

# Bridž

## Sehrávka hlavního hráče - úvod

### 1/ Rychlé zdvihy při beztrumfové hře

Zde se nebudeme zabývat dražbou, ale pouze počítáním zdvihů nutných ke splnění závazku. Základním předpokladem pro správnou sehrávku je umět si spočítat své zdvihy před tím, než je začneme realizovat.

Ukažme si jednoduchý příklad:

**DUMMY (stůl)**

♣ A 6

**VY (hlavní hráč)**

♣ K 5

Než začnete sehrávat, podívejte se vždy pořádně na karty partnera (stolu) a na Vaše.

Po výnosu levého obránce (předáka) a položení listu Vašeho partnera na stůl spočítejte rychlé zdvihy spojených karet (svých a stolu) v každé barvě zvlášť. Je to velice důležité, protože Vám to ukáže kolik zdvihů uděláte, aniž byste soupeře pustili do zdvihu. Zapamatujte si pravidlo RYCHLÝCH ZDVIHŮ, budeme s ním dále pracovat.

Nyní se vraťme k našemu příkladu. Na stole máme A 6 v trefách a v ruce K 5. Eso vezme jeden zdvih a král druhý, máme tedy dva rychlé zdvihy v trefách.

**DUMMY**

♣ A K J

**VY**

♣ Q 10 9

Kolik rychlých zdvihů v trefách máme teď? Odpověď je TŘI. Kdykoliv hrajete kartu jedné barvy z libovolné strany, musíte k ní přiznat kartu stejné barvy i z druhé strany, pokud máte. Když zahrajete eso, dáma (nebo 10, nebo 9) musí být hrána z ruky. Na krále a na kluka pak musíte přidat i jednu kartu z druhé strany. Jinými slovy máte tři zdvihy.

**Nikdy nemůžete udělat více zdvihů v barvě než je počet karet na delší straně.**

**DUMMY**

♣ A K 10

**VY**

♣ Q J

Mezi Vámi a stolem je eso, král, dáma, kluk a desítka, přesto můžete udělen jen tři zdvihy, protože dummy, který je delší v této barvě má pouze tři karty.

Procvičte si počítání rychlých zdvihů na příkladech.

a)  
**DUMMY**  
♣ K J 4

b)  
**DUMMY**  
♣ A K J 5

c)  
**DUMMY**  
♣ A Q 8

d)  
**DUMMY**  
♣ A K 10 6 4

VY  
♣ A Q 8

VY  
♣ Q 3

VY  
♣ K J 6 2

VY  
♣ Q J 2

Řešení:

a) Tři zdvihy. Můžete je odehrát v libovolném pořadí. Např. nejdříve krále (z ruky malou) pak čtyřku - z ruky eso a nakonec dámu. Když máte stejný počet karet na obou stranách (v tomto případě tři a tři), nezáleží v jakém pořadí je odehráváte. Musíte vidět všech dvacet šest karet, abyste si mohli určit, ve kterém listě chcete skončit po odehrání.

b) Čtyři zdvihy. Nyní je situace trochu odlišná, protože nemáte shodný počet v obou listech. Dummy má čtyři karty a vy jen dvě.

**Pravidlo: Kdykoliv máte x rychlých zdvihů v jedné barvě, odehrávejte vždy první figuru/y ze strany, kde máte méně karet v této barvě.**

V tomto příkladu hrajeme tak, abychom první zdvih vzali dámou (tj. buď ji vyneseme z ruky, nebo zahrajeme pětku ze stolu) a pak vyneseme trojku a ze stolu přidáme jakoukoliv vysokou figuru.

c) Čtyři zdvihy. Pokud jsme předchozí zdvih získali na stole, odehrajeme nejprve obě figury (tj. eso a dámu) na ně z ruky přidáme malé karty a potom vyneseme osmičku k našemu K J. V opačném případě zahrajeme malou z ruky.

d) Pět zdvihů. Odehráváme tak, abychom nejdříve udělali zdvihy na Q a J v ruce a pak vynášíme dvojku k A K 10 na stole.

Vyzkoušíme si počítání rychlých zdvihů v celém rozdání.

**DUMMY**

♠ 8 4 3

♥ A 8 3

♦ 9 5 3

♣ A K J 3

**VY**

♠ A 5 2

♥ K Q 6

♦ A 8 7 2

♣ Q 7 4

Vydražili jsme tři bez trumfů a soupeř vynesl pikového krále. Kolik zdvihů jste napočítali? Ano, máte devět rychlých zdvihů. Jeden pikový, tři srdcové, jeden kárový a čtyři v trefech. Není tedy na co čekat, odehrajte je hned. Někdy počítání a hraní zdvihů jsou dvě různé věci. Ale pokud si zapamatujete pravidlo o včasném odehrávání vysokých karet z kratší strany, nebudete mít s tímto rozdáním problémy. V trefech odehrajte nejprve dámu.

