

EDGAR KAPLAN

2. ČÁST

SEHRÁVKA – VYSPĚLÉ TECHNIKY 2

Kapitola 9	2
Hra a obrana při BT	2
Plán hry	3
Plán obrany.....	4
Zadržení stopérů vydražitelem	7
Zadržení stopérů při obraně.....	10
Skrčení vydražitele, aby se zachoval vstup	13
Skrčení se při obraně	14
Vydražitelovy hry se vstupy.....	16
Hry se vstupy při obraně	18
Úhybné hry vydražitele	21
Obrana proti úhybným hrám	25
Koncovky vydražitele	27
Obrana proti koncovkám	31

KAPITOLA 10..... 33

Hra a obrana v barevných závazcích	33
Vydražitelův plán	33
Plán obrany.....	34
Otevírající (první) výnos	35
Plán první – využití krátkosti stolu	37
Obrana proti prvnímu plánu	41
Plán druhý - využití délky stolu	45
Obrana proti druhému plánu.....	49
Plán třetí – zdvihy na nevysoké karty	56
Obrana proti třetímu plánu	61
Plán čtvrtý – získání zdvihů navíc trumfy.....	66
Obrana proti čtvrtému plánu.....	70
Další obrany proti barevným závazkům.....	71
Pokusy o snapování	73

Část 2

Sehrávka – vyspělé techniky

Kapitola 9

Hra a obrana při BT

Nezkušené hráči bridže mívají nepřekonatelný strach z beztrumfů. Jako vydražitelé závazku v barvě mají hřejivý pocit bezpečí, když se podívají na své nádherné trumfy a v bezech se cítí nazí, vystavení hrozným neznámým nebezpečím.

A opravdu, je skutečně těžší udělat zdvihy v bezech než v barvě. Nápaditý vydražitel může obvykle vypracovat o jeden nebo dva zdvihy více při stejném počtu bodů, když má dobrou trumfovou barvu a jak uvidíme později, má k tomu daleko více chytáků. Avšak z tohoto důvodu je ve skutečnosti daleko snazší naplánovat si hru (nebo obranu) v bezech. Techniky jsou při tom jednoduché, jejich výběr je menší a jasný.

Devět desetin všech rozdání hraných v bezech vyústí do závodu mezi vydražitelem a obránci, kdo dřív vyrazí nepříteli vysoké karty a udělá zdvihy na nižší honéry nebo na malé kartinky v dlouhých barvách. Kdo vypracuje dlouhou barvu první – to je rozhodující pro velkou většinu rozdání hraných v BT. Hlavní vydražitelovou výhodou v tomto závodě je, že má více vysokých karet, s nimiž může zastavit protivníky, aby neuhráli své zdvihy rychle. Naproti tomu, obrana má hlavně start – obránci mají otevírající výnos a mohou začít vypracovávat svou barvu první. Ukažme si to na tomto příkladu:

	Sever:	
	QJ4	
	AQ1042	
	J74	
Západ:	J9	Východ:
63		K10985
986		K75
A63		K8
108542		763
	Jih:	
	A72	
	J3	
	Q10952	
	AKQ	

Jih je vydražitelem 3 BT, když Východ zasáhl přelicitováním v pikách. Západ otevře pikovou **6**, čímž začne závodit o vypracování partnerovy dlouhé barvy. Stůl dá kluka, Východ ho přebije králem a Jih získá tento zdvih esem. Pak se dá Jih do práce na své dlouhé barvě výnosem kárové dvojky. Západ dá malou, stůl kluka a Východ získá tento zdvih králem. Východ obrátí pikovou **10**, čímž vyžene kluka stolu a vypracuje si tak svou barvu. Stůl vynese káro, čímž vyžene eso Západu a vypracuje tak kára. Jelikož Západ nemá žádný pik, vynese srdcovou **9** doufaje, že dostane partnera do výnosu. Avšak vydražitel udělá tento zdvih na eso stolu, vezme domů vysoké karty a vypracovaná kára a tím splní svůj závazek.

Popsaná hra vydražitele i obránců byla však plná chyb. Vráťím se k tomu rozdání později (a to tak často, že Vás to bude až otravovat), abych vysvětlil správné techniky hry. To co chci

ukázat nyní je jen to, abyste prostě viděli ten závod. Obrana vyrazí výšky v jedné ze svých dlouhých barev, vydražitel pracuje na své dlouhé barvě. Obránci mohou uplatnit své piky, protože mají první výnos a mají dvě zádrže v barvě vydražitelově. Vydražitel má čas vypracovat svá kára, protože má dva jisté zdvihy v pikách. Vydražitel eventuálně vyhraje závod, i když protivníci vypracují svou barvu dříve, nebudou-li mít dost vysokých karet ve vedlejších barvách jako vstupy, uhraje-li svá kára dříve, než oni budou moci vzít domů své dobré piky. Životně důležitými faktory jsou zde **stopéry**, **zádrže** (vysoké karty v barvách soupeřů) a **vstupy**.

Plán hry

Jako vydražitelé závazku v BT si musíte naplánovat, jak budete hrát, jakmile dummy vyloží své karty na stůl. Položte si sami dvě otázky: 1) Kolik vysokých karet můžu vzít domů hned a které délkové karty nebo střední honéry se mohou vypracovat, aby s nimi bylo dosaženo potřebného počtu zdvihů? 2) Mám dost stopérů v barvě nepřítele, abych si mohl dovolit provést svůj plán dříve, než si protivníci uhrají dost zdvihů, aby mě porazili. A jestliže ne, co bych s tím mohl dělat? Předpokládejme, že jste vydražitel s těmito listy:

Váš list:	Stůl:	
AQ3	84	Váš závazek je 1 BT (máte třeba částečný
AJ42	Q5	zápis 60), otevírajícím výnosem je 5
7	AKJ853	piková. Stůl dá malou, na ní je položena
A10864	732	10 a Vy vezmete zdvih dámou. Měli byste
		uvažovat takto: „Mám dva zdvihy

v pikách, jeden srdcový, dvě nejvyšší kára a jeden zdvih v trefech, tedy 6 jistých zdvihů a potřebuji jeden zdvih navíc. Pro zdvihy si můžu vybrat s trochou štěstí kára nebo trefy, ale v srdcích je jeden zdvih navíc jistý, vynesu-li proti dámě stolu. Mám druhého stopéra v pikách, takže protivníci v nich neudělají žádný zdvih, když udělají zdvih na srdcového krále.“

Nyní předpokládejme, že Váš závazek jsou 2 BT. Potřebujete 2 zdvihy navíc, takže při hře srdcí byste udělali o 1 zdvih méně, než jste se zavázali, musíte se tedy o ně pokusit v kárech nebo trefech. Úspěšná finesa v kárech by Vám dala Váš závazek, avšak je to jen 50% naděje. Když odevzdáte dva zdvihy v trefech, vypracujete si dva Vaše dlouhé trefy, budou-li trefy rozděleny mezi protivníky 3-2. Při tom je pravděpodobnost 2:1 ve Váš prospěch. Zdá se tedy výhodnějším zaútočit v trefech. Musíte se však sami sebe zeptat, jestli si můžete dovolit pustit protivníky dvakrát do výnosu. Zůstal Vám jen jeden stopér v jejich pikách, takže protivníci uhrají své piky. Kolik? Otevírajícím výnosem byla piková 5, takže vynášející má nejvýše pětibarvu (nesl svou 4. shora, kdyby měl 6ti barvu, zbyly by mu ještě dva nižší piky, než je ta, kterou vynesl, avšak Vám z nich chybí pouze dvojka). Proto si můžete dovolit odevzdat protivníkům dva trefové zdvihy. Udělají tak jen dva zdvihy trefové a tři pikové, takže Vás neporazí.

Konečně předpokládejme, že hrajete s těmito listy závazek 3 BT. Potřebujete 3 zdvihy navíc. Mohli byste je získat odevzdáním 2 zdvihů trefových a pak se pokusit o 9. zdvih v srdcích nebo kárách, avšak mezitím bude nepřítel mít 5 zdvihů a porazí Vás. Proto se musíte pokusit hned jediné o vypracování kárové barvy, kde byste mohli včas získat potřebné zdvihy, aniž byste pustili protivníky do výnosu příliš často. Není to šance dobrá, ale je to Vaše šance jediná.

Všimněte si jednotlivých kroků při vašem zdůvodňování. Kolik mám jistých zdvihů na vysoké karty? Kde si můžu vypracovat to, co potřebuji? Kolik vysokých zdvihů mohou protivníci uhrát, když je pustím do zdvihu? K zodpovězení této poslední otázky budete muset

třeba hádat délku barvy nepřítele. K tomu se potřebujete dívat po malých kartinkách nižších, než je ta, kterou bylo vyneseno. Jestliže Vám z nich žádná nechybí (byla vynesena **2** nebo byla vynesena **3** a **2** je ve Vaší ruce nebo na stole), pak by vynášející měl mít jen čtyřbarvu. Každá kartinka, která Vám chybí je varováním, že nepřítel může mít delší barvu. Též licitace Vám může pomoci při stanovení délky barvy protivníka, protože je pravděpodobné, že zásah přelicitováním byl učiněn se 6-ti listou barvou¹ nebo ještě delší.

Vraťme se k našemu prvnímu příkladu. Vydražitel v něm hraje 3 BT s těmito listy:

Vydražitel:	Stůl:	
A72	QJ4	Otevírajícím výnosem je piková 6, což
J3	AQ1042	odpovídá přelicitování v pikách
Q10952	J74	protivníkem, který sedí za stolem. Kluk
AKQ	J9	stolu je přebit králem a zdvih získán esem
		vydražitelovým. Kdybyste byli

vydražiteli, začali byste vypracovávat svou barvu károvou nebo srdcovou barvu stolu a proč?

Máte 6 topů (nejvyšších karet, na které jistě uděláte zdvihy) a musíte vypracovat tři další. Vyhnáním esa a krále kárového máte 99% naději, že vypracujete ještě tři zdvihy navíc. Avšak zbyl Vám jen jeden stopér v pikách a protivník, aby mohl přelicitovat má určitě přinejmenším 5ti barvu. Proto útok v kárech je riskováním, že ztratíte pět zdvihů (dva kárové a tři pikové) dříve, než budete moci uhrát svých devět zdvihů. Když se místo toho dáte do srdcí, máte poněkud menší naději, že vypracujete další tři zdvihy navíc (je pravděpodobnější, že srdce budou rozdělena mezi protivníky 5-1 než kára 5-0). Při tom však budete muset protivníky pustit do zdvihu jen jednou a neriskujete tak vůbec, že by nepřítel vyhrál závod. Proto je jasně nejlepším zaútočit v srdcích a nikoli v kárech.

Plán obrany

Obránci nemají možnost naplánovat svůj postup tak přesně, protože žádný z nich nevidí list druhého partnera. Každý z obránců však zná svůj úkol, vypracovat dlouhou barvu dříve, než tak učiní vydražitel.

Z tohoto důvodu jejich otevírající výnos proti závazku v BT bude obvyčejně v jejich nejdelší barvě. Je-li takováto barva vedena sledem tří honérů nebo přerušným sledem, tj. dvěma sousedními honéry za nimiž následuje karta jen o 1 stupeň nižší než ta, která by do sledu 3 karet patřila (**KQ10**, **QJ9**), vynesete nejvyššího z honérového sledu. Jestliže tato barva není vedena sledem, vynášejte čtvrtou shora. Předpokládejme, že protivníci licitovali 1 BT – 3 BT a vy máte vynášet z těchto listů:

- | | | | | |
|-----|------------------|----------------|---------------|--------------|
| (1) | p: KJ953 | s: J109 | k: A82 | t: 63 |
| (2) | p: J10853 | s: J109 | k: AK2 | t: 63 |

Z obou těchto listů byste měli vynést piky, Vaši nejdelší barvu. Z listu (1) vynesete **5**. Nemáte v barvě sled, tak tedy vynesete čtvrtou shora. Z listu (2) vynesete **J**. Vaše barva je vedena přerušným sledem 3 karet.

Zajisté, že nevynesete vždycky od své nejdelší barvy. Jestliže ji protivníci nabízeli, měli byste se pokusit uhádnout, kterou nejdelší barvu má partner a vynést ji. Např., jestliže protivníci licitovali 1 pik – 2 kára – 2 BT – 3 BT a Vy máte vynášet z některého uvedených listů, nevynášejte piky. Zkuste to s klukem srdcovým. Při pokusu o uhádnutí partnerovy barvy je nelicitovaná drahá barva často dobrou sázkou. Protivníci mohli upustit od nabízení dlouhé

¹ V samotném příkladu je 5-ti barva piková. Pozn. prepisovatele

levné barvy, ale pravděpodobně by drahou dlouhou barvu nabídli, kdyby jí měli. A nemají-li v ní délku protivníci, partner ji bude mít.

Podobně, když partner nabízel nějakou barvu, měli byste mít silné nutkání vynést jeho dlouhou barvu, ne svou vlastní. Není to příkazem, když partnerova nabídka byla otevírající nabídkou, protože tím slibuje sílu listu, nikoli silnou barvu. V tomto případě můžete vynést místo jeho barvy svou dlouhou barvu, ale nezapomínejte, že při tom musíte vynášet od svých honérů, zatímco byste mohli vynášet proti honérům partnerovým. Když však partner zasáhl přelicitováním a slíbil tak dlouhou a silnou barvu, bylo by rozhodně zradou, kdybyste vynesli něco jiného. Jedinou omluvou by zde bylo, že máte v této barvě šikenu a i tak by bylo na místě se omluvit. V našem prvním případě hráč, který vynášel měl:

p: **63** s: **962** k: **A63** t: **108542**

Vynesl pikovou **6** a ne trefovou **4**, protože jeho partner zasáhl přelicitováním v pikách. Začasté polovičním účelem přelicitování je říci partnerovi, co má vynášet. Bylo by pak jen furiantstvím, kdyby vynesl od nějaké své chabé barvy a pak moudře vysvětloval, že protivníci nabídli BT po vaší barvě. Předpokládá se, že by měl věřit Vám a ne nepříteli.

Jakmile se jednou vynesou (otevírajícím výnosem), obránci by se měli cítit být vážně zavázáni k tomu, aby pokračovali ve hře této barvy, kdykoli se dostanou do výnosu. Obránci, kteří by se snažili vypracovat dvě barvy, obvykle skončí tím, že nevypracují ani jednu a závod prohrají. Naproti tomu obránci, kteří vypracovávají jen jednu barvu, mají dobrou šanci, že v ní udělají délkové zdvihy. Odhadoval bych, že ve dvou třetinách ze všech manšových závazků v BT mohou obránci vypracovat nějakou dlouhou barvu, k čemuž jim dopomůže to, že s ní mohou začít otevírajícím výnosem.

