

Bridž

Úvod do obrany

Hra obránců je bezesporu jedním z nejtěžších prvků bridže. Mnoho hráčů brzy zvládne dražbu jednoduchým počítáním bodů a přiřazováním listů do určité bodové zóny, jiní shledají, že sehraávka hlavního hráče jde s procvičováním zvládnout. Avšak obrana dělá z chlapců muže a z dívek ženy. Pokud jste dobří v obraně, nemůžete být špatní hráči. Nejméně polovina závazků vašich soupeřů může být poražena dobrou obranou, ale smutnou skutečností zůstává, že osmdesát procent závazků je splněno. Proč? Protože mnoho hráčů není na obranu dobře připraveno.

Měli byste vědět, že barva, karta v ní zahraná má dát partnerovi maximum informací, které až doposud máte, tak aby věděl, kdy hrát útočně a kdy pasivně a jakou kartu má zvolit k dalšímu zahrání. Toto je alfa a omega bridžové hry. Nestanete se dobrými hráči, pokud nezvládnete obranu s dostatečnou lehkostí.

Výnosy proti beztrumfovým závazkům

Vraťme se a na okamžik přemýšlejme jako hlavní hráč. Zkoušíme vypracovat své zdvihy, pokud možno dříve než obrana. Nyní jsme na opačné straně barikády a pokoušíme se závod o vypracování zdvihů vyhrát. Hlavní hráč má výhodu hraní ze dvou listů, my máme výhodu prvního výnosu. K volbě karty prvního výnosu nám slouží jen dražba a náš list. Někdy nám soupeři dražbou prozradí jejich slabou barvu, jindy budete mít dobrou barvu, ale většinou se budete muset rozhodovat mezi dvěma i více možnostmi. Podívejme se na dvě dražební sekvence soupeřů.

JIH	ZÁPAD(vy)	SEVER	VÝCHOD
1 NT	pas	3 NT	pas
pas	pas	pas	
JIH	ZÁPAD(vy)	SEVER	VÝCHOD
		1 ♦	pas
2 ♣	pas	3 ♦	pas
3 NT	pas	pas	pas

V obou příkladech musíte zvolit kartu výnosu. V první dražbě váš partner nedražil a soupeři dali o svých kartách velmi málo informací. Mohou mít někde slabou barvu, ale vy nevíte kde. V druhé dražbě JIH ukázal trefy a SEVER dobrá kára. Jako vynášející můžete tyto dvě barvy vyloučit jako možný výnos a proto podle svého listu vyberte jednu z drahých barev.

Jak vidíte, je velice důležité naslouchat a rozumět dražbě soupeřů.

Hlavní hráč se snaží vypracovat svou nejdelsí barvu, snaží se o to i obránci. Proto obránci většinou vynášejí svoji nejdelsí barvu, pokud soupeři dražbou, nebo partner svým zásahem neposkytl informaci o jiném možném výnosu.

Nyní máte jako ZÁPAD následující list. Jakou kartu vynesete?

♠ A 8 5 2 ♥ K J 5 3 2 ♦ 8 3 ♣ Q 6

Po dražbě 1 NT po vaší pravici, 3 NT soupeř na levé straně, vy vynášíte. Bylo by dobré podívat se partnerovi do jeho karet a zjistit, kterou barvu máme nejlepší a vynést ji. Bohužel pravidla to nedovolují a protože máte lepší a delší srdce musíte doufat, že jsou vaší nejlepší barvou.

Dobrá, vyneseme tedy srdce, ale kterou kartu?

Když vynášíte barvu, kde máte čtyři nebo více karet, existuje pravidlo, které vám doporučuje vynést čtvrtou nejvyšší. V tomto případě je to srdcová trojka.

Další výnosové pravidlo říká, že pokud máte za sebou jdoucí sled (sekvenci) tří karet, například máte-li barvu **K Q J 5 2**, vynášíte nejvyšší kartu ze sledu. V tomto případě K. Když nám třetí karta sekvence chybí, například **Q J 9 2**, stále považujeme tuto barvu za sled a vynášíme nejvyšší, tj. **Q**. Ale pokud máme například **Q J 8 2**, preferujeme pravidlo čtvrté nejvyšší a vynášíme dvojku.

