východ přidává pikovou trojku.

Dalších pět zdvihů je rutinních. Trefový snap, třikrát trumfnout, trefový snap. Teď když má Východ oba srdcové honéry – závazek padne. Jestliže má Západ oba honéry, existuje srdco-trefový jednoduchý skvíz. Jestliže jsou srdce rozděleny, složený skvíz typu L s L-nadějkou (základní) ♣7 až na to, že piky nemají vstup, ale skvíz v držení přinese úspěch. Na poslední dva trumfy stůl odhodí srdcového kluka a základní nadějku a Západ může dělat cokoli, co ho udělá šťastnějším.

Může být dobrou pomůckou, jestliže si zdůrazníme principy ilustrované v předchozí sehrávce.

V každém dvojitém skvízu v držení typu L, je-li skvíz Západu dokončený, Sever odhodí základní nadějku. Tak, jak v tomto příkladě karty leží, hlavní hráč může závazek splnit impasem na srdcovou dámu, ale taková sehrávka by byla politováníhodná. Skvíz bude úspěšný, když má Západ kteréhokoliv honéra v srdcích. Proč přijmout metodu, která vyžaduje jednoho specifického z nich?

Mnoho příležitostí pro vtipnou koncovou hru zůstává úplně nepovšimnuto. Zde, když hlavní hráč splní závazek impasováním, ani čtyři dobří hráči nemusí rozpoznat, že rozdání mělo tyto možnosti.

Příklad 3

♠ —

♥ A J 9 5 4 3

♦ A K 9 3

♣ 8 7 3

N

W 3 E

S

♠ 10 8 5 4 2

♥ K 10 2

♦ J 10 8 7

♣ 2

♠ A K 9

♥ 8

♦ 6 2

♣ A K Q 10 6 5 4

♠ Q J 7 6 3

♥ Q 7 6

♦ Q 5 4

♣ J 9

Závazek **7BT S** Výnos **♦ J**

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

První zdvih král bere, Východ přidává pětku, na následující tři trefy Západ odhazuje dva malé piky a Východ pikovou dámu.

Hlavní hráč vynesl pik, aby získal určitou informaci a podařilo se mu to. Jako jedinou šanci dejte Východu J,10 v pikách. Východ má jednu srdcovou figuru, protože kdyby měl obě Západ, byl by vynesl srdce. a) Jestliže má Východ obě srdce, je zde jednoduchý piko-srdcový skvíz, stáhněte kárové eso a trefy. b) Jestliže jsou srdce rozděleny, je zde složený skvíz typu R se základní R-nadějkou ♠9, ale ten selže, protože po identifikování L-barvy Východu svým odhozem na poslední tref, bude nutno stáhnout L-winéry Severu a pak se vrátit, abychom zahráli pikového krále a Jih nemá zpětný vstup. Ovšem Východ bude muset hlídat obě červené barvy.

Jaké jsou šance? Předpokládejme tedy, že Východ držel (pravděpodobně dlouhou) pikovou barvu vedenou Q,J,10. Kdyby byl držel i K,Q v srdcích za esem a károvou dámu, byl by se pravděpodobně přimíchal do dražby. Pravděpodobnější je tedy b), a tak stáhněte trefy.

Tak, jak karty leží, skvíz je pseudo, ale Východ to učinil pro Západ téměř nemožně těžké a skoro každý Západ se vzdá piků. Východ řekl: „Partnere, můžeš odhodit piky volně, protože já mohu tuto barvu zadržet.“ Pravdou je, že Východ může udržet obě červené barvy, ale je bezmocný v pikách.

Příklad 4

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

První zdvih král bere, pak přijde piková pětka, devítka, dáma a král, Západ vynáší károvou čtyřku a eso bere. Teď přijdou tři kola trumfů, na něž Východ odhazuje trefovou dámu a dvě srdce. Teď přijde od hlavního hráče trefový král, Západ přidává pětku a Východ devítku.