Důvodem k tomu, že daleko méně než dvě třetiny bezových závazků bývá poraženo je to, že obránce, který drží vypracované délkové karty, má často potíže s tím, aby se dostal do výnosu, aby je mohl vzít domů. Problémem při tom jsou **vstupy**. Při obraně je nutno plánovat o trochu víc, než jen opětné vynášení dlouhé barvy, dokud se nevypracuje. Klíčovým principem při tom je, když vypracováváte svou vlastní dlouhou barvu, snažte se ušetřit své vysoké karty, na něž uděláte zdvihy jako vstupy pro dobu, když už budou vaše karty vysoké. Když vypracováváte dlouhou barvu svého partnera, snažte se použít Vašich vstupů co nejdříve, abyste znovu vynesli jeho barvu a abyste mu ušetřili jeho honéry jako vstupy na pozdější dobu. Naše první rozdání je k tomu dobrým příkladem:

Stůl:	
QJ4	Vynášíte pikovou 6 , na níž padne ze stolu kluk,
AQ1042	partnerův král a vydražitelovo eso. Vydražitel nese
J74	károvou 2 . Musíte vyrukovat svým esem a znovu vynést
Vy: J9	pikovou 3 . „Druhý nedá nic“ není jedním z desatera
63	příkázání. Cílem Vaší obrany je vypracovat partnerovu
963	barvu, takže musíte nasadit své zádrže (winnéry) co
A63	nejdříve a ušetřit partnerovi jeho jako vstupy. V tomto
108542	příkladu svou hrou porazíte závazek, protože když
	partner udělá zdvih na svého krále kárového později,
	jeho piky budou již dobré.

Takováto obrana je celkem jednoduchá, když dobře víte, co vlastně chcete. Nepovažujte se však za ďábelského obránáře, dokud nezahrajete takto:

Stůl:

A5

862

QJ853

A106

Vy:

764

K1075

K64

542

Vydražitel otevřel licitaci 1 BT. Dummy zvýšil na 3 BT. Partner vynesel pikovou dámou, kterou přebije stůl esem. Ze stolu je vynesena 3 kárová. Musíte položit svého krále! Má-li vydražitel eso (nebo, což by bylo ještě horší, kdyby Váš partner měl singl eso), uhrál by vydražitel překvapivě mnoho zdvihů. Vy se však snažíte porazit závazek a toho nelze dosáhnout, nemá-li partner obsazené eso kárové. A i v tom případě se toho nedocílí, aniž byste uchránili partnerovo eso jako jeho pozdější

vstup k jeho vypracovaným pikům. Proto pošlete ihned svého krále do boje a omluvte se pak, kdyby se to ukázalo být špatným. (Vaše hra byla správná, i když se s ní prohrálo, ale bylo by mařením času, snažit se o tom partnera přesvědčovat).

Při obraně není vždy správné pokračovat v barvě původně vynesené. Někdy je otevírající výnos chybným krokem a chyba by měla být napravena včas. Zde je příklad takového rozdání:

Stůl:

1084

J53

KJ96

K102

Vy:

A3

A8762

Q105

843

Vydražitel otevřel licitaci 1 BT, dummy zvýšil na 2 BT a vydražitel nabídl 3 BT. Partner vynesel pikovou 2 a Vy vezmete svým esem. Přejděte na 6 srdcovou! Proč?

Protože partner má jen 4-listou barvu. Vynáší svou čtvrtou seshora. Kdyby měl 5-ti barvu, musel by mít ještě jednu kartu nižší než vynesenu, ale on vynesl 2. (Stejně by to bylo, kdyby vynesl 5 a kdyby vydražitel dal 2 pod Vaše eso. Když vidíte 4, 3 a 2, partner musí mít jen čtyřbarvu.) Proto vydražitel má rovněž 4 piky a není to

tedy dobrá barva pro útok. Snad není ještě příliš pozdě k vypracování Vaší délky v srdcích.

Musíte si osvojit sledování kartinek nižších než je ta, kterou partner vynesl. To Vám řekne, zda je jisté, pravděpodobné nebo nemožné, že partner má dlouhou barvu. Ukáže-li se, že partnerova délka je 5 nebo více karet, měli byste skoro vždy v této barvě pokračovat. Vynesl-li však partner od 4-barvy, měli byste uvažovat o změně barvy, zejména když víte, že nepřítel má ve vynesené barvě rovněž 4 karty.

Jiná situace, při níž změníte barvu, nastane, když Vám partner signalizuje, abyste tak učinili. Posuďte např. tento list:

Stůl:

J2

765

KJ62

Vy:

K873

1094

KQ1043

874

J5

Proti 3 BT vynesete srdcového krále. Stůl dá 5, partner 2, vydražitel 9. Přejděte na pikovou 10! Proč? Protože beze všech pochyb má vydražitel v srdcích AJ a další výnos v srdcích by směřoval do otevřených kleští jeho pastí. Partner může mít v srdcích tyto kombinace:

(a) J82 (b) A82 (c) J2 (d) A2

(e) 82 (f) 2

S (a) nebo (b) partner musí signalizovat osmičkou, aby Vám řekl „Pokračuj!“. S (c) partner musí odhodit svého

kluka na Vašeho krále a to jak proto, aby neblokoval tuto barvu, tak proto, abyste se dověděli, že tuto kartu má. A s (d) partner musí převzít Vašeho krále esem z týchž důvodů. (Partner si

nesmí nikdy nechat singlového honéra ve Vaší dlouhé barvě!). Partner proto musí mít možnosti pouze (e) nebo (f) a pokračování v této barvě by mohlo být osudným.²

Lehko se pochopí partnerova dvojka jako signál, kterým Vás chce od pokračování v této barvě odradit, ale co se **4** nebo **6** - kde je oddělující linie mezi odhozem vysoké karty („Pokračuj!“) a nízké karty („Změn barvu!“)? Žádná hranice neexistuje. Partner by Vás měl povzbuzovat svou nejvyšší kartinkou, kterou má. Tedy vynesete-li krále a má-li on **Q432**, položí **4**, má-li **987**, dá **7**. Jak můžete říct, že **4** znamená povzbuzení nebo **7** odrazení? Podíváte se po malých kartách, které jsou nižší, než ta kterou signalizoval. Dá-li partner **4** a chybí Vám **3** a **2**, budete v barvě pokračovat, hodí-li však partner **7** a Vy vidíte všechny nižší karty, tj. **65432**, změníte barvu. Předpokládejme, že srdcová barva je v našem posledním příkladě rozdělena takto:

765

KQ1043

98

Nesete krále, stůl dá **5**, partner **8**, vydražitel **2**.

AJ2

Všimněte si, že si můžete vysvětlit partnerovu **8**

jako odrazující signál, protože všechny nižší kartinky vidíte. Víte, že partner odhodil svou nejnižší kartu, proto musíte změnit barvu. Úspěšný hráč bridže je vzácným ptáčkem, hlídá orlím zrakem kartinky. Po čem stále pátrá, jsou chybějící malé karty, nižší než ta, kterou použil jako signál partner nebo protivník.

Zadržení stopérů vydražitelem

Viděli jsme, že jedním z klíčových faktorů pro závod mezi vydražitelem a obránci jsou vstupy, spojení mezi listy obránců nebo mezi rukou vydražitele a stolem. Není nic platné vypracovat délkové karty, když se pak nemůžete dostat do výnosu, abyste je mohli vzít domů. Nejjistějším vstupem k vypracovaným délkovým kartám je nejvyšší karta v této barvě. Předpokládejme, že vynesete krále od své dlouhé barvy

Stůl: **83**

Vy: **KQJ107**

Partner: **652**

Jestliže vydražitel přebije esem, nebudete

Vydražitel: **A94**

mít se vstupy žádné starosti. Dostanete-li

se do výnosu, vezmete domů všechny své winnéry a získá-li výnos Váš partner, obrátí Vám Vaši barvu. Není zde žádná potíž v napojení, pokud Váš partner má ještě nějakou barvu ve Vaší barvě a Vy v ní máte zbývající nejvyšší kartu. Bude-li však vydražitel hrát správně, zamezí Vám toto napojení tím, že zadrží své eso, nechaje Vám získat první a druhý zdvih v této barvě a že vezme domů své eso až ve třetím kole. Pak již Váš partner nebude mít od Vaší barvy žádnou kartu, kterou by mohl vynést, dostane-li se on do výnosu. Abyste mohli uhrát své vypracované délkové karty (winnéry), budete potřebovat vstup v některé jiné barvě.

To je základ zadržovací hry (**Holdoff play**). Vydražitel udělá zdvih na svého stopéra v nepřátelské barvě v nejzazším možném okamžiku, doufaje, že tak zbavil jednoho protivníka karet v této barvě a že tím přerušil jejich napojení. To je téměř vždy nejlepší politikou vydražitelovou a mělo by se jí užívat i při dvou stopérech. Posuďte rozdání z našeho prvního příkladu:

² Autor zde vynechává možnost, že partner má **AJ82**. Pro tuhle kombinaci však platí totéž co pro rozdání (a) a (b), že by měl partner signalizovat 8 pro pokračování. Je však velmi nepravděpodobné, že vydražitel nemá žádnou zádrž srdcovou. Pozn. přepisovatele.

	Sever:		
	QJ4		Západ vynesl pikovou 6 , stůl
	AQ1042		zahrál kluka, Východ krále. Jih si
	J74		měl podržet své eso a nechat krále
Západ:	J9	Východ:	udělat zdvih. Viděli jsme, že
63		K10985	závazek 3 BT bude poražen,
986		K75	jestliže Jih vezme domů své eso
A63		K8	hned a zaútočí v kárech. (Západ
108542	Jih:	763	měl položit své kárové eso, aby
	A42		mohl ihned vynést podruhé piky, a
	J3		když se pak Východ dostane do
	Q10952		zdvihu na kárového krále, obrana
	AKQ		odehraje hned svých 5 zdvihů.)

Všimněte si však, jaký účinek bude mít zadržení esa vydražitelem. Jih získá druhý zdvih v pikách a vynesese kára. Teď už to nebude Západu nic platné vzít ihned svým esem károvým, protože nemá už další pik na vynesení. Když tedy Východ udělá zdvih na svého kárového krále, nebudou ještě piky vypracované. Vydražitel přerušil napojení mezi obránci a vyhrál závod.

Protože je obvykle správné zadržet své stopéry v barvě nepřátel, jsou tři typy listů, dva zřídka se vyskytující a jeden dosti častý, při nichž to není dobré. Jeden případ je ten, když máte podezření, že barva protivníků je blokována. Např.:

	Stůl: A2		
Západ: QJ1073	Východ: K6	Západ vynesese dámu. Zadržíte-li eso stolu,	
	Vy: 9854	bude barva druhým obráncem vyčištěna a	
Západ může uhrát své zdvihy, kdykoli se dostane do výnosu. Tomu tak nebude, vezmete-li domů eso hned. Dá-li Východ 6 , jeho král zablokuje odehrání této barvy, a jestliže Východ (správně) odhodí svého krále pod Vaše eso (nechtěje si nechat singlového nejvyššího honéra v partnerově barvě), Vaše devítka se stane druhým stopérem. Totéž platí v této obdobné situaci:			

	Stůl: 9543		
Západ: QJ762	Východ: K10	Západ vynesese 6 , Východ dá krále a Vy	
	Vy: A8	byste měli získat první zdvih, abyste	
zablokovali tuto barvu. Jak to můžete vědět, že byste měli takhle hrát? V prvním případě jste věděli, že Východ měl krále, protože Západ vynesl dámou, v druhém případě víte, že Východ má dva honéry, protože Západ nevynesl nejvyšší ze sledu. Má-li Východ dubla, nepřátelská barva je blokována v každém případě, jestliže nezadržíte své eso (svého stopéra). A kdyby Východ měl tři karty v partnerově barvě, zadržovací taktika by byla pošetilá, protože pak vůbec nemůžete napojení protivníkům přerušit. Znamením pro to je dubl s esem proti čtyřem a v tomto případě je často správné odehrát eso hned.			

Druhý řídký případ, v němž není dobré použít zadržovací taktiku se naskytne tehdy, když víte, že jeden z protivníků má všechny vysoké karty, které Vám chybí. Např. za předpokladu, že Východ otevřel licitaci 1 srdcem a Vy se stanete vydražitelem 3 BT s tímto rozložením srdcí:

	Stůl: 654		
Západ: 92	Východ: QJ1083	Západ vynesese 9 a Východ ji převezme	
	Vy: AK7	desítkou. Asi byste měli získat první	
zdvih. Má-li vaše strana 26 b. a měl-li Východ na otevření, Západ nemůže mít vůbec žádnou vysokou kartu. Proto by bylo plýtváním časem, kdybyste své stopéry zadržovali. Účelem			

zadržování je vyčerpat srdce Západu, aby je nemohl vynést. až se dostane do výnosu, ale on už se do výnosu asi nikdy nedostane. Jak uvidíme později, budete mít asi pro svá nízká srdce jiné použití při tomto typu listu.

Daleko nejobvyklejším důvodem pro nezadržení stopéra je to, že se budete obávat, aby protivníci nepřešli na jinou barvu a že nemáte strach z vynesené barvy. Předpokládejme např., že jste vydražiteli 3 BT s těmito kartami:

Vy:	Stůl:	
A73	K84	Je vynesena piková dáma. Vemte ji hned svým
A2	753	esem! Protivníci udělali chybu, že nezačali
Q108	AJ973	vypracovávat svá srdce, nedejte jim druhou
AK752	J8	možnost tím, že byste je nechali při výnosu.
		Musíte toto rozdělení vyhrát, jestliže ihned

rozehrajete kára, protože, i když Vám finesa nevyjde, máte stopéry ve všech barvách a můžete vzít domů 9 zdvihů. Kdybyste však v prvním zdvihu piky pustili, mohli byste být poraženi, kdyby protivníci přešli na srdce. Zde je poněkud jemnější případ stejného typu:

	Stůl:		
	865		Západ vynesete proti Vašemu závazku 3 BT
	742		srdcovou 3 a Východ položí svého krále.
	Q8		Zdalo by se, že byste normálně měli své
Západ:	KQJ43	Východ:	eso dvakrát zadržet a vzít ho domů až ve
QJ2		K1093	třetím kole. Když byste pak vyhnali
QJ63		K98	kárové eso, protivníci by pak nemohli
953		A62	udělat ani jeden zdvih, protože Západ by
1062	Jih:	985	už neměl pro své čtvrté srdce žádný vstup.
	A74		Udělal byste o 1 zdvih více, celkem 10
	A105		zdvihů. Potíž vězí však v tom, že padnete,
	KJ1074		napadne-li nepřítele přejít v kterémkoli
	A7		okamžiku na piky. Proč by to měli udělat?

Nuže, Západ si může uvědomit, že jeho

srdce nejsou k ničemu, když jste dvakrát zadrželi svého stopéra a měl by v tichosti pohřbít své naděje v srdcích a vynést pikovou dámu, doufaje, že tím vypracuje nějaký zdvih pro svého partnera. A Východ by se mohl do druhého výnosu rozhodnout, že v srdcích není žádná budoucnost. Ví, že od nich partner má jen 4 karty (byla vynesena **3** a **2** je na stole) a že on sám, nikoli jeho partner, má vstup ve vedlejší barvě, takže by docela správně mohl přejít na svou vlastní barvu.

Abyste tomu zabránili, měli byste vzít první zdvih, i když ve vynesené barvě nemáte už další zádrž. Také Vy víte, že bylo vyneseno od 4-barvy, takže nemusíte mít ze srdcí strach. Po získání zdvihu na kárové eso protivníci budou moci uhrát již jen tři zdvihy a Váš závazek není ohrožen. Kdybyste však neviděli jednu nižší kartinku, než byla vynesena, byli byste nuceni svého stopéra zadržet a riskovat, že protivníci nepřejdou na piky. I zde byste však měli podržet své eso jen jednou. Důvodem k tomu by bylo, že má-li Východ jen 2 srdce, bude již v této nebezpečné barvě vyčerpan a má-li Východ 3 srdce, pak tato barva není pro Vás vůbec nebezpečná.