Procvičte si na dvou dalších rozdáních počítání a odehrávání zdvihů.

a)

**DUMMY**

♠ A Q 2

♥ A Q

♦ K J 5

♣ K 10 6 4 3

b)

**DUMMY**

♠ K J 10

♥ K J 9 8

♦ Q 10 9

♣ Q J 9

**VY**

♠ K 8 4

♥ K 2

♦ A Q 10 3 2

♣ A 8 2

**VY**

♠ Q 9 8

♥ Q 10 7 6

♦ K J 8 7

♣ K 10

Řešení:

- a) Můžete udělat dvanáct rychlých zdvihů (tj. 6 BT). Tři pikové, dva srdcové, pět kárových a dva trefové.
- b) Nemáte ani jeden rychlý zdvih!!! Pokud chcete získat zdvihy v některé z barev musíte nejprve „vyrazit“ eso ze soupeřů. Než se Vám toto podaří, nemáte ani jeden rychlý zdvih.

**Definice rychlého zdvihu: Zdvih, který můžete vzít bez puštění soupeře do zdvihu (k výnosu). Když musíte nejprve dát zdvih soupeřům, abyste mohli udělat zdvih Vy, tak zdvihy VYPRACOVÁVÁTE.**

### SHRNUTÍ

1. Vždy si spočítejte své rychlé zdvihy.
2. Rychlý zdvih je zdvih, který můžete uhrát, aniž byste pustili soupeře k výnosu.
3. Nikdy nemůžete udělat více zdvihů v barvě než je karet na delší straně.
4. Když odehráváte rychlé zdvihy, hrajte vždy vysokou kartu/y z kratší strany jako první.

## **2/ Vypracovávání zdvihů**

Ve většině rozdání, které budete sehrávat, nebudete mít dostatečný počet rychlých zdvihů. Ke splnění tedy budete potřebovat zbytek zdvihů vypracovat, což je další metoda získávání zdvihů.

### **DUMMY**

**♣ Q J 5**

### **VY**

**♣ K 3 2**

Pokud takto vypadá Vaše trefová barva, nemáte žádný rychlý zdvih. Ale když zahrajete krále (dámu, kluka) a soupeři vezmou zdvih esem, vypracovali jste dva trefové zdvihy. Tato metoda „obětování“ svých vysokých karet (figur) pod vyšší karty soupeřů, je nejčastější způsob vypracovávání zdvihů.

Co se stane, když soupeři nevezmou zdvih esem? Nic zvláštního, opakujete manévr, až uděláte tolik zdvihů, kolik udělat můžete, tj. po pikovém králi hrajte další figuru (dámu nebo kluka) a pokud ani tentokrát soupeři nevezmou eso, nepokračujte už v této barvě. Dva zdvihy jste udělali, na víc nemáte nárok.

Pokud vypracováváte zdvihy v barvě, platí zde stejné pravidlo jako při odehrávání rychlých zdvihů. Hrajte vždy figuru/y umístěnou na kratší straně jako první.  
Příklad:

### **DUMMY**

**♣ K J 10 2**

### **VY**

**♣ Q 5**

Zahrajte v prvním zdvihu trefovou dámu, a jestliže soupeři vezmou zdvih esem, máte stále trefovou pětku a tři vypracované zdvihy na stole. Když soupeři vezmou eso až ve druhém kole, musíte mít „přechod“ na stůl v jiné barvě k odehrání trefových zdvihů. I k tomu slouží Vaše rychlé zdvihy. Procvičme si počítání vypracovávaných zdvihů. Kolik zdvihů získáte a kterou kartu budete hrát jako první?

a)

**DUMMY**

**♣ Q 2**

b)

**DUMMY**

**♣ 10 6 3**

c)

**DUMMY**

**♣ Q 4 2**

d)

**DUMMY**

**♣ A 2**

VY  
♣ K J 3

VY  
♣ K Q J 5

VY  
♣ J 10 3

VY  
♣ Q J 10 9

Řešení:

- Dva zdvihy. Hrajte tak, aby dáma byla hrána v prvním zdvihu.
- Tři zdvihy. První hrajte desítku nebo pětku k desítce
- Jeden zdvih. Dva, zdvihy udělají soupeři na eso a krále a třetí bude Váš vypracovaný.
- Tři zdvihy. Vezměte zdvih na trefové eso a vyneste dvojku. Může se stát, že král „spadne“ pod Vaše eso, pak uděláte zdvihy čtyři, příliš s tím ale nepočítejte je to hodně malá pravděpodobnost.

Nyní jste připraveni spočítat rychlé zdvihy a zjistit kolik zdvihů můžete vypracovat ze spojených listů.