Po sedmi zdvích jsou zde indikace, že Východ drží srdcovou Q,10 nebo Q,9 nebo 10,9 v srdcích, v kárech J,x a trefech J,8. Jestliže ano, bude zmaten. Složený skvíz typu R se základní R-nadějkou ♣3 je ale špatně proto, že kárová nadějka není vedena vstupem. Tato chyba může být napravena skutečností, že Východ bude muset chránit srdce (guard). Všimněte si toho! Jedno srdce musí být staženo a samozřejmě blokující kluk odhozen. Pak kárový snap, pik, tref.

Závazek 6♠ S Výnos ♦2

N	S
1♥	2♠
3♦	4BT
5♥	5BT
6♥	6♠

pas

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

Je měřítkem zlepšování bridžové techniky, že mnohé koncové pozice vyhlašované před lety jako těžké otevřené problémy, jsou dnes řešitelné u bridžového stolu, dodržuje-li hlavní hráč vytvořené principy sehrávky.

Náruživí řešitelé otevřených problémů znají tuto koncovku jako slavnou „Whitfieldovu šestku“.

Protože je skvíz v držení (guardskvíz), ať už jednoduchý nebo dvojitý, daleko od běžné sehrávky, může se zdát, že jsme věnovali příliš mnoho prostoru tomuto mechanismu. Ovšem taková autorita jako Terence Reese vyslovil přesvědčení, že pozice skvízů v držení se vyskytují s určitou frekvencí, ale jsou těžce postřehnutelné. Moje vlastní zkušenost, i když zdaleka ne tak široká jako Terence Reeseho, vede k týmž vývodům. V každém případě se mnou určitě budete souhlasit v tom, že skvízy v držení je možno nejsnadněji přehlédnout ze všech koncových her.

Literatura

1. Všechno o skvízech – C.E.Love

Lekce 35: Bridge Master 5B 21-30

Témata úloh:

- B21 – vytvoření vstupu, soupeři si vzali dva trefy a rozehráli srdce, trefy jsou spolehlivým zdrojem chybějících zdvihů, ale potřebuji k němu dva vstupy, a proto musím na první srdci zahrát krále i eso, vyrazit poslední tref a v srdcích tak získám druhý kýžený zdvih
- B22 – stripskvíz, Západ má sedm srdcí a na Východ tedy nezbyvá ani jedno, Západu dáváme spíše dámu károvou než eso, hrajeme káro ke králi (kdyby Východ položil eso, dostaneme Západ do srdco-kárového skvízu, takto zrealizujeme strip), tento zdvih je jedenáctý, obtáhneme tedy všechny piky a trefy (zahazujeme srdce) a na poslední tref má Západ v ruce dvě srdce a dvě kára, když zahodí srdce, stáhneme srdce shora, když odhodí káro, neseme káro a Západ nám pak zadá od srdcí (Východu nepomůže, když vezme károvým esem, protože tím vypracuje káro na stole)
- B23 – bezpečná sehračka, máme jedenáct zdvihů a dvanáctý chceme získat na snap srdcový, musíme se však pojistit proti přesnapu, a proto potřebujeme rozehrát druhé srdce ze stolu, vezmeme srdcový výnos a kárem přejdeme na stůl, vyneseme srdce (Východ odhazuje káro) a bereme králem, teď hrajeme srdci a snapneme esem, károvým snapem do ruky a srdce snap, po přesnapu vezmeme a dotrumfujeme
- B24 – informace z dražby, rozehrání barvy, podle dražby to vypadá, že Východ má kára a trefy a Západ asi dlouhé piky, jestli v nich má mariáš, pak budeme potřebovat kárový snap, vezmeme trefový výnos a neseme malé káro ke klukovi, Západ vrací srdce (pikem by zadal trumf), bereme a hrajeme další káro, vrácený pik vezmeme, snapneme káro a závazek je doma
- B25 – stripskvíz, po zásahu a dvou trefech z výnosu (druhý musíme vzít) to u Západu vypadá na 5-5 v černých barvách, po dvou srdcích máme rozluštěnu rozlohu 5-1-2-5 a aby se dal závazek splnit, musí sedět kárový král, impasuji ho tedy a stahuji kárové eso, pak jde kárová dáma a kárový snap, Západ si musel nechat dva trefy (abychom nevypracovali prosnapem desítku) a dva piky, neseme pik, a když si ho Západ vezme figurou, vypracujeme druhý pik trumfovým impasem, když pustí, nasadíme figuru a na vrácený pik, který snapneme, spadne ze Západu poslední figura, která nám povýší pik na stole
- B26 – trumfový skvíz, vezmeme káro a obtáhneme trumf shora, Západ má všechny trumfy a káro výnos byl tedy nejspíš singl, zdá se, že rozloha Západu je 3-7-1-2 a Východu tedy 0-3-6-4 (Východ zahodil káro), přejdeme na stůl pikem, stáhneme srdcové eso (odhazujeme tref) a srdce snap vysokou, pikem přejdeme na stůl (Východ zahazuje srdci, má tedy čtyři trefy a dvě kára), srdce snap (Východ odhoz tref) a propuštění trefu, (když Východ převezme, vypracujeme trefy prosnapnutím, proto nechává Západu), Západ nese srdci, kterou snapujeme (trefový odhoz Východu by nám trefy vypracoval, proto Východ odhazuje kára a my z ruky také), dále káro a piko dostane Východ do trefo-kárového skvízu
- B27 – bezpečná sehračka, problém bude jen při srdcích 4-1 (pokud má ovšem Východ káro a nesnapne hned výnos, což se bohudík nestane), vezmeme kárový výnos v ruce (kárové eso může fungovat jako vstup) a hrajeme trefové eso a tref snap, trumfem na stůl, tref snap esem a trumf, rozloha Západu je rozluštěna 2-1-7-3, pomůže jen, když singl srdce bude šestka nebo osmička, teď stáhneme kárové eso a hrajeme srdcovou devítku (Východ položil kluka, my eso a spadla osmička – hurá), teď káro snap a srdce impas, na doimpasování srdcí máme vstup v trumfech
- B28 – dvojitý guardskvíz, pik nemůžeme propustit a tedy bereme, srdcové eso dáváme Východu, který bude muset držet trefy, Západ pak zase piky, oba drží srdce, stáhneme teď vysoký tref a odhodíme kluka (potřebujeme si vytvořit impasovou pozici), hrajeme srdce ke králi a vrácené káro vezmeme, na kára odhodíme srdcovou dámu, dva piky a trefy, na poslední káro, musí Východ odhodit káro, aby nám nevypracoval trefy, odhodíme tref a Západ nemůže odhodit pik ani srdce,