Zadržení stopérů při obraně

Zadržovací taktiku mohou použít obránci právě tak, jako vydražitel. Je pro ně zvlášť užitečná, když má stůl dlouhou barvu a málo vedlejších vstupů.

Stůl:

Q52

84

KQJ93

763

Vy:

K843

Q1032

A75

92

Proti 3 BT partner vynese trefového krále. Vy dáte **2** a vydražitel nepokryje. Partner pokračuje dámou, na niž udělá rovněž zdvih. Vydražitel vezme domů své trefové eso ve třetím kole.

Všimněte si, že tato jeho zadržovací hra byla úspěšná, protože máte dva vstupy na vysoké karty, ale nemáte již další tref, abyste ho mohl vynést partnerovi. (Ve skutečnosti mohl vydražitel vzít již druhý zdvih trefový, ale nebyl

si jist, jestli máte jen dvě malé karty v partnerově barvě.)

Není nic, co by Vám umožnilo zadržet vydražitele, aby nepřebil partnerovy trefy, ale teď se mu můžete revanšovat tím, že přebijete kára stolu stejným způsobem. Vydražitel vynese **10** károvou a Vy své eso nedáte. Vydražitel vynese podruhé káro proti klukovi na stole, necháte ho znovu udělat zdvih. Svým károvým esem vezmete až třetí kolo a vydražitel již nebude mít žádný vstup na stůl, aby mohl odehrát jeho dvě délková kára. Stane se, že budete mít stejný problém, jako ho měl vydražitel v trefech: Má vydražitel dvě malá kára nebo tři? Měli jste vzít již ve druhém kole nebo zadržet své eso až do jejich třetího kola? To je při obraně důležitější, protože když zadržíte při druhém káru zbytečně (tj. má-li v nich vydražitel jen dubl, takže byste si mohli vzít již v druhém kole), mohli byste tím vydražiteli darovat jeho devátý zdvih. Naštěstí máte u stolu přítele. Partner by Vám měl říci, kolik kár vydražitel má. Udělá to tím, že Vám signálem řekne, kolik malých kár má on sám. Se dvěma příhodí nejdříve vyšší a pak nižší, se třemi příhodí nejdříve nižší a pak vyšší. Budou-li kára rozložena takto:

KQJ93

82

A75

1064

Vydražitel vynese **10**, partner dá **8** a Vy zadržíte eso. Vydražitel bude pokračovat v této barvě,

partner přizná **2** a Vy eso opět zadržíte. Partner signalizoval vysoká – nízká, čímž ukázal, že má dvě, takže vydražitel má tři. Nesmíte udělat zdvih na své eso dříve, než ve třetím kole kár. Avšak při tomto rozdělení:

KQJ93

862

A75

104

Vydražitel vynese **10** a partner dá **2**. Partner signalizuje nízká – vysoká, čímž ukazuje tři karty,

takže vydražitel má v kárech jen dubla. Můžete vzít kárové eso domů již ve druhém kole.

Neplette si však tento signál vyšší – nižší nebo nižší – vyšší za častější signál, který má význam „Pokračuj!“ nebo signál „Přejdi na novou barvu!“. Všimněte si, že když partner vynesl v posledním příkladu krále trefového, že jste dali **2** z kombinace **2-9**. Vysoká kartinka znamená „Hraj tuto barvu dále!“ a nízká znamená „Uvažuj o změně barvy!“ kdykoli je tento význam myslitelný. Má-li však stůl dlouhou a silnou barvu, obránci si nemusí signalizovat, aby jeden druhému naznačil zda má nebo nemá v barvě útočit, je jasné, že v této barvě útočí sám vydražitel. V tomto případě signály ukazují počet karet, které máte Vy a můžete si podle nich spočítat, kolik karet má vydražitel v barvě stolu. Doopravdy vyšší – nižší znamená, že máte sudý počet karet, **2** nebo **4**, zatímco nižší – vyšší znamená lichý počet, **3** nebo **5**. Signál k ukázání **4** nebo **5** karet se může vyskytnout tak vzácně, že se tím nemusíte zatěžovat. Co si

však musíte zapamatovat je to, že máte signalizovat, zda máte 2 nebo 3 karty v příslušné barvě.

Obránci, stejně jako vydražitel, mají začasť zadržet dvojici stopérů v dlouhé nepřátelské barvě. Jasně můžete vidět techniku a účel zadržení v tomto rozdání:

Stůl:		
A6		Proti 3 BT partner vynesete dámu trefovou. Stůl
1074		dá 2, Vy 3, vydražitel 9. Vydražitel převezme
KJ1075		podruhé vnesené trefy a zahraje károvou 9,
Partner:	642	Vy: partner přízná 2, stůl dá 5.
83		Vzpomeňte si, co Vám vydražitel udělal, když
K86		pustil první zdvih v trefech. Kdyby ho nepustil,
642		mohli byste nyní vzít domů svou károvou dámu a
QJ1083	Jih:	obrátit partnerovu barvu. I kdyby pak vydražitel
	K10752	zadržel svého druhého stopéra, partner by tento
	AQJ	druhý zdvih v trefech získal, pokračoval by v nich
	93	a tím by si svou barvu vypracoval. Dříve, než by
	AK9	vydražitel mohl udělat svých 9 zdvihů, partner by
		se dostal do výnosu na svůj srdcový vstup a

porazil by závazek. Nyní však již nemáte žádný tref na vynesení. Partnerův vstup ve vedlejší barvě nestačí, protože jeho dlouhé trefy nebudou ještě vypracovány, když udělá zdvih na srdcového krále. Vydražitel Vám přerušil napojení a tím, že zadržel své stopéry trefové, vyřadil partnerovu barvu z boje.

Můžete však stále ještě závazek porazit, učiníte-li totéž kárům stolu. Zadržte své stopéry a nechte vydražitele udělat zdvih na jeho károvou devítku. Vynesete další káro proti 10 stolu. Teď teprve udělejte zdvih na svou dámu. Vydražitel nemá další káro k výnosu, aby mohl vyrazit Vaše eso (víte to, protože partner hrál nižší – vyšší). Nuže jeden vstup ve vedlejší barvě stolu mu nestačí k tomu, aby se vypracovala dlouhá barva kárová dříve, než bude odehráno pikové eso stolu.

Vidíte zde obvyklou techniku. Když vydražitel udělá finesu, kterou může opakovat (chtěl vyimpasovat dámu károvou tím, že nepřebil svou 9, může tento impas opakovat tím, že vynesete proti 10), nechte ho často „vyhrát“ jeho první finesu a překvapte ho pak, když se mu druhá spolehlivá finesa nepovede. Máte tak hrát jen v tom případě, když se nechcete dostat do zdvihu co nejdříve, abyste mohli hned znovu vynést barvu partnerovu. Avšak finesa, kterou necháte vydražitele vyhrát, musí být takového druhu, že ji může opakovat. Např.:

Stůl: AQ842		
Partner: J93	Vy: K104	Jestliže vydražitel bude hrát nízkou proti
Vydražitel: 75		dámě a Vy zadržíte, zahodíte tak 1 zdvih.
Byla to Vaše jediná příležitost, kdy jste mohli chytit svým králem honéra. Avšak v tomto případě:		

Stůl: AQJ42		
Partner: 983	Vy: K104	Když nyní vydražitel vynesete nízkou proti
Vydražitel: 75		dámě stolu, máte téměř vždy zadržet.
Budete mít ještě příležitost chytit kluka stolu později. Zatím jste připravili vydražitele o jeden vstup na stůl a on si třeba přerušil napojení, že se bude muset vracet do své ruky, aby svou „úspěšnou“ finesu zopakoval. Mezi jiným, musíte se však naučit zahrát to tak klidně a plynule, abyste u vydražitele nevzbudili podezření. Přijdete o polovinu efektu, když svým		

váháním prozradíte, kde král leží. Vaše nervy a reflexy by se nejlépe osvědčily v rozdání jako je toto:

	Stůl:		
	82		Partner vynesete pikovou 5 proti 3 BT.
	J6		Získáte zdvih esem a obrátíte dámu,
	1053		vydražitel zadrží a krále nepoloží. Vezme
Partner:	AJ10973	Vy:	domů svého krále až ve třetím kole piků a
J10654		AQ7	vynesete dámu trefovou. Musíte ji pustit! Je
32		Q1098	pravda, že by vydražitel mohl příště
Q94		K872	položit eso na stole a chytit Vám krále, ale
852	Vydražitel:	K4	to se nestane, ledaže byste drželi své karty
	K93		špatně nebo byste před položením svého
	AK754		krále zaváhali. Normálně bude vydražitel
	AJ6		finesu opakovat a Vy tím dlouhou barvu
	Q6		stolu vyřadíte ze hry. Kdybyste svým
			králem udělali zdvih v prvním kole trefů,

vydražitel by v každém případě svůj závazek splnil. Nadzdvih, který by mohl získat tím, že by uhádl, že Váš král zůstal neobsazen, není podstatný.

Toto rozdání osvětluje též jiný užitečný způsob obranné hry a to způsob, jak zabránit vydražiteli, aby nemohl zadržet svého stopéra. Při prvním zdvihu jste měli dát svou dámu místo převzetí zdvihu esem. Jestliže partner má krále, nebude Vás to nic stát. Má-li krále vydražitel, bude pod velkým tlakem, aby ho vzal domů hned. Z jeho hlediska je přece pravděpodobné, že scházející eso bude mít Váš partner. Kdyby svého krále zadržel, nemusel by už nikdy na něj udělat zdvih. A když vydražitel vezme svého krále hned, budete si moci dovolit získat první zdvih v trefech, odehrát své pikové eso a pak přinést partnerovi svůj zbývající malý pik a umožnit mu, aby odehrál celou svou dlouhou barvu.

Rozhodnou okolností, která tento obranný manévr naznačuje je to, že musíte mít **AQ** nebo méně často **AJ** v partnerově barvě a zároveň, že **Vy** máte rychlý vstup v nejnebezpečnější barvě nepřátel. Takováto hra musí být součástí Vaší rutiny, což znamená, že to musíte umět zahrát plynule v normálním rytmu hry. Jestliže před přihozením do zdvihu povedete vnitřní samomluvu a po nějakých dvaceti sekundách položíte dámu s výrazem lišáctví, vydražitel jistě uhodne co jste udělali a svého stopéra zadrží.

Skrčení (duck) vydražitele, aby se zachoval vstup

Viděli jsme, že závod o vypracování dlouhých barev často rozhodne vstupy – napojením mezi listy obou obránců nebo mezi vydražitelovou rukou a stolem. Často je důležité udělat si vysokou kartu v barvě, kterou vypracováváte jako vstup. Při tom si musíte dát pozor, abyste na ní neudělali zdvih příliš brzo. Zde je nejjednodušší příklad tohoto druhu hry:

Vy:	Stůl:	
AK5	863	Proti Vašemu závazku „3 BT“ je vyneseno malé
AJ10	54	srdce a po Vaší pravici je položen král. Máte 5
74	AK8632	topů a možná i šestý v srdcích, když přebijete
QJ842	75	krále esem (nebudete ho zadržovat, protože to by

Vás mohlo stát zdvih). Tři další zdvihy musí být uhrána na kára stolu. Pravděpodobnost, že scházejících pět kár bude rozloženo mezi protivníky 3-2, je větší než 2:1, tedy poté, co bude tato barva zahrána třikrát, všechny zbývající malá kára stolu budou vysoká. Zahrajete-li však kára tak, že je převezmete na stole králem a pak odehrajete ještě kárové eso a zahrajete je ze stolu potřetí, nebude Vám to nic platné, že jste si tuto barvu vypracovali, protože nebudete mít k vypracovaným malým kárům vstup, takže je nebudete nikdy moci odehrát. Řešením zde samozřejmě je, vynést malé káro a ze stolu dát také malou, tj. *skrčit se* při prvním kole barvy. Když se pak příště dostanete do výnosu, vynesete proti králi na stole a odehrajte pak i eso. Všimněte si, že takto jste získali zdvih ve třetím kole této barvy na stole. Byla-li barva slušně rozdělena, budete moci odehrát tři dlouhá kára, protože vynášíte ze stolu poté, co byla barva vypracována. Použili jste svůj vstup tehdy, když jste ho potřebovali.

Zde je podobný případ:

Vy: **842** Stůl: **A10753** Teď se musíte skrčit dvakrát. Neste nízkou a i ze stolu dejte malou. Po znovuzískání výnosu dejte protivníkům druhý zdvih. A nakonec vynesete potřetí proti esu na stole, které Vám poslouží jako vstup k vypracovaným délkovým kartám.

Tato hra, při níž se krčíte, může být rozhodující i když stůl má vstup ve vedlejší barvě. Předpokládejme, že jste se dostali na příliš odvážný závazek "3 BT" s těmito kartami:

Vy:	Stůl:	
A862	93	Je vynesena srdcová 2 a Vy přebijete dámu svým
AK4	765	esem. (Nebudete zadržovat, protože se 4-barvy
64	A9752	srdcové nebojíte a neradi byste, aby protivníci
AQ642	K83	přešli na piky.) Abyste uhráli 9 zdvihů, musíte

vypracovat kára stolu, doufajíc, že 6 chybějících Vám kár vypadne 3-3, pravděpodobnost je téměř 2:1 proti Vám, ale je to Vaše jediná naděje. Abyste kára při svém štěstí, budou-li rozdělena stejnoměrně, mohli uhrát, musíte dobře hospodařit se vstupy stolu.

Musíte se v prvním kole kár skrčit. Příště vynést proti esu stolu a zahrát se zadrženým dechem kára potřetí. Budete-li mít štěstí, poslední dvě kára na stole budou dobrá a Vy stále ještě budete mít k nim vstup – krále trefového. Všimněte si, že byste měli o jeden vstup méně, kdybyste odehráli eso stolu předčasně v prvním kole této barvy.

Stejným způsobem se musí hrát, má-li stůl místo esa krále:

Vy: **64** Stůl: **K9753** Předpokládejme, že eso leží před králem a že barva je rozdělena pravidelně. Vynesete-li proti králi stolu, který udělá zdvih a pak pustíte ještě jeden zdvih v této barvě, budete potřebovat ještě dva vstupy. Jeden, abyste se dostali na stůl a propustili další kartu a druhý, abyste se dostali zpět na stůl k odehrání svých délkových karet. Jestliže však pustíte v kárech první zdvih a příště vynesete proti králi stolu, budete potřebovat jen jeden vstup ve vedlejší barvě, abyste mohli odehrát vypracovanou barvu stolu.

Skrčení se (duck) při obraně

Samozřejmě, že tuto taktiku skrčením se, mohou uplatnit právě tak obránci, jako vydražitel. Ve skutečnosti již Váš otevírající výnos proti BT bývá často příkladem skrčením se. Máte-li:

863 54 AK863 75 a musíte-li udělat první výnos proti 3 BT (protivníci liciovali 1 BT – 3 BT), otevřete šestkou károvou. To je skrčení se. Doufáte, že se partner dostane brzo do výnosu a že Vám vaši barvu přinese. Když pak odehrajete svého krále a eso, Vaše kartinky budou snad vysoké. Kdybyste vynesli hned svého krále a eso, jak byste učinili proti závazku v barvě, neměli byste ke svým délkovým zdvihům žádný vstup.