Jednoduše vynášíme buď čtvrtou nebo nejvyšší ze sledu.

Jakou kartu vynesete z následujících příkladů?

- a) K Q 6 4 2
- b) O 7 5 3
- c) Q J 10 6
- d) K Q J 6 2
- e) K Q 10 4
- f) K 10 6 3 2
- g) J 10 5 4 2
- h) Q 9 7 4 3 2
- i) J 10 8 7 4

ŘEŠENÍ

- a) čtyřku, čtvrtou nejvyšší
- b) trojku, čtvrtou
- c) dámu, nejvyšší ze sledu
- d) krále
- e) krále, chybí sice kluk, máme však desítku
- f) trojku
- g) čtyřku, čtvrtou
- h) čtyřku
- i) kluka, nejvyšší ze sledu

Někdy vybíráte ze dvou barev:

♠ Q J 10 3 ♥ K 10 6 3 ♦ A 3 ♣ 5 4 2

Soupeři dražili 1 NT - 2 NT - pas, vynášíte a máte dva čtyřlisy, kterou barvu máte zvolit? Ze sledu je výnos více popisný a bezpečnější, proto bych doporučovat atakovat pikovou dámou. Je otázkou jaký výnos zvolit, budete-li mít o malé srdce více, třeba místo malého trefu. Někdo upřednostní bezpečný výnos pikový, jiný agresivnější výnos srdcový.

Podívejme se na příklad, kde soupeři dražili naší nejdelší barvu:

♠ K 10 6 4 ♥ K Q 6 4 2 ♦ 6 ♣ Q J 5

Soupeř po vaší pravici otevřel hláškou 1 ♥, jeho partner dražil 2 ♦, zahajitel rebidoval (druhá hláška hráče) 2 NT a 3 NT jeho partnera ukončily dražbu. Váš partner byl zticha jako myška a vy vynášíte. Kdyby soupeři dražili pouze bez trumfů, vynesli bychom srdce, ale srdce byly draženy a obvykle nebývá dobře vynášet soupeřovu brvu. Může to být dobře jen tehdy, pokud ji máme o mnoho kvalitnější než soupeř, protože musíme počítat s tím, že partner je v této barvě krátký. Srdce tedy nevyneseme, ale naše druhá nejdelší barva - piky - vypadá, že bude dobrým výnosem. Přesněji tedy čtyřkou.

Ještě jednou vynášíte se stejným listem, tentokrát však hráč po vaší levici dražil 1 ♠ místo 2 ♦, jinak byla dražba stejná. Pokud nemáte za sebou jdoucí sled v některé z dražených barev raději vyberte výnos v barvě nedražené. V tomto případě bych doporučoval vynést trefovou dámu. Proč dámu, když nemáte sled karet? Řekněme, že eso, krále, dámu, kluka a desítku považujeme za honéry. Máte-li dva sousední honéry v třílisté barvě, vynášíme vyššího honéra.

Podívejme se na všechny možnosti za sebou jdoucích honérů (místo malých karet používáme symbol „x“): **K Q x, Q J x, J 10 x, 10 9 x**. Při čtyřech a více kartách v taktu vedených barvách však vynášíme čtvrtou nejvyšší, pouze z třílistů nejvyšší.

*! Pozor vyjímka: od **A K x** vynášíme **K**, důvod je uveden dále v textu.!*

Vynášíte-li z třílistu vedeného jedním honérem vynesete nejmenší kartu, například z **Q 7 4** vynesete čtyřku.

Také když máte **A x x, K x x, Q x x, J x x, 10 x x** vynášejte nejmenší.

A nakonec, máte-li tři malé jako např.: **8 4 2, 9 7 5, 6 5 3** apod. vynášejte nejvyšší. Říkáme nejvyšší z prázdného třílistu.

Zapamatujte si: „malou od honéra“, „velkou z ničeho“, „nejvyšší ze sledu“, „čtvrtou shora“.