**DUMMY**

♠ K 6 2  
♥ Q 6 3  
♦ K Q J 10  
♣ 6 3 2

**VY**

♠ A 3  
♥ A K J 4  
♦ 6 4 3 2  
♣ A K Q

závazek 6 BT

výnos ♠ J

Spočítejte své rychlé zdvihy a zdvihy které můžete vypracovat. Máte dva pikové, čtyři srdcové a tři trefové = 9 rychlých zdvihů. Potřebujete vypracovat tři, nabízí se kárová barva.

Ale pozor! Vypracovat kárové zdvihy musíte okamžitě (před odehráním rychlých zdvihů). Teprve potom, až budete mít všech potřebných dvanáct zdvihů, začnete je odehrávat.

Podíváme se na celé rozdělení:

**DUMMY (Sever)**

♠ K 6 2  
♥ Q 6 3  
♦ K Q J 10  
♣ 6 3 2

**Západ**

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

**Východ**

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

**VY (Jih)**

♠ A 3  
♥ A K J 4  
♦ 6 4 3 2  
♣ A K Q

Pokud vezmete první zdvih králem pikovým, stále máte „kontrolu“ této barvy (tj. můžete vzít další pikový zdvih na eso). Stejně tak ve všech zbývajících barvách máte kontroly. Co se stane, když

odehrajete třeba trefové zdvihy před tím, než soupeře pustíte do zdvihu na srdcové eso? Podívejte se pořádně, co se stane a nikdy neudělejte takovou chybu. Toto je nejčastější chyba začátečníků, kteří si odehrají své rychlé zdvihy příliš brzy. Pokud odehrajete A K Q v trefech a pak budete vypracovávat kárové zdvihy, Západ má stále trefového kluka na kterého teď udělá zdvih, protože jste ztratili kontrolu trefové barvy. To samé se Vám může stát v pikách i v srdcích. Odehráním těchto zdvihů se stane osudným, protože hráči sedícím na Západě vždy vypracujete jeden zdvih, kterým Vám porazí závazek.

**Pravidlo: Vypracujte své zdvihy dříve, než ztratíte kontrolu ostatních barev.  
Odehrávejte své rychlé zdvihy až když jich máte dost ke splnění závazku.**

Příklady:

a)  
**DUMMY**  
♠ K 4 3  
♥ Q J 10 2  
♦ 8 5 2  
♣ K J 2

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

závazek 3 BT  
výnos ♠ Q

b)  
**DUMMY**  
♠ 6 3  
♥ A Q 2  
♦ 7 5 3 2  
♣ 5 4 3 2

**VY**  
♠ Q J 10 9  
♥ K 5  
♦ A K 6 4  
♣ A K 6

závazek 3 BT  
výnos ♥ J

**Kolik rychlých zdvihů jste napočítali?**

**Kolik jich můžete vypracovat?**

**Jakou kartu zahrajete jako první po získání prvního zdvihu?**

Řešení:

- Máte sedm rychlých zdvihů a vypracovat můžete tři srdcové. Po vzetí prvního zdvihu pikovým esem zahrajte srdcového krále. Když získáte tento zdvih, hrajte další srdce, dokud soupeři nevezmou eso. A protože máte neustále kontrolu všech zbývajících barev, nemohou Vám soupeři zabránit udělat deset zdvihů: dva pikové, tři srdcové, jeden kárový a čtyři trefové.
- Máte sedm rychlých zdvihů a dva zbývající vypracujete v pikách. Vezměte první zdvih králem srdcovým a zahrajte libovolný pik. Musíte odevzdat dva pikové zdvihy (eso a krále), ale protože zadržujete zbývající barvy každou ještě dvakrát, soupeři Vám nemohou zabránit ve splnění závazku.

### SHRNUTÍ

- Uvědomte si kolik zdvihů je potřeba ke splnění závazku.
- Spočítejte své rychlé zdvihy, a pokud jich není dostatek, poohlédněte se po barvě (barvách), kde je můžete vypracovat.
- Vypracovávejte včas, dříve než odehrajete rychlé zdvihy.
- Když vezmete své rychlé zdvihy příliš brzy, může se Vám stát, že soupeřům vypracujete barvu, přes kterou vám závazek porazí.
- Nebojte se pustit soupeře do zdvihu. Ve většině rozdání to budete muset udělat i několikrát.
- Pokud hrajete barvu, ve které máte za sebou jdoucí karty (př. Q,J,10), hlavní hráči většinou hrají svou nejvyšší jako první, soupeři pak těžko odhalují, jaké karty ještě skrýváte. Když máte A,K,Q a hrajete první dámu, soupeři vědí, že máte nejspíše eso i krále, zatímco hrajete-li první eso,

soupeři zatím neví kdo má K, Q. Pokud máte za sebou jdoucí sled na stole, je jedno kterou kartu zvolíte, soupeři jej stejně vidí.