Nyní předpokládejme, že Váš partner je na výnosu, když jste předtím zasáhli přelicitováním v kárech. Jak je tomu povinen, otevře malým kárem (7) a Vy vidíte:

Stůl:

Q102

KJ5

J4

QJ1093

Vy:

863

64

AK8632

75

Stůl dá kluka. Musíte se skrčit právě tak, jako kdybyste sami vynášeli při prvním výnosu.

Signalizujete svou osmou, abyste partnerovi naznačili, že má tuto barvu příště opět vynést. Doufáte, že se v některé jiné barvě dostane do výnosu a že bude mít károvou **5**, která Vám chybí a kterou Vám bude moci přinést. Kdybyste si vzali domů svého krále nebo eso předčasně,

partnerovi by už nezbylo žádné káro, aby Vám je mohl vynést a Vaše dlouhá barva by Vám nebyla k ničemu, protože nemáte vstup do svého listu ve vedlejší barvě.

Zde je další typická variace tohoto druhu hry:

Stůl:

KQJ6

Q86

5

Vy:

102

72

K9863

J1072

KQ853

Partner:

A853

10943

A102

Vydražitel:

96

974

AKJ5

QJ74

A4

Vynesete károvou **6** proti 3 BT. Partner vezme zdvih esem a vrátí **10**, vydražitel ji přebije dámou. Musíte se skrčit a uchovat si svého krále kárového jako vstup ke svým délkovým kartám. Kdybyste na svého krále udělali zdvih nyní a vynesli zpět **9**, vypracovali byste tuto barvu, ale už byste se pak nikdy nedostali do výnosu, abyste vypracované zdvihy mohli odehrát. Skrčíte-li se však a ponecháte-li partnerovi jeho dvojku, přinese Vám ji později až se dostane do zdvihu svým pikovým esem – pak budou Vaše zbývající kára dobrá.

Měli byste si všimnout, že vydražitel udělal chybu. Měl zadržet kárového stopéra a na **10** Vašeho partnera měl dát **7**. Tím by napojení Vašich listů přerušil. Vydražitele však jeho chyba nebude stát nic, když se neskrčíte a když si tím neušetříte svůj vstup.

Kdybyste v uvedeném příkladu měli pikové eso Vy místo partnera, mohli byste přebít vydražitelovu dámu svým králem a mohli byste znovu vynést károvou **9** a vypracovat si tak svou károvou barvu. Mohlo by být správné skrčit se i když máte vstup ve vedlejší barvě:

	Stůl:		
	A5		Partner vynesl károvou 8 proti 3 BT (Vy jste zasáhli přelicitováním). Stůl dá malou a Vy se musíte skrčit. Pak, když vydražitel vynesel trefy, partner musí hned vzít svým esem a použít svého
	A83		vstupu co nejdříve, jelikož spolupracuje na
	K62		vypracování vaší barvy a vynést opět károvou 4 .
Partner:	QJ1074	Vy:	Můžete si vypracovat kára, protože Vám zůstal
J832		Q74	trefový král jako vstup k nim. Všimněte si, že by
10976		J2	vydražitel závod vyhrál, kdybyste kárové eso
84		A10973	vzali hned a obrátili sami svou barvu. Partnerovi
A65	Vydražitel:	K83	by pak již nezbylo žádné káro, aby je mohl vynést
	K1092		poté, co se dostal do výnosu na své trefové eso.
	KQ54		
	QJ5		
	92		

Takto byste měli o jeden vstup méně, než byste potřebovali k odehrání svých délkových karet.

Vidí se to hůře a hůře se to též provádí, ale situace je úplně stejná, budete-li mít kárového krále a stůl eso. Musíte se při prvním zdvihu skrčit. Opět musíte nechat partnerovi malé káro, aby Vám je mohl přinést až se dostane do výnosu, jinak nevypracujete svou dlouhou barvu včas. Obdobná hra se skrčením je možná též v prvním příkladu rozdání v této kapitole, v rozdání, s nímž jsem Vám slíbil, že Vás budu otravovat:

	Stůl:		
	QJ4		Viděli jsme, že když partner vynesl pikovou 6 , stůl dal kluka a Vy jste ho přebili králem.
	AQ1042		Vydražitel měl zadržet. A to proto, že když
	J74		obrátkíte tuto barvu Vy a vydražitel udělá zdvih ve
Partner:	J9	Vy:	druhém kole, Váš partner nebude již mít další pik,
63		K10985	který by Vám mohl přinést, až se dostane do
986		K75	zdvihu na kárové eso. Vy jste se však měli na
A63		K8	kluka stolu skrčit a donutit tak vydražitele, aby
108542	Vydražitel:	763	získal první zdvih v pikách. V tomto případě
	A72		partnerovi zbude ještě jeden pik, takže když
	J3		vydražitel rozehraje kára, partner bude moci
	Q10952		závazek porazit, když se dostane do výnosu na
	AKQ		své kárové eso a vypracuje Vám vaši barvu.

Další výhodou toho, že jste se pod kluka pikového skrčili, je to, že tím vezmete vydražiteli jeden pozdější vstup na stůl. Dejme tomu, že necháte stůl udělat první zdvih a vydražitel chce rozehrát správnou barvu – srdce. Pustí se do ruky na trefové eso a vynesel srdcového kluka. Vy zadržíte svého krále. Takto už nebude již mít vydražitel žádný vstup k srdcím stolu a Vy ho budete moci porazit, pokusí-li se vypracovat svá kára.

Abych už jednou provždy skoncoval s tímto rozdáním. "3 BT" se v něm při nejlepší možné obraně dají uhrát. Vydražitel nemá zahrát při prvním zdvihu ze stolu kluka, ale má vzít tento

zdvih esem z ruky. Pak impasuje v srdcích. Vy zadržíte, ale on impasuje podruhé a **QJ** v pikách stále zůstávají na stole, což mu zajišťuje vstup na stůl k vypracovaným srdcím. Tímto způsobem musí vydražitel udělat 4 zdvihy v srdcích, 3 v trefech a 2 v pikách, tedy celkem 9 zdvihů.

Vydražitelovy hry se vstupy

Jak jsme právě viděli, vydražitel má k vypracování dalších vstupů na stůl i jiné metody než skrčením se. (Mluvím o vstupech na stůl, protože vydražitelem se obvykle stává ten partner, který je silnější. Kdybyste se stali vydražiteli, když většina síly Vaší strany je na stole, budou problémem vstupy do Vašeho listu v ruce. Je zřejmé, že se při tom použijí stejné techniky.)

V předcházejícím příkladě vydražitel chtěl vypracovat délku stolu, proto si šetřil vstup ve vedlejší barvě na pozdější dobu. Takováto hra je vidět ve své nejjednodušší formě v tomto příkladu:

Vy:	Stůl:	
AJ83	95	Při "3 BT" a při trefovém výnosu, vezmete
AK5	863	domů eso z ruky, abyste si zachovali vstup
1072	KQJ64	na stůl pro případ, že by nepřítel zadržel
A73	K62	kárové eso.
		Nyní zaměňme trefového krále za QJ :
A73	QJ2	I nyní budete muset vzít esem z téhož
		důvodu. Je to totéž, ale není to tak snadno

vidět. Podobně, když budete hrát "3 BT" s těmito listy:

Vy:	Stůl:	
AQ3	KJ4	Bude-li vynesena pik, musíte vzít esem z
AJ963	75	ruky, abyste si ponechali na stole 2
AJ102	63	vstupy. Pak přebijete svou trefovou
9	QJ10863	devítku desítkou stolu, abyste vyhnali

pikovou 3 proti klukovi na stole a vyženete dalšího trefového honéra a pak Vám pikový král jako vstup na stůl umožní odehrát dlouhé trefy. Kdyby piky byly rozloženy takto:

AQ4	K103	Měli byste i pak první zdvih vzít esem.
------------	-------------	---

Pak po vyhnání jednoho trefového honéra byste měli vynést pikovou 4 a impasovat desítkou a pokusit se vypracovat si další potřebný vstup na stůl. Protivník po Vaší levici by Vám mohl zhatit Vaše plány, kdyby dal svého kluka na Vaši 4, ale v praxi to udělá jen zřídka kdy.

Nepřehlédněte, že musíte převzít svou devítku trefovou. Kdybyste to neudělali, nepřítel by mohl svého honéra zadržet a ponechat ve Vás výnosu. Pak byste ke svým trefům potřebovali 3 vstupy na stůl a Vy je nemáte. Často se musí hrát takto:

Vy:	Stůl:	
AJ	Q10964	Hrajete závazek "1 BT" a je vynesena
A73	K8	srdcová dáma. Vaší nejlepší šancí je
A10764	532	vypracovat piky stolu (dříve než byste
J84	Q92	vypracovali svá kára, protivníci by uhráli

asi 7 zdvihů). Vemte první zdvih esem z ruky a ušetřte si krále na stole. Odehrajte své pikové eso a pak vyneste kluka, kterého musíte převzít dámou stolu. Proč? Protože protivníci zadrží piky – kdybyste na vneseného kluka

udělali zdvih, potřebovali byste dva vedlejší vstupy na stůl, abyste piky vypracovali a uhráli. Jestliže však protivníci zadrží poté, co jste kluka převzali na stole, budete moci v pikách pokračovat a vyhnat krále, aniž byste k tomu museli použít svůj vedlejší vstup.

Zde je obzvlášť nápadný příklad takovéto hry:

Vy:	Stůl:	
AK73	862	Správná hra "3 BT" po výnosu nízkým
AK642	53	trefem je převzít trefovým králem v ruce
K	AJ1097	(což zaručuje pozdější vstup na stůl) a pak
K104	QJ5	přebít kárového krále esem stolu. Pak
		můžete vynést kárového kluka, abyste

vyhnali dámu nepřátel – 9 zdvihů máte jistých a 10 pravděpodobných.

Jiná varianta na totéž téma:

Vy:	Stůl:	
Q84	A3	Při hře "3 BT" bude proti vám vyneseno
J10	KQ982	malý pik. Plni naděje se na stole skrčíte.
AQJ82	75	Budete-li si moci zachovat na stole eso
AK3	9864	jako vstup k srdcím, Váš závazek je jistý.
		Avšak král po Vaší pravici udělá zdvih a

bude vrácen opět pik, který vyrazí předčasně Váš vedlejší vstup na stůl. Jak budete pokračovat?

Nemá nyní smysl rozehrávat srdce, protože Vám nepřítel tuto barvu odřízne tím, že své eso jednou zadrží. Místo toho zahrajete ze stolu káro a impasujete svou dámou. Dáma udělá zdvih, musíte se vrátit na stůl a tento impas opakovat. Vynesete proto svého srdcového kluka a převezmete ho dámou. Jestliže protivníci zadrží své eso, budete na stole a ponesete káro, jestliže protivníci své eso odehrají, můžete příště svou srdcovou **10** převzít na stole králem a odehrát celou srdcovou barvu.

Jak byste hráli "3 BT" s těmito listy?

Vy:	Stůl:	
AK3	765	Je vyneseno pikový kluk a Vy zadržíte
K52	643	(kdyby před Vámi byla položena dáma,
AQJ	832	převzali byste první zdvih z obavy, aby
KQJ7	A843	protivník nepřešel na srdce, jinak však
		chcete nechat na výnosu protivníka po

Vaší levici). Při pokračování v pikách vezmete další zdvih. Co potom?

Máte 7 topů a můžete udělat další dva zdvihy v kárech, bude-li sedět král před vámi a budete-li dvakrát impasovat. K tomu jsou však potřeba 2 vstupy na stůl. Je naděje, že se dostanete dvakrát na stůl, když budete hrát správně. Odehrajte krále a dámu v trefech. Když poobakrát protivníci přiznají, převezmete Vašeho kluka na stole esem a uděláte první impas v kárech. Pak můžete vynést z ruky trefovou **7**, převzít ji na stole osmičkou a impas v kárech opakovat.

Všimněte si obratného zacházení s trefy. Když máte shodu se stolem 4-4, můžete si skoro vždy vypracovat "skrytý" vstup na stůl navíc, když budete správně odehrávat své honéry a nízké karty. Když se bude hrát tato barva počtvrté, nebudou ji přece asi protivníci už mít a při tom i trojka stolu se bude moci stát vstupem, když budete mít v ruce dvojku. Barva, jako tato:

Vy: **KJ92** Stůl: **AQ103**

Vám může dát 4 vstupy na stůl. Můžete převzít krále esem, kluka dámou, devítku desítkou a dvojku trojkou. Bylo by ovšem škoda, kdybyste dostali takovou barvu a kdybyste všechny tyto vstupy nepotřebovali, bylo by Vám jistě líto, kdybyste nemohli předvést tak oslnivou hru.

Hry se vstupy při obraně

Hra s tak okázalým vypracováním si vstupů, jak to bylo ukázáno v posledním příkladu, může být provedena jen zřídkakdy v obraně, protože není možné, abyste přesně věděli, které malé karty partner má. Můžete však tu a tam použít podobných krkolomností, abyste předešli zablokování partnerovy barvy. Nejjednodušší příklad je tento:

Stůl: **853**

Partner: **QJ1072**

Vy: **K9**

Partner vynese dámu, dummy dá

Vydražitel: **A62**

nízkou. Musíte se zbavit svého

krále hned teď. Proč? Protože vydražitel zadrží své eso a jestliže získáte druhé kolo, nebudete moci v této barvě pokračovat a vyhnat nepřátelského stopéra. Když Vy i Váš partner budete hrát správně (Vy převzetím partnerovy dámy králem a on převzetím devítky svou desítkou) budete moci uplatnit svou dlouhou barvu, aniž by byla zablokována. Tento obecný princip jsme poznali již dříve. Nikdy si nenechat singl honéra v partnerově barvě. Je to lehce pochopitelné, když tímto honérem je eso nebo král, ale platí to právě tak třeba o klukovi:

Stůl: **Q3**

Partner: **AQ107642**

Vy: **J9**

Partner vynese **6** a stůl dá dámu.

Vydražitel: **K85**

Musíte odblokovat barvu

odhozením kluka. Všimněte si, že když se pak dostanete do zdvihu a zahrajete **9**, partner ji může převzít desítkou a odehrát celou barvu, i když vydražitel svého krále zadrží. Kdybyste si však nechali kluka, partner by ho nemohl převzít, aniž by pustil vydražiteli v této barvě druhý zdvih.

Samozřejmě, že podle tohoto principu musíte zahrát v prvním zdvihu též honéra, když máte v partnerově barvě tři karty, z nichž jsou dvě honéry (jinak by Vám zbyl singlový honér do třetího zdvihu).

Stůl: **K3**

Partner: **A9762**

Vy: **J104**

Když partner vynese **6** a stůl dá

Vydražitel: **Q85**

krále, odhodíte kluka. Když se

dostanete do výnosu vrátíte **10** a partner může odehrát svou barvu bez nebezpečí zablokování. Též trojnásobné odblokování barvy, jak je dále ukázáno, by mělo být zcela obvyklou hrou zkušeného hráče v obraně:

Stůl: **102**

Partner: **KQJ64**

Vy: **9875**

Partner vynese krále, odhodíte

Vydražitel: **A3**

svou devítku, vydražitel zadrží.