A jakou kartu vynášíme ze dvou? Vždy vyšší. Často partner draží nějakou barvu a my ji chceme vynést, přestože máme jen dvě karty (dubla - z angl. doubleton). Mimo jiné musíme mít vždy velice dobrý důvod, abychom nevynesli partnerovu draženou barvu. Takovým důvodem může být jen vlastní dobrá barva třeba **K Q J x x**, ale ani to nemusí být vždy dobře. Partner s nejlepším úmyslem třeba i riskantně zasáhl soupeřům do dražby, aby nám doporučil a usnadnil volbu výnosu.

Jakou kartu zvolíte pro výnos z následujících příkladů?

- 1) **Q 7 6 4 2**
- 2) **K 6 4**
- 3) **9 5**
- 4) **Q J 9 6 2**
- 5) **A 4**
- 6) **K Q 5**
- 7) **K Q 5 2**
- 8) **Q 10 4**
- 9) **A K 3**
- 10) **A K 8 5 3**
- 11) **10 9 7 3**
- 12) **10 9 4**
- 13) **Q 10 7 5 3 2**
- 14) **J 6**
- 15) **9 5 2**
- 16) **8 7 5 2**

- 17) 10 5 2
- 18) J 10 6
- 19) K J 7 3 2
- 20) K J

ŘEŠENÍ:

- 1) čtyřku, čtvrtou
- 2) čtyřku, malou od honéra
- 3) devítku, větší ze dvou
- 4) dámu, nejvyšší ze sledu
- 5) eso, vyšší ze dvou
- 6) krále, vyšší ze dvou sousední honérů ve třílistu
- 7) dvojku, čtvrtou
- 8) čtyřku, malou od honéra
- 9) krále, vyjímka
- 10) pětku, čtvrtou
- 11) desítku, nejvyšší ze sledu
- 12) desítku, vyšší ze sousedních honérů ve třílistu
- 13) pětku, čtvrtou
- 14) kluka, vyšší ze dvou
- 15) devítku, nejvyšší z ničeho
- 16) osmičku, nejvyšší z ničeho
- 17) dvojku, malou od honéra
- 18) kluka, nejvyšší ze dvou sousedních honérů ve třílistu
- 19) trojku, čtvrtou
- 20) Krále, vyšší ze dvou

Tato pravidla pro první výnos jsou logická, protože často proti beztrumfovým závazkům vynášíte svou nejdleší barvu, tj. nejméně čtyřlistou a proto se vynáší čtvrtá nejvyšší. Proto, když vynesete sedmičku například z **K Q 9 7 5**, váš partner bude vědět, že alespoň jedna ze tří vyšších karet ve vaší ruce bude figura a bude se snažit vypracovat vaši barvu zahráním nejvyšší karty ze svého listu.

DUMMY		
♣ 3 2		
ZÁPAD(vy)	♣ K Q 9 7 5	VÝCHOD
JIH		
♣ A 10 6		

Po vašem výnosu sedmičkou trefovou byla přidána ze stolu malá a váš partner musí hrát kluka, aby vypracoval vaši barvu. Jestliže to neudělá, hlavní hráč bude mít dva trefové zdvihy.

Můžete se divit proč jako ZÁPAD vynášíte čtvrtou z barvy jakou je tato:

DUMMY		
♣ 9 7 4		
ZÁPAD	♣ A K 5 3 2	VÝCHOD
JIH		
♣ Q J 10		

Vynesete-li krále, pak eso a pak ještě malou v této barvě, JIH získá zdvih. Budete mít sice vypracované dva trefové zdvihy, ale jestliže se partner dostane do zdvihu už nebude mít tref, aby vám ho zahrál. Naproti tomu výnos trojkou nechá udělat hlavního hráče první zdvih, ale váš partner má stále jeden tref a Vy vypracovanou barvu. Říkáme, že jsme mezi listy obránců zachovali **komunikaci**.