protože bychom získali okamžitě dvanáctý zdvih, zahodí tedy dámu trefovou, teď stáhneme srdcového kluka na stole a vyimpasujeme tref

- B29 – dvojitý guardskvíz, zdvihy by byly, ale horší je to s přestupy, vezmeme pik a odehrajeme dvě vysoká kára (Východ má 4-list s dámou), teď spustíme trefy, na poslední tref má Východ pik, károvou dámu a dvě srdce a Západ dvě srdce a dva piky, když Východ zahodí pik, přijde srdcový král a káro, když zahodí srdce, bude teď v problémech Západ, musí podržet srdci, a tak zahodí pik, přijde srdcový král a pik s odhozem kára, Západ teď vynáší srdce ke dvanáctému zdvihu soupeřů
- B30 – dvojitý guardskvíz, vezmeme pik a stáhneme eso trefové (trefy jsou 4-0), vrátíme proto pik a doufáme v rozlohu Západu 5-4-4-0, na třetí pik odhazuje Východ srdci a my tref, když na čtvrtý pik zahodí Východ káro, odhodíme malé káro, na pátý pik ze stolu i z ruky tref, Východ káro, po srdcovém pokračování vezmeme srdce v ruce a hrajeme tref k dámě, Západ odhodil srdci, vrátíme se kárem, obehrajeme tref a Západ se musí vzdát buď kára (ale to pak hlavní hráč tuto barvu vypracuje) nebo (a to udělá radši) srdce, čímž zahodil oporu pro partnera, na káro je teď Východ v trefo-srdcovém skvízu

Literatura pro 9. ročník Havířovské bridžové akademie

Literatura

1. *Hra v družstvu* – H.W. Kelsey
2. *Všechno o skvízech* – C.E. Love