Partner pokračuje dámou, Vy dáte **8** a vydražitel převezme esem. Partner se v další hře dostane do výnosu a vynese kluka. Vy se odblokuje tím, že odhodíte **7**. Partner pak vynese **6**, na níž vypadne vaše **5** a odehrání této barvy nebylo Vámi přerušeno. Všimněte si, že takovéto odehrání nízkých karet je zcela nezbytné. Je nebezpečné nechat si i osmu nebo sedmu v partnerově dlouhé barvě.

Jako obránci můžete být povinni zahrát tak, jak jsme to již dříve viděli u vydražitele – převzít partnerova honéra, aby protivník nevytěžil nic z toho, že by zadržel svého stopéra. Jasný příklad toho je:

Stůl:

A6

743

QJ10974

AQ

Vy:

J2

Q109652

AK3

104

Partner vynese srdcového kluka proti "3 BT", když jste zasáhli přelicitováním. Dáte-li jen **6**, vydražitel by mohl zadržet s **AK8**. Pak by partner nemohl pokračovat a vydražitel by měl dost času vyrazit Vám Vaše kárové stopéry dříve, než by byla Vaše srdce vypracována. Musíte samozřejmě partnerova kluka převzít. Pak Vám vydražitel svým zadržením nemůže ublížit. Vy budete na výnosu a můžete ve své dlouhé barvě pokračovat.

Je lehké převzít kluka, když máte **Q109**. Ale převzali byste, kdyby partner vynesl dámu a Vy byste měli **K109652**? I v tomto případě byste měli převzít a to z téhož důvodu. Vydražitel by mohl zadržet s **AJ8** a vyhrát závod. Převezmáte-li dámu králem, není žádné nebezpečí, protože Vy můžete v této barvě pokračovat a závazek porazit.

Zabezpečování napojení vlastních listů uvedenými hrami a to ať již převzetím partnerova honéra nebo odblokováním jeho barvy není Vaším jediným problémem vstupů při obraně. Musíte se též soustředit na přerušení napojení listů nepřátel, obvykle tím, že zaútočíte na vedlejší vstupy stolu. Někdy tomu musíte dát přednost i před rozehráváním Vaší vedlejší dlouhé barvy:

Stůl:

A

863

KJ9752

754

Vy:

K1092

75

AQ4

J863

Proti "3 BT" (vydražitel otevřel licitaci "1 BT", dummy zvýšil na "3 BT") partner vynese srdcového kluka, kterého přebil vydražitel dámou. Vydražitel pak vynese károvou **10** a pustí ji. Vy zadržíte v naději, že vydražitel má jenom dubla. Avšak při druhém kole kár se ukáže, že Váš partner již žádné kára nemá a Vy uděláte zdvih na dámu. Pak musíte vynést pik a vyrazit tak včas jediný vedlejší vstup stolu, dříve než

budou vypracována kára. Všimněte si, že jste museli odložit vypracování partnerových srdcí, první vaším úkolem je zneškodnit hrozící barvu stolu!

Ukázaná obrana je jasná a jednoduchá. Avšak změňme poněkud list stolu a stane se nesnadnější:

Stůl:

A4

863

KJ9752

75

Vy:

K1092

75

AQ4

J863

Stále musíte podržet své stopéry při prvním zdvihu károvém a převzít kára až ve druhém kole. I teď budete muset zaútočit na vedlejší vstup stolu v pikách. Nyní však musíte vynést svého krále! Malý pik by mohl být převzat vydražitelem v ruce. Pouze král zaručeně vyrazí eso stolu. Samozřejmě, že tento gambit, jímž obětujete svého krále, může dát vydražiteli v pikách jeden

zdvih navíc, avšak zaručeně ho zbaví 3 zdvihů v kárech, takže na tom nemůžete prodělat.

Obvyklá variace tohoto obranného manévru přichází v úvahu též přímo v dlouhé barvě stolu. Druhá ruka obětuje honéra, aby vyhnala eso stolu a zabránila vydražiteli, aby se neskrčil:

Stůl: **AJ1074**

Vy: **K3**

Partner: **Q92**

Vydražitel vynes 5. Dáte-li malou, stůl

Vydražitel: **865**

bude impasovat desítkou a barva bude

vypracována. (I kdyby partner zadržel svou dámu, vydražitel se může skrčit ve druhém kole a uchránit si tak eso stolu jako životně důležitý vstup.) Máte položit svého krále! Když by pak vydražitel zadržel eso stolu, Vaše strana získá v této barvě 2 zdvihy. A vezme-li vydražitel své eso domů předčasně, partner podrží svou dámu a zneškodní celou tuto barvu. Zajistě, že by tato obrana byla velmi pošetilá, kdyby stůl měl jistý vstup v některé vedlejší barvě. Tato obrana je správná jen tehdy, když vydražitel se musí při hře krčit, čímž se pokouší využít esa v dlouhé barvě stolu jako životně důležitého vstupu k vypracovaným délkovým kartám.

Mnoho z těchto obranných technik lze vidět z tohoto příkladu:

	Stůl:		
	742		Partner vynes srdcovou dámu proti "3 BT". Vy
	643		odblokuje svým králem a vydražitel zadrží eso.
	AJ1098		Vy pak přejdete na trefy a vynesete krále, čímž
Partner:	A2	Vy:	vyženete eso stolu. Vydražitel se pak vrátí do
83		10965	ruky vysokým pikem, aby vynesl károvou pětku.
QJ1085		K7	Partner položí svou dámu a závazek je poražen.
Q42		K73	Vydražitel může udělat jen 4 zdvihy v pikách,
1086	Vydražitel:	KJ54	2 trefové, jeden v srdcích a jeden v kárech – má o
	AKQJ		jeden méně.
	A92		Prozkoumejme tři klíčové body této obranné hry.
	65		Zprv jste odblokovali svým srdcovým králem
	Q973		při otevírajícím výnosu. Kdybyste to neudělali,
			vydražitel by mohl, a taky by měl, tento zdvih

převzít a rozehrát hned kára. Tak by udělal ještě 1 nadzdvih. Zadruhé jste obětovali svého trefového krále, abyste vyrazili vedlejší vstup stolu. Kdybyste pokračovali v srdcích, vydražitel by je převzal a vypracoval by si kára, když mu k nim zůstal vstup. A kdybyste vynesli malý tref, vydražitel by udělal zdvih na svou vlastní dámu a zachoval by si tak na stole svůj životně důležitý vstup. Zatřetí partner vyrukoval se svou dámou károvou, aby vyhnal ze stolu eso. Kdyby dal nízkou, stůl by impasoval. Kdybyste pak museli vzít domů svého krále, vydražitel by uhrál 11 zdvihů. Samozřejmě, že byste ho museli v daném případě zadržet, ale tím byste vydražiteli darovali druhý zdvih v kárech, který by mu do celkového počtu 9 zdvihů stačil.

Je faktem, že "3 BT" mohou být uhrány i proti takto virtuosně sehrané obraně. Možná, že se se zájmem pokusíte to vyřešit jako problém při otevřených kartách. Zde je k tomu klíč: Řešení najdete v posledním oddíle o hře v BT, který je věnován koncovkám.

Úhybné hry vydražitele

Jako vydražitelé beztrumfových závazku se často setkáte se situacemi, v nichž jeden z Vašich protivníků bude nebezpečný, kdežto druhý nikoli. To jest, že pouze jeden z Vašich protivníků Vám bude moci uškodit tím, že by vzal domů své délkové karty nebo že by vynesl skrze Vašeho honéra, ať již ve Vaší ruce nebo na stole. Dostane-li se do výnosu druhý protivník, nemůže udělat nic, co by znamenalo okamžité poražení Vašeho závazku. Zde je příklad rozdání, z něhož lze vidět dvě takovéto situace:

Vy:	Stůl:	
Q84	K5	Protivník po Vaší levici vynesel pikovou 3 proti
AK2	Q75	Vaším "3 BT". Dáte-li ze stolu nízkou a vezmete
A54	K862	dámou z ruky, oba protivníci budou stejně
KJ103	A964	nebezpeční. Kterýkoli protivník, když se dostane
		do výnosu, může vzít domů své pikové eso nebo

vynést proti partnerovu esu, na nějž padne král stolu. Pak by mohla být odehrána proti Vám celá piková barva.

Položíte-li však v prvním zdvihu ze stolu krále, tak jak ho správně položit máte, jeden protivník se stane neškodným a druhý nebezpečným. Bylo-li při otevírajícím výnosu vyneseno od esa, král stolu udělá zdvih a Vám zbude v ruce **Q8**. Nyní bude bezpečným pustit do výnosu protivníka po Vaší levici. Vezme-li domů své eso, dáte na něj svou **8**, jestliže znovu vynesete tuto barvu, uděláte zdvih na svou dámu. Protivník po Vaší pravici však je nebezpečný. Může vynést skrze Vaší dámu k partnerovu esu a získá-li on výnos, může být proti Vám celá piková barva odehrána.

Úlohy budou vyměněny, jestliže král stolu bude přebít esem po Vaší pravici. Předpokládejme, že bude zahrán pikový kluk, Vy zadržíte pikovou dámu a protivník po Vaší levici přihodí **2**, která Vám schází. Převezmete třetí kolo piků svou dámou. Nyní Vás může pokousat protivník po Vaší levici. Bude mít v ruce dva délkové piky, které bude moci vzít domů, když už se dostane do výnosu. Protivník po Vaší pravici je bezzubý, protože už nemá žádné piky, které by mohl svému partneru vynést.

Všechno je to velmi důležité a musíte se o to zajímat, protože ve vašem plánu k uhrání 9 zdvihů musí být zahrnut impas proti trefové dámě. Tento impas můžete udělat na obě strany (vzít domů svého krále a pak nepřebít svého kluka nebo vzít domů eso ze stolu a vynést nízkou proti své **10**) a nemáte ponětí, kde by tato dáma měla sedět. Co však víte určitě je to, který protivník se dostane do zdvihu, když se jeden z těchto impasů nezdaří. Můžete tedy udělat ten impas, při jehož nezdaru se dostane do výnosu ten protivník, který není nebezpečný. To tedy znamená, že udělá-li pikový král stolu zdvih, odehrajete ze stolu trefové eso a vynesete proti své **10**. Bude-li však pikový král přebít a Vy zadržíte dámu do třetího kola piků, vezmete domů svého trefového krále a vynesete svého kluka. V každém případě máte 9 zdvihů jistých, i když pustíte trefovou dámu. Pustíte ji protivníkovi, který není nebezpečný.

Samozřejmě, že nebudete mít k dispozici vhodný oboustranný impas, když se budete snažit nepustit do výnosu nebezpečného protivníka. Je však ještě několik jiných prostředků, kterých může vydražitel použít v situacích, které vyžadují úhybnou taktiku. Jedním takovým obvyklým prostředkem je jistý typ skrčení se:

Vy:	Stůl:	
QJ82	A109	Je vynesena trefová 5 po Vaší levici a Vy
AQ2	KJ4	vezmete desítku svým klukem. Je jasné, že AQ
K93	A10762	trefové leží za Vaším králem, takže protivník po
KJ6	84	Vaší pravici, který by mohl vynést skrze Vašeho

krále je nebezpečný. Proto se nesmíte pokoušet o potřebný zdvih v pikách. Nezdařená finesa v nich by pustila do výnosu nebezpečného protivníka. Místo toho odevzdáte jeden zdvih v kárech, abyste si vypracovali v nich dlouhé karty stolu. Musíte si ale dát pozor, abyste tento zdvih pustili protivníkovi po Vaší levici, který není nebezpečný.

Přejdete tedy na stůl srdcovým klukem a vynesete z něj károvou 2. Protivník po Vaší pravici si nemůže dovolit položit honéra (ledaže by naneštěstí pro Vás by měl jak dámu, tak kluka), takže přihodí malou. Vy dáte svou 9 a tak skrčením se pustíte tento zdvih protivníkovi po vaší levici. Všeobecnou zásadou při tom je, aby protivník, kterému chcete pustit zdvih, byl při rozhodujícím zdvihu na čtvrtém místě, zatímco si nebezpečného protivníka držíte na druhém místě.

V uvedeném příkladu jsme viděli druhý typ úhybné hry, vyvarovat se pokud možno finese, při jejímž nezdaru by se dostal do výnosu nebezpečný protivník. Tato situace Vás může přivést k tomu, abyste vůbec nefinesovali, i když musíte rozehrát barvu, v níž byste normálně dělali impas. Např.:

Vy:	Stůl:	
AQ7	K94	Hrajete "3 BT", když protivník po Vaší pravici
A105	84	zasáhl při licitaci přelicitováním v srdcích. Po
842	AKJ73	Vaší levici je vynesena srdcová 9 a Vy své eso
QJ103	A84	zadržíte a vezmete je domů až ve třetím kole.

Nyní musíte vydolovat dva zdvihy navíc v trefech nebo v kárech. Naneštěstí ale oba impasy pustí do výnosu nebezpečného protivníka, kdyby se nezdařily. Impas v trefech se zdá obzvláště nelákavým, protože krále trefového bude asi mít protivník po Vaší pravici, když zasahoval přelicitováním, proto zaútočíte v kárech. S osmi kartami bez dámy nepustíte nejspíše v kárech ani jeden zdvih, když budete impasovat. Odehrajete eso a krále. Jestliže dáma vypadne, je to v pořádku. Jestliže nevypadne, zadržíte trochu dech a pustíte třetí kolo kár doufajíce, že se dostane do výnosu bezpečná ruka. |To právě chcete. Ne nezbytně pustit zdvih dámě z třílistu po Vaší levici, musíte se však pojistit proti dámě v dublu po Vaší pravici.

Tytéž důvody, pro něž jste, jak výše uvedeno, nedělali jinak normální impas, mohou Vás jindy přimět k tomu, že budete impasovat, i kdybyste to normálně nedělali:

Vy:	Stůl:	
A83	K75	Protivník po Vaší levici vynesese pikovou dvojku
K2	74	proti Vaším "3 BT". Dáte ze stolu malou, po Vaší
AJ862	K1073	pravici bude položena dáma, kterou převezmete
K84	AQ92	svým esem. Proč byste neměli zadržet? Protože

se bojíte, aby nepřítel nepřešel na srdce tak, že by je vynesl skrze Vašeho krále. Tato obava z výnosu srdcí od protivníka po Vaší pravici ovlivní Vaši hru v kárech. Vynesete malou proti králi stolu a ze stolu pak vynesete 3, budete impasovat klukem, ledaže by se dáma objevila. Opět to není nejpravděpodobnější způsob k získání 5 kárových zdvihů, s 9 kartami budete obvykle hrát na vypadnutí dámy. Avšak Vy v tomto případě chcete pustit jeden zdvih v kárech. Vaše hra je dána tím, že chcete zamezit

nebezpečnému protivníkovi po Vaší pravici jakoukoli možnost, aby vynesl srdce skrze vašeho krále.

Podobně byste mohli docela dobře impasovat proti scházejícímu klukovi asi v takovéto kombinaci:

Vy: **84** Stůl: **AKQ102** kdyby protivník po Vaší levici byl nebezpečný. Naproti tomu byste neměli impasovat proti scházejícímu králi s těmito listy:

Vy: **QJ1063** Stůl: **A842** kdybyste chtěli pustit zdvih protivníkovi po Vaší levici, nikoli však protivníkovi po Vaší pravici.