Mějte na paměti, že při beztrumfovém závazku nemůžete přijít o zdvihy na vysoké figury, protože nemůžou být přebity trumfem, proto nemusíte odehrávat svá esa a krále neprodleně. Stejně tak, jako hlavní hráč nejprve vypracovává potřebný počet zdvihů ke splnění závazku, na druhé straně i obrana nejprve vypracovává a pak teprve odehrává zdvihy potřebné k poražení závazku.

Máme ještě další kombinace figur v barvě, o kterých jsme nepsali a ze kterých budeme vynášet. Nazýváme je **přerušené sekvence (vnitřní sled)**.

Např. **A J 10 5 3 2, K J 10 7 2, K J 10 2**. Z jakýchkoliv sekvencí **K J 10, A J 10** vynášíme kluka. Může nám to přinést trochu problémů, když kluka vynášíme i z **J 10 9...** nebo **J 10 8...** Co k tomu dodat? Musíme mít na paměti, že partner může mít obojí.

Podle stejného klíče postupujeme, máme-li **A 10 9, K 10 9, Q 10 9** v různé délce této barvy. Vždy vynášíme desítku. Někdy se ukáže, že lepší může být vynést čtvrtou nejvyšší, obzvláště pokud jeden ze soupeřů tuto barvu dražil a vy ji přesto chcete vynést. Ve většině případů však desítka je to nejlepší, co můžete vynést.

Pokud máte přerušenu sekvenci, kde druhá nejvyšší karta je devítka, jako např. **A 9 8 6 3, K 9 8 7 2, Q 9 8 7, J 9 8 4**, vynesete čtvrtou nejvyšší.

Na závěr si řekněme, kdy vynášíme eso. Výnos esem do beztrumfového závazku je speciální signál, který říká: „partnere odhod do prvního zdvihu vysokou figuru v této barvě pokud ji máš“. Tento výnos většinou používáme v barvě, kterou soupeři nezdražili. Eso vynášíme z těchto držení (včetně délky): **A K J x x x, A K J 10, A K Q 10, A Q J 10**. Jinými slovy, váš partner má povinnost přihodit svého honéra pod vaše vnesené eso pokud ho má.

DUMMY	
♣ 8 5 3	
ZÁPAD ♠ A K J 10	VÝCHOD ♣ Q 2
JIH	
♣ 9 7 6 4	

ZÁPAD vynesl trefové eso proti beztrumfovému závazku a **VÝCHOD** by měl odhodit pikovou dámu do prvního zdvihu. Pokud tak neučiní, vynášející (**ZÁPAD**) nebude v této barvě pokračovat, protože si bude myslet, že dámu má ve svém listě hlavní hráč (**JIH**). Takovému zahrání říkáme **odblokování**.

Nyní víte jakou kartu vynesete z mnoha kombinací karet v barvě. Naučme se poslouchat dražbu soupeřů. V každém z následujících příkladů se musíte rozhodnout, kterou barvu a kartu vynesete. Vždy sedíte na **ZÁPADĚ** a máte uvedený list po odlišné dražbě.

♠ K J 5 2 ♥ Q J 9 3 ♦ J 10 6 ♣ 8 5

a) **JIH** **SEVER**

1NT 3 NT

b) **JIH** **SEVER**
 1 ♥ 2 ♠
 2 NT 3 NT

c) **JIH** **ZÁPAD** **SEVER** **VÝCHOD**
 1♥ pas 1 ♠ 2 ♣
 2 NT pas 3 NT

Dále z každým z těchto pěti listů vynášíte po dražbě:

JIH **SEVER**
1 NT 3 NT

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

ŘEŠENÍ:

- a) Srdcovou dámu. Výnos ze sledu je bezpečnější než od děravých piků.
 - b) Kárový kluk vypadá nejlépe. Obě drahé barvy soupeři dražili a Vy nemáte žádnou z těchto barev natolik perfektní, abyste je mohli vynést.
 - c) Osmičku trefovou. V tomto případě Vám partner řekl co máte vynést.
- 1) Eso kárové a pokud partner neodhodí dámu, nebo pokud se neobjeví na stole, doporučoval bych pokračovat pikou. Jakmile se partner později dostane do zdvihu, jistě Vám vrátí káro, bude-li je mít.
 - 2) Dámu srdcovou. Dáváme přednost výnosu ze sledu před nebezpečným výnosem od rozbitého pikového pětelistu.
 - 3) Dvojkou pikovou. Máme dvě barvy, které bychom mohli vynést, piky jsou o trochu kvalitnější.
 - 4) Desítku srdcovou. Je to vaše nejlepší barva.
 - 5) Šestku pikovou. Není to přerušovaný sled jako **A Q J, A J 10, Q 10 9**, proto šestku. Raději od pikového pětelistu, než od kárového čtyřlistu vedeného esem.