Zde je příklad rozdání, které poskytuje velký výběr impasů. Rozhodující okolností, podle níž se rozhodnete, který impas budete dělat je toto: Který se Vám nemusí povést, aniž byste tím zároveň určitě nesplnili svůj závazek?

Vy:	Stůl:	
K10	AQ93	Je vynesena srdcová 4 proti Vaším "3 BT", po
KQ5	76	Vaší pravici je položena 10 a Vy převezmete
108732	AKJ	králem. Srdcové eso je jasně za Vaší dámou a
A96	KJ53	můžete hned padnout, jestliže protivník po Vaší

pravici udělá zdvih. Proto se neodvážíte impasovat károvým nebo trefovým klukem stolu. Místo toho se dostaňte na stůl vysokým kárem a vynesete z něj pik a impasujte svou **10**. Všimněte si, že když se tento impas nepovede, budete stále ještě naživu a budete se prát, protože protivník po Vaší levici Vám nebude moci ublížit. Vynese-li další srdce, budete mít svůj devátý zdvih v kapse. Asi se zbaví výnosu kárem. Položíte zbývajícího vysokého honéra stolu. Vypadne-li dáma, uděláte 11 zdvihů, nevypadne-li, můžete záútočit v trefech. Vynesete nízkou ze stolu a budete impasovat devítkou. Vyžene-li dámu, máte 9 zdvihů, jestliže tento zdvih udělá **10** (z bezpečné ruky), budete mít ještě naději, že trefová dáma vypadne. A i když to se nepovede, můžete ještě doufat, že kárová dáma je po Vaší levici. A když Vám z toho vůbec nic nevyjde, zanechte na týden nebo dva bridže, máte smolnou šňůru.

Úvaha o tom, zda by se při nezdaru klíčové finesy dostal do výnosu protivník nebezpečný, ovlivní někdy Vaše rozhodnutí, zda máte zadržet v barvě nepřátel nebo ne. Např.:

Vy:	Stůl:	
A72	KQ3	Je vynesena srdcová 4 a protivník po Vaší pravici
KQ5	962	dá 10 . Jak máte hrát, abyste splnili "3 BT"?
AK5	1084	Převezmete-li tento zdvih, zbude Vám obsazený
Q1092	AJ83	honér, který Vás zachrání, jestliže se dostane do

výnosu protivník po Vaší levici. Ve skutečnosti Vás to ale vůbec nezachrání, protože Vaše jediná možná hra s těmito listy, která nelze vůbec jinak hrát, je, zkusit to v trefech a trefový impas vede v případě neúspěchu do nebezpečné ruky. Samozřejmě, že se tento impas může povést. Při jakkoli starodávném způsobu hry se pak udělá **10** zdvihů. Můžete však účinně zajistit svůj závazek, i když se tento impas nepovede, když necháte protivníka udělat první zdvih na jeho **10**. To přeruší napojení, bude-li mít protivník po Vaší pravici dubla, nebude již mít žádné srdce k vynesení, když udělá zdvih na svého trefového krále. A bude-li mít 3 srdce, pak protivník po Vaší levici vynášel pouze ze 4listu, což mu nebude stačit k Vaší porážce, i když tuto barvu celou odehraje.

Vyměňme Vaši trefovou dámu s esem stolu:

Vy: **A1092** Stůl: **QJ83** Nyní byste měli převzít první zdvih v srdcích. Neúspěšný impas v trefech dá zdvih protivníkovi po Vaší levici. Váš obsazený honér v srdcích Vám poskytuje dostatečnou ochranu.

Podstata celého problému je v tom, že i když nemůžete vědět, zda se impas povede, můžete s určitostí říct, kdo se při jeho neúspěchu dostane do zdvihu. To může ovlivnit způsob Vaší hry, i když Vám zbude jistá zádrž v nebezpečné barvě nepřátel. V následujícím rozdání Vám to pomůže vyřešit nejčastější problém všech vydražitelů, v které barvě zaútočit nejdříve.

	Stůl:		
	A84		Je vynesena piková 6 proti Vaším "3 BT"
	A87		a Vy převezmete kluka králem. Když si
	QJ2		spočítáte své winnery zjistíte, že musíte
Levý prot.	A1072	Pravý prot.	zaútočit v obou levných barvách, abyste si
Q10765		J93	vypracovali 9 zdvihů. Máte začít v trefech
952		QJ104	nebo kárech?
A4		10975	Je to kritické rozhodnutí, protože jste v
954	Vy:	K3	nebezpečí, že prohrajete závod. Zbývá
	K2		Vám jediný stopér, ale musíte vyhnat dvě
	K63		nepřátelské karty. Budete chtít pustit
	K863		svého protivníka po levici co nejdříve do
	QJ86		zdvihu, protože stále máte ještě zádrž v
			pikách. Kdyby se však dostal do výnosu

později, když již Váš stopér vypadl, budete poraženi. Předpokládejme, že ve druhém zdvihu uděláte impas v trefech. Král po Vaší pravici udělá zdvih, Vy zadržíte eso stolu při dalším výnosu piků a vezmete je domů, až ve třetím kole. Dříve nebo později budete muset rozehrát kára, a protože protivník po Vaší levici má v nich vstup, budete poraženi délkovými pikami.

Je to zajisté smůla, když zjistíte, že obě karty, které Vám chybějí, leží špatně. (Kdyby byl trefový král po Vaší levici, impas by se byl povedl. Kdyby bylo kárové eso po Vaší pravici, piková barva by nebyla k ničemu pro nedostatek vstupů.) Budete-li však hrát toto rozdání správně, nemusíte mít vůbec žádné štěstí. Začnete kára vyhnáním nepřátelského esa. Zadržte v pikách a udělejte zdvih na stopéra stolu až ve třetím kole. Pak se pusťte do ruky a udělejte impas v trefech. Když se nepovede, dostane se do výnosu nebezpečný protivník po Vaší pravici, který již nebude mít žádný pik k vynesení. Vyhráli jste závod a splnili jste svůj závazek, přestože rozhodující karty byly špatně.

A co kdyby tyto karty ležely obráceně, kárové eso po Vaší pravici a trefový král po Vaší levici? I tak splníte svůj závazek, rozehrajte nejdříve kára, protože protivník po Vaší levici se nebude moci dostat do výnosu na trefového krále, impas v trefech bude sedět. Nezapomínejme, že i když nemůžete vědět, kde chybějící eso a král jsou, dobře víte, kdo se dostane do výnosu, když se impas nepovede. Jelikož nezdařený impas pustí do výnosu bezpečného protivníka, udělejte ho až později, když už nebudete mít stopéra v nebezpečné barvě. Nemůžete vědět, kdo udělá zdvih na scházející Vám eso, proto je vyžeňte včas, dokud ještě máte stopéra. Zde je též princip, jenže obráceně:

	Stůl:		
	J83		Je vynesena srdcová dáma proti Vaším
	A4		"3 BT". Máte 4 winnery v nejvyšších
	J64		kartách a můžete udělat další 4 zdvihy
Levý prot.	KJ1083	Pravý prot.	v trefech poté, co vypadne nepřátelské
K102		9654	eso. Devátý zdvih se dá určitě vypracovat
QJ1072		965	v pikách, i když se v nich nepovede
Q82		K953	impas. Avšak i nyní musíte pustit
75	Vy:	A2	protivníky do zdvihu dvakrát, zatímco
	AQ7		Vám zbývá pouze jediný stopér v jejich
	K83		barvě. Proto bude rozhodující pořadí, v
	A107		němž vyženete protivníkům jejich vstupy.
	Q964		Zdá se být přirozeným, že se rozehrají

nejdříve dlouhé trefy, ale to je špatné a vede to k porážce. Protivník po pravici udělá zdvih na eso a vrátí srdce, čímž vypracuje partnerovu barvu. V každém případě musíte impasovat v pikách, impas se nepovede a do zdvihu se dostane nebezpečný protivník po Vaší levici a padnete.

Místo toho jste měli dělat impas v pikách co nejdříve. Král po Vaší levici by udělal zdvih a bylo by pokračováno v srdcích, Vy byste zadrželi krále až do třetího kola této barvy. Pak byste hráli trefy. Eso po vaší pravici by udělalo zdvih a závazek byste splnili.

Všimněte si, že i zde byste uhráli "3 BT", kdyby klíčové karty ležely obráceně. Pak by se impas v pikách povedl a Vy byste ihned přešli na trefy a vypracovali byste si svých 9 zdvihů. A co kdyby oba vstupy byly po Vaší levici u nebezpečného protivníka? Pak byste padli bez ohledu na to, kterou barvu jste rozehrávali dříve. Mohli byste si naříkat na svou smůlu, ale jen tenkrát, kdybyste hrál správně a využili všech svých šancí na úspěch.

Je jasné, že neexistuje žádné pravidlo, které by Vám dalo návod, zda máte vyrazit nepřátelské eso dříve, než uděláte impas. Může být správné nejdříve udělat obojí. Rozhodujícím faktorem je, který protivník se při nezdaru impasu dostane do zdvihu. Dostane-li se tím do zdvihu bezpečná ruka, udělejte impas později, dostane-li se tak do zdvihu ruka nebezpečná, ta která má délku v nebezpečné barvě, udělejte ho co nejdříve. A když máte na výběr několik možností impasů, rozhodněte se podle týchž zásad: Impas, který eventuálně pustí do zdvihu nebezpečného protivníka, musí být udělán včas, dokud držíte ještě stopéra v jeho barvě. Impas, který eventuálně pustí do zdvihu protivníka bezpečného, je lépe udělat později, když již tento protivník nebude mít nebezpečnou barvu.

Obrana proti úhybným hrám

Takovýchto úhybných her můžete jen velmi málo kdy použít jako obránci. Jediné metody, jimiž obránce může zabránit nebezpečnému stolu, aby se nedostal do výnosu, jsme již viděli. Zadržení stopérů a včasné vyhnání nebezpečných vstupů ve vedlejších barvách. Zřídka kdy budete tak bohatí, abyste se mohli rozhodovat, kterou barvu rozehrát dříve, a když se podíváte na stůl, můžete vidět, zda nebo jakým způsobem máte finesovat.

Co však obránci tu a tam mohou udělat, je zabránit vydražiteli, aby použil úhybné taktiky. K tomu jsou dvě techniky, které se vzájemně doplňují: 1) Jestliže se vydražitel snaží nepustit Vás do zdvihu a pustit raději zdvih Vašemu partnerovi, můžete mu to překazit položením honéra a zahrát jako druží vysokou kartu. 2) Když se vydražitel snaží nepustit do výnosu Vašeho partnera a chce pustit zdvih Vám, můžete mu v tom zabránit odblokováním nebo

odhozením honéra, který beztak udělá jen nechtěný zdvih. Posuďte kupř. tuto kombinaci karet:

Stůl: **A8532**

Vy: **J7**

Partner: **Q106**

Předpokládejme, že vydražitel musí vypracovat tuto barvu, aniž

Vydražitel: **K94**

by dovolil Vašemu partnerovi, aby se dostal do výnosu. Bude-li hrát jednoduchým způsobem, **A,K** a pak malou, bude poražen. Proto se pokusí o úhybnou hru tím, že vynese ze stolu **2**. Dá-li partner **6**, vydražitel přihodí **9** a tím, že se skrčil, pustí zdvih Vám. Partner mu to může zmařit, když položí kteréhokoli svého honéra. Pak vydražitel nebude moci pustit zdvih Vám. A nyní udělejme malou změnu:

Stůl: **A8532**

Vy: **Q7**

Partner: **J106**

Opět je ze stolu vynesena **2**,

Vydražitel: **K94**

partner se natáhne honérem, aby

nenechal vydražitele pustit do výnosu Vás a vydražitel musí převzít králem. A právě teď musíte odhodit svou dámu pod krále! Jestliže si ji ponecháte a přiznáte jen **7**, vydražitel pak vynese svou **4**, když se objeví Vaše dáma, nechá Vám ji uhrát. Partner ji nemůže převzít a klíčový zdvih byl odevzdán Vám, místo Vašemu partnerovi.

Zde je celé rozdání, na němž jsou vidět všechny tyto techniky:

Stůl:

AK753

7

K4

Vy:

A10762

Partner:

Q84

J106

AQ642

10953

J105

Q93

Q5

Vydražitel:

J94

92

KJ8

A8762

K83

Vynesete srdcovou 4 proti "3 BT",

partnerova 9 bude přebita vydražitelovým

klukem. Se sedmi jistými zdvihy na

vysoké karty, může vydražitel splnit svůj

závazek, když Vám pustí jeden zdvih

v kterékoli ze svých tří dlouhých barev.

Bude však poražen, ledaže by dokázal

pustit tento zdvih Vám, ne však Vašemu partnerovi.

Předpokládejme, že zaútočí v trefech:

Vynese-li krále, musíte okamžitě odblokovat svou dámou. (Nic Vás to nemůže stát, protože nemá-li partner kluka, Vaše dáma stejně zdvih neudělá.) Jestliže místo toho vydražitel přejde na stůl a vynese odtud **2**, partner musí pečlivě položit svou **9**. Když pak vydražitel převezme svým králem, musíte opět svou dámu odhodit.

Předpokládejme, že vydražitel rozehraje kára, ne trefy:

Stůl: **K4**

Vy: **J105**

Partner: **Q93**

Nyní je správná obrana daleko složitější.

Vydražitel: **A8762**

Vydražitel vynese **2**. Přihodíte-li jen **5**,

jste ztraceni. Když partner položí v příštím zdvihu **9**, vydražitel se skrčí a Vy budete muset vzít tento zdvih desítkou nebo klukem. A i když partner správně položí svou dámu v druhém kole, vydražitel ji bude moci převzít a třetí zdvih pustit Vám. Přihodíte-li však do prvního zdvihu svou **10**, jste bezpečni. Stůl vezme králem a obrátí **4**. Vydražitel se nemůže pod partnerovu **9** skrčit, protože byste mohl pod ní položit svou **5**. Ve skutečnosti partner by měl položit v druhém kole svou dámu (pro případ, že byste měli jen **J10** bez dalších). Pak byste

odblokovali svou **10**, když by vydražitel převzal svým esem a partnerova **9** by udělala zdvih v třetím kole.

Nakonec probereme piky:

Stůl: **AK753**

Vy: **Q84**

Partner: **J106**

Když vydražitel vynese krále a pak vezme

Vydražitel: **92**

domů své eso, musíte si dát pozor a

odhodit svou dámu, abyste umožnili partnerovi, aby on udělal zdvih v třetím kole piků.

Může vydražitel uhrát svůj závazek i proti nejlepší obraně? Ano! Může pustit v pikách jeden zdvih **Vám**, když ponese dvakrát proti honérům stolu. Když pak položíte svou dámu v prvním nebo druhém kole, pustí Vám tento zdvih. A když si svou dámu necháte, uděláte na ní zdvih ve třetím kole.

Vydražitel může uspět v trefech podobnou hrou:

Stůl: **A10762**

Vy: **Q5**

Partner: **J94**

Rozehraje tuto barvu výnosem 3 proti esu

Vydražitel: **K83**

stolu, takže když Vy budete odblokovávat

svou dámou, může Vám ji pustit. Když dáte **5**, převezme esem stolu a vynese z něj **2**. Partner musí dát svou **9** a vydražitel se může bezpečně skrčit a Vám nezbude než převzít zdvih svou singl dámou.

Jestliže vydražitel přijde na to, jak má tuto hru vyhrát, Vaší jedinou obranou je nehrát proti němu příliš často. Většina vydražitelů Vám však dá možnost, abyste závazek tohoto druhu porazili. Pak si ale musíte oba, Vy i partner dobře uvědomit své vzájemné role. On aby pokládal své vysoké karty na druhém místě a Vy, abyste odhodili své honéry, které by mohly blokovat.

Koncovky vydražitele

Koncovka je vyspělá technika s jejíž pomocí může vydražitel tu a tam vypracovat jeden zdvih navíc. Je k tomu příležitost obvykle na konci hry tím, že obránci budou muset vynést klíčovou barvu, čímž darují vydražiteli jeden zdvih, který by si jinak nemohl sám vypracovat.

Když jsou honéry v jedné barvě rozděleny mezi oba soutěžící páry tak, že žádná strana nemá dohromady sled tří honérů, pak ta strana, která první barvu vynese, ztratí v ní pravděpodobně jeden zdvih. Např.:

Sever: **J73**

Západ: **A1064**

Východ: **K95**

Sever-Jih nemají žádnou možnost udělat

Jih: **Q82**

zdvih v této barvě, když ji sami rozehrají.

(Vynese-li Jih **2**, kluk Severu bude přebit králem a **A10** zůstanou za dámou. Vynese-li Jih dámu, Západ ji převezme svým esem a **K9** zůstanou za klukem.) Jestliže však tuto barvu rozehraje Západ nebo Východ, Sever s Jihem udělají v ní zaručeně jeden zdvih. (Vynese-li Západ **4**, Sever dá malou a Východ musí položit svého krále, aby nenechal dámu udělat zdvih. Dáma pak vyžene eso a kluk bude vysoký.)

Podívejme se na tuto kombinaci karet z hlediska partnerského páru Východ-Západ. Nemají žádný způsob hry, jímž by mohli sami rozehrát tuto barvu, aniž by v ní nepustili jeden zdvih. Ale mohou v ní udělat všechny zdvihy, budou-li moci donutit buď Sever nebo Jih, aby poprvé vynesli tuto barvu oni.

Podobně, když Vaše dvojice má v nějaké barvě buď:

Stůl: **Q5** Vydražitel: **A4** nebo Stůl: **J2** Vydražitel: **AK5**
nemáte skoro vůbec žádnou naději, že byste v této barvě vypracovali jeden zdvih navíc, kdybyste rozehráli z této kombinace sami. Vaším plánem musí být, donutit protivníka, který má scházejícího Vám honéra, aby Vám tuto barvu vynesl.

Pozměňme poněkud tyto kombinace:

Stůl: **54** Vydražitel: **AQ** nebo Stůl: **52** Vydražitel: **AKJ**
Nyní máte vidličku a tedy 50% naději na získání jednoho zdvihu navíc tím, že budete impasovat. A i zde by bylo přece pro Vás výhodnější, donutit nepřítele, aby on tuto barvu rozehrál. Vynese-li do Vaší vidličky protivník po Vaší levici, máte svůj zdvih jistý na 100% bez ohledu na to, kde je scházející Vám honér. Kdykoli tedy potřebujete ke splnění svého závazku jeden zdvih navíc a musíte se o něj pokusit tím, že ho uděláte na honéra, který není zcela vysoký, měli byste přemýšlet o tom, jak přesvědčit nepřítele, aby Vám tuto barvu vynesl, tj. jak sehrát koncovku. Zde je jednoduchý příklad:

Stůl:			Váš závazek je "6 BT" ("6 trefů" by bylo
75			snadnějších, slem je obvykle snadnější v barvě).
K76			Západ otevře srdcovou 5 , při čemž správně
AKQ2			nevynese od honéra. Proti slemu v BT nemusí
Západ:	Q842	Východ:	vypracovávat dlouhou barvu, aby Vás porazil,
K10962		J84	protože k tomu potřebuje jen dva zdvihy.
54		J10932	První co uděláte je, spočítat si své zdvihy na
J1076		95	nejvyšší karty (top winners): 4 trefy, 3 kára,
63	Vydražitel:	1095	3 srdce, 1 pik, celkem 11. Kde je Váš dvanáctý
	AQ3		zdvih? Budou-li scházející kára rozdělena 3-3
	AQ8		(nebo když protivník, který má 4 kára
	843		neprozřetelně jednu odhodí), dvojka stolu bude
	AKJ7		vysoká. Když to nevyjde, můžete se pokusit

udělat zdvih na svou pikovou dámu.

Měli byste počítat s tím, že vezmete domů své 4 zdvihy trefové a dát nepříteli možnost, aby se spletl při odhozu. Západ však správně odhodí dva malé piky. Východ své páté srdce. Pak vezmete domů své zbývající dva honéry srdcové, Západ diskartuje další pik. Potom rozehrajete kára tím, že vezmete domů eso, krále a dámu ze stolu. Když se ve třetím kole ukáže, že je Východ již nemá, zjistíte, že Vaše dáma piková je poslední nadějí na zdvih, jímž byste mohli závazek splnit. Máte dělat impas?

Nikoli! Není třeba riskovat, když můžete zahrát na jistotu. Vyneste poslední káro stolu a odhodte na něj malý pik. Západ udělá tento zdvih a dostal se tím do koncovky. Víte, že nemá žádné další kára ani srdce ani trefy, proto musí vynést piky do Vaší vidličky. Ať je král kdekoli, uděláte zdvih na svou dámu a závazek splníte.

Dříve než budete při pokusu o získání rozhodujícího zdvihu, jímž byste mohli splnit závazek impasovat, zamyslete se: "Byla by nějaká možnost, abych přiměl toho správného protivníka, aby mi tuto barvu vynesl?" "Správný protivník" je ten, který musí vynášet do Vaší vidličky (tedy vynášet za ní), nikoli skrze ni. V uvedeném příkladu kdyby se ukázalo, že Východ má čtvrté káro, nepouštěli byste ho do výnosu, protože výnos piků skrze vidličku **AQ** by Vám nic nepomohl. A i když můžete pustit do výnosu toho správného protivníka, musíte ho nejdříve zbavit jeho výnosových karet, které by mohl vynést bezpečně. To znamená, že by bylo

pošetilé pustit Západ do výnosu na kára dříve, než byste vzali domů své trefy a srdce, protože pak by mohl vynést jednu z těchto barev místo piků. Dvě základní podmínky úspěšné koncovky jsou: 1) Nejdříve vyloučit barvy, které by mohl hrát bezpečně a 2) pustit do výnosu toho správného protivníka.

Samozřejmě, když máte takovou kombinaci, která Vám dá zdvih navíc, když tuto barvu vynese kterýkoli protivník, nemusíte si dělat starosti s tím, abyste pustili do výnosu určitého protivníka. Např.:

	Stůl:		
	J83		Západ vynese 4 trefovou proti Vaším "3 BT".
	A94		Spočítáte si 8 rychlých zdvihů, ale nemáte žádnou
	KQ95		zřejmou šanci na devátý. Útok v pikách se
Západ:	863	Východ:	nepovede, protože budete muset pustit tři zdvihy,
A102		K96	než si vypracujete jeden. Nepřítel by pak měl dva
J83		Q752	zdvihy trefové navíc, tedy celkem pět. A není
764		1082	žádná reálná možnost vydolovat potřebný zdvih
Q954	Vy:	J107	navíc v srdcích, ať již by se hrála tato barva
	Q754		jakkoliv.
	K106		Je to tedy beznadějný závazek? Vůbec ne,
	AJ3		splníte ho, když budete hrát správně. Vaši
	AK2		strategií musí být donutit kteréhokoli protivníka,
			aby rozehrál buď piky nebo srdce. Převemte

otevírající výnos, vemte domů tři kola kár, aby nepřítel nemohl tuto barvu vynést, pak odehrajte svého zbývajícího honéra trefového a pusťte protivníky do výnosu svým malým trefem. Protivníci mohou udělat své dva zdvihy trefové (více ne, protože víte, že Západ nemá žádnou další nižší kartinku než tu, kterou vynesl a vynášel tedy od 4barvy). Dostali jste je ale do koncovky, kdy už nemají žádné trefy ani kára, aby je mohli vynést, musí Vám darovat Váš devátý zdvih rozehráním srdcí nebo piků.

V tomto příkladu vidíte velmi obvyklou techniku pro to, jak dostat protivníky do koncovky. Pustit je do výnosu v jejich vlastní barvě poté, co jste je zbavili karet, které by mohli vynášet bezpečně. Budete-li chtít takto hrát, nebudete zadržovat stopéry v jejich barvě až na poslední chvíli. Musíte si schovat nízkou kartu v nepřátelské barvě, kterou je pak pustíte do výnosu. Je to dobře vidět v probraném rozdání. Kdybyste zadrželi v trefech, museli byste srdce nebo piky rozhrávat sami. Tentýž princip se uplatní též v následujícím rozdání:

	Stůl:		
	KJ2		Když Východ otevřel licitaci "1 srdcem", stali jste
	853		se vydražiteli "3 BT". Západ vynesl srdcovou 9 .
	A82		Kdyby Východ signalizoval svou 7 , mohli byste
Západ:	KQ72	Východ:	splnit závazek zadržením. Západ by byl nucen
10876		A53	přejít na jinou barvu a Vy byste měli dost času
9		KJ10764	k vyhnání jak pikového esa, tak i kárového krále
7543		K9	dříve, než by byly srdce vypracovány. Východ by
J1096	Vy:	84	však měl 9 převzít svou 10 . Teď by Vám
	Q94		normální zadržení a úhybná technika nebyly nic
	AQ2		platny. Východ by pokračoval v srdcích a nic by
	QJ106		Vám nepomohlo, kdybyste nejdříve dělali impas,
	A53		kterým by se do výnosu mohl dostat nebezpečný

protivník. Víte z otevírající nabídky, že tento protivník bude mít též eso, které Vám schází. Jak můžete uhrát 9 zdvihů, aniž byste dovolili Východu, aby se dvakrát dostal do výnosu a odehrál svá srdce?

Musíte udělat dva zdvihy v pikách po vyhnání esa, dva v srdcích, tři v trefech, jeden na kárové eso a druhý kárový zdvih v koncovce. Protože budete potřebovat své nízké srdce k tomu, abyste ke konci pustili Východ do výnosu, převezmete první zdvih. Malý pik proti králi stolu vyrazí eso a Vy převezmete pokračování v srdcích a opět nezadržíte svého posledního srdcového honéra. Pak odehrajete dva vysoké piky a tři vypracované trefy. Východu musí zbýt pět karet: K9 v kárech a tři vypracované délkové srdce. A teď vynesete své nízké srdce, které jste si tak pečlivě schovávali. Východ udělá své tři srdcové zdvihy, ale pak mu nezbyvá než vynést od svého krále kárového a darovat Vám Váš devátý zdvih.

Všimněte si, že jste přehráli Východ v koncovce, i když původně měl dost vypracovaných karet, aby Vás mohl porazit. Nemohl si však všechny své winnéry ponechat. Aby si ponechal svého obsazeného krále, musel odhazovat dobré karty. Bude tomu tak bez ohledu na to, kolik winnéru bude mít, budou-li splněny tyto dvě podmínky: Ke splnění závazku Vám chybí jen 1 zdvih a Váš protivník má krále nebo dámu, které musí držet obsazené. Za těchto okolností můžete skoro vždy dostat svého protivníka do nuceného výnosu v koncovce na jednoho z jeho winnéru, čímž ho donutíte, aby musel vynést od svého obsazeného honéra a dát Vám tak zdvih navíc.

Naším konečným příkladem koncovky je rozdání, které jsem Vám dal již jako kvíz:

	Stůl:		
	742		Duchaplná obrana Vám dá co proto, abyste splnili
	643		svůj závazek "3 BT". Západ vynesou srdcovou
	AJ1098		dámu, Východ odblokuje svým králem a Vy
Západ:	A2	Východ:	zadržíte a zdvih pustíte. Východ přejde na trefy a
83		10965	vynesou krále, čímž vyrazí stolu jeho vstup. Vy
QJ1085		K7	přejdete do ruky pikem, abyste rozehráli kára a
Q42		K73	Západ dá bystře svou dámu, čímž Vás donutí,
976	Vy:	KJ104	abyste předčasně museli odehrát eso stolu.
	AKQJ		
	A92		
	65		
	Q853		Situace nyní bude vypadat takto:

	Stůl:		
	74		Vaši nejlepší šanci k získání devátého zdvihu je
	64		donutit Východ, aby dal stolu jeden zdvih
	J1098		v kárech. Abyste toho docílili, musíte ho zbavit
Západ:	2	Východ:	všech jeho karet, které by mohl bezpečně vynést a
8		1096	pak ho pustit do výnosu. Musíte zahrát malý tref
J1085		7	ze stolu a skrčit se. Východ získá tento zdvih,
42		K7	vezme domů svého kárového krále (což je
97	Vy:	J104	nejlepší) a pak vynesou piku. Teď odehrajete své
	KQJ		tři piky, své srdcové eso a svou dámu trefovou.
	A9		Nakonec vynesete malý tref, Východ udělá tento
	6		zdvih a nezbude mu nic jiného, než vynést káro
	Q85		pod vysokého kluka stolu.

Všimněte si, že musíte odehrát své vysoké piky a srdce dříve, než vynesete poslední tref. Jinak by mohl Východ bezpečně vynést jednu z těchto barev. Všimněte si též klíčového manévru při skrčení se v druhém kole trefů v počátečním stádiu hry. Museli jste to udělat, abyste si zajistili, že dostanete do koncovky toho pravého protivníka. Kdybyste místo toho vzali domů své vysoké srdce a své vysoké piky a pak zahráli trefy dámou a pak malou, mohli byste být poraženi. Východ by mohl odhodit trefového honéra pod Vaši dámu a umožnil by tak Západu, aby se dostal do zdvihu ve třetím kole na jeho **9**. Pak by Západ mohl vzít domů 2 vysoké srdce a porazit Vás. (Samozřejmě, že na Vaše vysoké piky odhazoval svá malá kára.)

Obrana proti koncovkám

V posledním příkladě jsme viděli dvě z hlavních metod, kterými se můžete bránit proti vydražiteli, který Vás chce dostat do pro Vás nevýhodné koncovky. Odhození vysokých karet, kterými by Vás vydražitel mohl dostat do nuceného výnosu v koncovce, v naději, že místo Vás bude moci získat tento zdvih Váš partner. Předpokládejme, že hrajete obranu proti závazku "1 BT":

Stůl:

AQ

843

J754

10542

Vy:

K105

KQJ72

A8

Q93

Otevřeli jste licitaci nabídkou "1 srdce", vydražitel přelicitoval "1 BT" a všichni pak pasovali. Partner vynesl srdcovou **9**. Váš kluk bude přebít vydražitelovým esem. Vydražitel vynesl krále kárového. Vy ho přebijete esem a vezmete pak domů 4 srdcové zdvihy. Vynesete károvou **8**, vydražitel udělá zdvih na dámu a vynesete proti klukovi na stole. Odhodíte malý pik a situace bude vypadat takto:

Stůl:

AQ

-

7

105

Vy:

K10

-

-

Q93

Ze stolu je vynesena trefová **5** proti vydražitelovu králi a vydražitel vezme domů ještě trefové eso. Chce Vás dostat do nuceného výnosu v koncovce tím, že by Vás pustil do zdvihu na Váš vysoký tref, abyste museli zahrát do pikové vidličky stolu. Proto musíte odhodit trefovou svou dámu na vydražitelovo eso! Doufáte, že partner bude mít scházejícího kluka (asi ho má, protože vydražitel nedělal impas). A má-li vydražitel přeci jen toho kluka o nic nepřijdete. Závazek by byl stejně splněn, kdybyste si svou dámu podrželi. Přinejmenším nebude mít

vydražitel radost, že Vás převezl v koncovce.