SHRNUTÍ

základních pravidel vynášení proti beztrumfovým závazkům

1. K výběru dobrého výnosu musíme naslouchat a rozumět dražbě soupeřů.
2. Bez vedlejších indikací z dražby vynášíme obvykle nejdelší (nejlepší) barvou.
3. Výnos z uzavřeného sledu má přednost před výnosem čtvrté shora. Čtyřbarva vedená sekvencí je obvykle lepší, bezpečnější než rozbitá pětibarva, vedená jednou figurou.
4. Nevynášejte barvu, kterou dražili soupeři, pokud v ní nemáte pevnou sekvenci - nejlépe alespoň tříkartovou.

5. Eso, král, dáma, kluk a desítka jsou honéry. Čím více máte honerů v dlouhé barvě, tím spíše se ji snažte vynést. Raději od **K 10 x x** než **K 8 x x**.
6. Pokud partner dražil, obzvláště nabídl-li barvu v zásahu, vynesete jeho barvu. Snad jen v případě máte-li svou vlastní silnou pětibarvu, jako např. **K Q J x x**, můžete ji vynést.
7. Když vynášíte od vlastní dlouhé (nejlepší) barvy:
 - a) čtvrtou nejvyšší,
 - b) nejvyšší ze sledu,
 - c) kluka z přerušovaných sledů jako **A J 10, K J 10,**
 - d) desítku z přerušovaných sledů jako A 10 9, K 10 9, Q 10 9, A Q 10 9,**
 - e) eso od **A K Q J, A K Q 10, A K J 10, A Q J 10.**
8. Pokud vynášíte od třílistu vedeného figurou jako **A x x, K x x, Q x x, J x x, 10 x x**, vynesete nejmenší. Pokud vynášíte od „prázdného“ třílistu, tak vždy nejvyšší.
9. Vynášíte-li od třílistu se dvěma honéry vynesete vyššího honéra, také od **10 9 x** vynesete desítku. Vyjimka: od **A K x** musíte vynést krále, aby se partner neodblokoval!!!!
10. Ze dvou karet v barvě s i bez honéra vynesete vyšší, „od dubla vyšší“.
11. Pravidla pro volbu karty prvního výnosu nemusí být pro výnos v dalším průběhu sehrávky vždy dodržena. Pokud tomu, ale okolnosti nebrání, vyneseme podle těchto dohodnutých pravidel i v dalším průběhu hry.
12. Výnos honéra ukazuje sled (sekvenci), střední karty ukazují na „nejvyšší z ničeho“. Malé karty ukazují na pravidlo čtvrté shora.
13. Pokoušíte se vypracovat zdvihy ve Vaší nebo partnerově barvě dříve, než se hlavnímu hráči podaří získat dostatečný počet zdvihů ke splnění závazku. Máte výhodu prvního výnosu, využijte ji.

Až do této chvíle jsme hovořili o výnosech do **beztrumfových** závazků. Nyní se podíváme na drobné rozdíly našich výnosových dohod do závazků trumfových.

Výnosy do trumfových závazků

Hrají-li soupeři trumfový závazek, musíme být trochu opatrnější na naše honéry, zvláště pak umístěné v dlouhých barvách. Čím delší máme barvu, tím větší je pravděpodobnost krátkosti ve zbylých listech a tím větší je pravděpodobnost, že někdo naší vysokou kartu přebije trumfem (snapne).

Tak například, nemůžeme si dovolit vynést malou od **A K x x x** jako do beztrumfového závazku, protože by se mohlo stát, že hlavní hráč má jen dubla a třetí kolo již přebije trumfem. Nebo když rozložení vypadá takto:

DUMMY	
♣ 5 4 3	
ZÁPAD(vy) ♣ A K 8 7 6	VÝCHOD ♣ 9 2
JIH	
♣ Q J 10	

O figuru sice nepřijdete, když vynesete malou, ale váš partner má pouze dvě karty v této barvě a třetí kolo už může přebít trumfem, takže ztrácíte výhodu trumfové hry a pravděpodobně i zdvih.

Z této ukázky vyplývá že, od dvou sousedních honérů je lepší vynést figuru. Z kombinací **K Q...**, **Q J...**, **J 10...**, **10 9...**, vyneste nejvyšší. Z **A K...** vyneste **K** a máte-li **A K** dubl vyneste **A**. Pozor, nezaměňujte s výnosem esa do beztrumfových závazků.

V trumfové hře často partnera zajímá počet karet od kterého jste vynesli, než jak kvalitní barvu máte. Proto i od prázdné barvy vynášíme čtvrtou. Pozor změna je máte-li tři malé karty a chcete tuto vynést, neste prostřední a do dalšího kola přidávejte vyšší. Potřebujete naznačit partnerovi počet karet této barvy a přihozením nižší karty ve druhém kole signalizujete dubla a partner se bude snažit vám umožnit snap zahráním třetího kola.

Soupeři si vydražili trumfový závazek, proč? Mají na své lince více karet v této barvě než vy a trumfová barva jim umožňuje přebíjet vaše vysoké karty malými trumfy, pokud už tuto barvu jeden z hráčů nemá. Ale my také můžeme užít výhodu trumfů, dříve než nás soupeři zbaví trumfových karet. Proto se občas vyplatí vynášet krátké barvy, především máme-li jen jednu kartu ve vedlejší barvě (singl). Když bude mít partner eso, hned ve druhém kole můžeme využít trumfu ke snapu.

V trumfovém závazku se také většinou nevynáší malá od barvy kde máte eso.

Další výnosy jsou shodné jako proti beztrumfovému závazku.

Příklady:

Hraje se závazek 4♥ a vy vynášíte.

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

Řešení:

- 1) Vyneste krále pikového, od nesousedních figur kárových je výnos nebezpečný, můžete přijít o zdvih. Výnos figurou pikovou je popisnější.
- 2) Tady je situace poněkud komplikovanější. Máme volbu mezi výnosem krátkostí trefovou, nebo K od ♠ **KQ**. Máme dobrou trumfovou barvu a zdvihy v ní uděláme i bez snapů trefových, proto bych doporučoval zkusit vypracovat pikový zdvih. (Také se nám může podařit přinutit hlavního hráče snapovat piky, čímž může brzy ztratit trumfovou kontrolu, když budeme mít trumfy delší než on)
- 3) Tady máme trumfy malé a moc by se nám líbilo jimi přebíjet vysoké karty soupeřů a proto vyneseme ♠4 raději než od **K J 10** v kárech.
- 4) Vyneste ♦A a pak krále. Partner bude vědět, že máte pouze tyto dvě karty v kárech, protože jinak byste vynesli králem. Pak už stačí jen partnera dostat do zdvihu, aby vám dal snap.
- 5) Piky jsou sice vaše nejlepší barva, ale vynášet malou od jakékoliv kombinace kde je eso je nebezpečné a skoro vždy přijdete o zdvih. Vyneste ♦Q.
- 6) Výnos ♣Q je bezpečnější, když byste vynesli od pikového K J, pravděpodobně přijdete o zdvih, když partner nebude mít A nebo Q.

Kdy vynášet trumf? Je jen málo situací, kdy je nezbytně nutné vynést trumf. Nejčastěji je to v případě kdy hrozí, že by hlavní hráč snapoval jednu barvu na stole a jinou v ruce. Např. po dražbě:

JIH	ZÁPAD	SEVER	VÝCHOD
1♦	pas	1♠	pas
2♥	pas	4♥	pas

pas

pas