Druhá obranná taktika je oplonkovat si honéra (tj. nenechat si další kartu u honéra) jste-li v nebezpečí, že od něj budete muset vynést v koncovce. Posuďte tento příklad:

	Stůl:		
	AKJ4		Závazek je "6 BT". "6 trefů" by bylo lepších,
	83		protože vydražitel by mohl převzít Váš srdcový
	Q742		výnos, vytrumfovat, odhodit své srdce na čtvrtý
Vy:	AQ9	Partner:	pik stolu a vynést proti kárové dámě stolu pro
876		1053	svůj dvanáctý zdvih. Avšak v bezech nemůže
KQJ962		1074	vydražitel hrát tak přímočaře, když vynesete
K3		J1086	srdcového krále. Jeho nejlepší šance je pokusit se
53	Vydražitel:	874	o koncovku, v níž by Vás dostal do výnosu na
	Q92		Vaše vysoká srdce v jedenáctém zdvihu v naději,
	A5		že budete muset vynést od kárového krále.
	A95		Vydražitel tedy bere první zdvih, pak odehraje 5
	KJ1062		trefů a 4 piky. Budete muset odhodit 3 karty.
			Zbudou-li Vám tyto: srdce: K kára: K3

Vydražitel Vás dostane do výnosu na srdcového krále a Vy ho budete muset nechat uhrát jeho závazek tím, že mu přinesete kára. Co byste mohli proti tomu udělat? Měli byste si nakonec nechat dvě srdce a singlového krále kárového. Samozřejmě, že by nyní vydražitel mohl zahrát své eso kárové a chytit Vašeho krále, ale na žádný pád nebude vědět, že jste to udělali. T.j. na žádný pád, ledaže byste mu pomohli tím, že byste před odplonkováním svého krále upadli do mučivých nejistot. Jestliže odhodíte svou károvou trojku hned a bez jakýchkoli obtíží, vydražitel skoro určitě zahraje špatně a pokusí se Vás dostat do koncovky, i když držíte oba zdvihy, které znamenají jeho porážku.

Všimli jste si, že v tomto rozdání je ještě jiný způsob, jak porazit tento závazek? Vy i partner můžete odhazovat na trefy a piky tak, že Vám pro závěrečnou pozici zůstanou tyto karty:

	Stůl:		
	srdce: 8		Ted' by získal srdcový zdvih Váš partner a mohl
Vy:	kára: Q7	Partner:	vynést kára proti Vašemu králi. Je to dobré
srdce: 9		srdce: 10	teoretické objasnění pro první způsob boje proti
kára: K3	Vydražitel:	kára: J10	koncovekám, odhazování honérů. Měli byste
srdce: 5			odhodit jak svého kluka, tak i dámu srdcovou a
kára: A9			nechat si nízké srdce. Tato obrana by slem určitě
			porazila, ale ve skutečné hře je obvykle nemožné

odhazovat takhle ideálním způsobem. I když byste uhádli, že partner drží srdcovou **10** a jako experti (jimiž jistě jste) byste odblokovali oběma svými srdcovými honéry, Váš partner by Vám jistě zkřížil Vaše plány tím, že by odhodil "bezceňnou" srdci. Kdyby byl takovým partnerem, jako bývají moji, nemyslel by si vůbec nic a sám by se jen strašně litoval, že má tak hrozný list a prostě by jen očekával, až závazek bude uhrán a až bude moci začít hlasitě naříkat. Sotva by pojal asi podezření, že takovéto diskarty mohou být klíčovým bodem obrany. Musíte se proto obvykle spoléhat jen sami na sebe a rozhodnout se, zda máte svého krále oplonkovat čili nic.

Říkám "čili nic", protože není vždy správné hrát jako expert. Jestliže se vydražitel ve svém životě nikdy nepokusil o koncovku a neví, že by něco takového mohlo existovat, bylo by hrozným omylem oplonkovat si krále bez ohledu na to, zda to bylo učiněno se zdáním naprosté samozřejmosti. Vydražitel by vzal domů své eso a podíval by se na Vás s důkoplným údivem, když by Váš král vypadl. Nikdy nehrajte marně milionovou obranu proti pětníkovým vydražitelům.

Kapitola 10

Hra a obrana v barevných závazcích

Vydražitelův plán

Je nesnadnější udělat si správný plán při závazku v barvě než v BT. A to proto, že k získání zdvihů vede obvykle více cest. V bezech můžete udělat zdvihy jen na vysoké nebo délkové karty, takže tyto závazky je těžší splnit, ale lehčeji se pro ně vypracuje plán sehrávky. V barvě můžete získat zdvihy navíc snapováním (přebitím vysokých karet ve vedlejších barvách trumfy), takže tyto závazky se splní snadněji, ale dříve než si pro ně uděláte správný plán sehrávky, musíte udělat více rozhodnutí.

Zhruba jsou čtyři způsoby hry při závazcích v barvě. Každý má své vlastní problémy a techniky. Probereme je tedy jeden po druhém.

- 1) Přebij karty, které bys musel pustit trumfy stolu!
- 2) Vypracuj dlouhou vedlejší barvu ve vlastní ruce nebo na stole!
- 3) Udělej zdvihy na honéry, které nejsou zcela vysoké!
- 4) Udělej zdvihy na malé trumfy z ruky tím, že jimi budeš snapovat!

Nejdůležitější vlastností dobrého vydražitele je to, aby věděl, na kterou z těchto čtyř cest se vydal. Jestliže bude mít stále na zřeteli metodu, kterou si k vypracování zdvihů navíc vybral, splní svůj závazek nejspíše, i když se dopustí nějaké technické chyby. Jestliže se však vydá nejčastěji užívanou cestou pátou, kterou mají tak v oblibě moji partneři, tj.:

5) Zkusit od každého z předešlých 4 způsobů něco a doufat, že to dobře dopadne - nejpravděpodobněji padne.

Předpokládáme, že jste vydražiteli "4 piků" s těmito kartami:

Vydražitel:

AK876

2

AQ

AQ852

Dummy:

953

A853

J10753

6

Otevírajícím výnosem je piková dáma. Jaký si uděláte plán? Není to jednoduchý úkol, protože je možné použít všech čtyř uvedených způsobů.

Snapováním na stole: Vezmete domů trefové eso a přebijete jeden tref. Pustíte se zpět do ruky snapováním srdce a přebijete trumfem stolu další tref. Pak se můžete, šlo-li vše bez obtíží pustit opět do ruky na vysoké káro a odehrát pikové eso. Jestliže král trefový dosud nevypadl, můžete mu pustit jeden zdvih. Pustíte tak protivníkům jen jeden tref, jedno káro a jeden trumf.

Vypracováním dlouhé barvy: Ve výše popsaném sehrání jste spojili snapování ze stolu s vypracováním svých dlouhých trefů. Místo toho byste mohli vypracovat dlouhá kára stolu. Převezmete pikovým králem a odehrajete trumfové eso. Zahrajete eso a dámu károvou, a přenecháte zdvih károvému králi. Pak se můžete srdcovým esem dostat na stůl, odehrávat kára a odhazovat na ně nízké trefy. Tímto způsobem byste pustili jen jeden pik a jedno káro.

Impasováním: Vezmete pikovým králem, vynesete srdce, které vezmete esem ze stolu. Zahrajete tref a impasujete dámou. Udělá-li dáma zdvih, snapujete malý tref na stole a vynesete káro proti své dámě. Budete-li mít štěstí, mohli byste ztratit jen jeden zdvih v trumfech a uhráli byste tak 12 zdvihů.

Snapováním z ruky: Vezmete pikovým králem, vynesete proti srdcovému esu stolu a budete snapovat jedno srdce. Odehrajete trefové eso a budete snapovat tref na stole. Snapujete z ruky další srdce a ze stolu další tref. Pak budete snapovat poslední srdce. Jestliže Vás při tom zatím nikdo nepřesnapoval, udělali jste již 8 zdvihů a můžete vzít domů trumfové eso a eso kárové, čímž získáte svých 10 zdvihů.

Nechci zde analyzovat, který z uvedených způsobů sehrávky je ten nejlepší. Chci jen, abyste si uvědomili, že se musíte rozhodnout jen pro jeden z nich a že musíte vědět, který způsob to je. Podívejme se na celé rozdělení:

	Sever:		
	953		Všimněte si, že všechny 4 plány budou sedět.
	A853		Avšak Jih se to pokusí zahrát podle 5. způsobu.
	J10753		První vezme králem, vynese proti esu srdcovému
Západ:	6	Východ:	a snapuje jedno srdce. Vezme domů trefové eso a
QJ10		42	snapuje jeden tref. Pak impasuje svou dámu
KJ97		Q1064	károvou. Západ vezme tento zdvih a trumfne si
K42		986	podruhé. Vydražitel pak musí pustit jeden pik a
1094	Jih:	KJ73	ještě dva zdvihy trefové a jednou spadne s listem,
	AK876		s nímž by se kterýmkoli rozumným způsobem z
	2		uvedených čtyř dalo splnit, protože se nesnažil
	AQ		sehrát to jen jedním z nich, ale místo toho hrál od
	AQ852		každého způsobu jen trochu.

Tomuto druhu pohrom se lze snadno vyhnout. Vše co jen musíte udělat je rozhodnout se, a to předtím, než položíte první kartu ze stolu, podle kterého ze základních způsobů sehrávky budete pokračovat. Později se Vám pokusím ukázat správné techniky pro jednotlivé plány a s jakou opatrností musíte při nich postupovat. Bylo by to však všechno marné, kdybyste si nebyli stále vědomi toho, na čem jste se rozhodli a co vlastně chcete hrát.

Plán obrany

Udělat si plán obranné hry proti závazku v barvě není obvykle tak nesnadné jako naplánovat si sehrávku závazku. Někdy budete chtít sami snapovat a vynesete od krátké barvy, ale nejčastěji svou obranu zaměříte k tomu, abyste čelili vydražitelovu způsobu hry. Chce-li získat zdvihy snapováním, ponesete trumfy kdykoli budete na výnosu. Pokouší-li se vypracovat dlouhou barvu na stole, aby na ní mohl odhazovat, obvykle se v zoufalém spěchu pokusíte vzít domů své vysoké karty dříve, než vydražitel své ztrátové karty odhodí. Musí-li se pokusit o získání zdvihů na karty ne zcela vysoké, budete bránit klidně, držet se vzadu a čekat na své zdvihy. Téměř vždycky Vám pohled na list stolu řekne, jak se máte bránit. Předpokládejme kupř., že nepřátelé licitovali takto: "1 pik" – "2 piky" – "4 piky". Dummy položí na stůl:

piky: **J843** srdce: **2** kára: **A752** trefy: **10532** Je jasné, že vydražitel se pokusí snapovat na stole. Proto si obrana musí pospíšet s vynášením trumfů. Nyní předpokládejme, že stůl vypadá takto:

piky: **Q75** srdce: **53** kára: **KQJ107** trefy: **832** Vydražitel se pokusí o odhození svých ztrátových karet na dlouhá kára. Obránci musí honem vzít domů své zdvihy v trefech a srdcích dříve, než zmizí. A bude-li stůl vypadat takto:

piky: **AQ52** srdce: **1032** kára: **J52** trefy: **Q83** Vydražitel nemůže ztrátové karty ani snapovat, ani odhazovat. Obránci nemusí s ničím pospíchat, měli by být pasivní.

Takto tedy rozloha stolu obvykle obráncům řekne, co mají dělat. A jakékoli eventuální pochybnosti zmizí po prvním výnosu vydražitelově. Např. je-li na stole:

piky: **K85** srdce: **42** kára: **AJ762** trefy: **832** vydražitel může plánovat využití buď krátkosti srdcí nebo délky kár. Vynese-li srdce, obrana by měla trumfovat. Vynese-li kára, obrana by se měla snažit vzít domů své vysoké karty v ostatních barvách. Některé detaily obranné hry probereme později, avšak tři čtvrtiny Vaší práce je, jednoduše si uvědomit, co asi vydražitel zamýšlí a tím přijít na to, jaká cíl musí Vaše obrana mít.

Otevírající (první) výnos

Ve skutečnosti je při obraně nejtěžším problémem otevírající výnos. Jelikož ještě nevidíte karty stolu, nemůžete si být jisti, co má být Vaším cílem. Zamezit snapování, Vzít rychle domů své zdvihy nebo se držet vzadu a klidně si na své zdvihy čekat. Kupř. výnos trumfem je nejlepší, když chcete zabránit snapování nebo když chcete klidně čekat na své zdvihy, ale zmaří dokonale Vaše naděje na úspěšnou obranu, když se ukáže, že jde o typ rozdání, při němž musíte své zdvihy udělat co nejdříve (což je asi nejčastější typ her). Vynesete-li však od některé vedlejší barvy, v níž máte honéra ve snaze udělat své zdvihy co nejdříve, můžete zadat zdvih, kterým byste závazek porazili, když vše co byste měli dělat, bylo sedět a čekat. Jde-li o slepý výnos (tj. výnos po licitaci, ve které Váš partner nic nenabízel) musíte při výběru udělat kompromis mezi dvěma kvalitami, mezi bezpečností a útočností. "Útokem" se míní "Jak je pravděpodobné, že tento výnos povede k rychlému odehrání zdvihů?". "Bezpečností" se míní "Jak je pravděpodobné, že tímto výnosem bude ztracen zdvih, který by jinak mohl být udělán?". Naneštěstí si útok a bezpečnost jsou většinou protichůdné.

Předpokládejme, že nepřátelé litovali takto:

Vydražitel:	Dummy:
"1 pik"	"2 kára"
"3 piky"	"4 piky"

Máte udělat první výnos s tímto listem:

piky: **Q84** srdce: **KJ4** kára: **Q53** trefy: **7634**

Je jasné, že musíte vynést srdce nebo trefy. Výnos srdcovou **4** je výborný pro útok, protože jím můžete udělat hned 2 nebo 3 zdvihy, bude-li mít partner eso nebo vypracovat 2 možné zdvihy, bude-li mít partner dámu. Tento výnos však je hrozně nebezpečný, protože nebude-li mít partner žádného takového honéra, necháte vydražitele získat první zdvih na dámu a svého krále asi nikdy neuhrajete. Naproti tomu **2** trefová je zcela bezpečná, protože nemůžete ztratit žádný zdvih, když nesete od ničeho, není to však nic útočného, protože i když u partnera najdete honéra, nemůžete si vypracovat vysokou kartu k získání zdvihu. Nemůžete mít tudíž obojí, útok i bezpečnost. Co si tedy zvolit?

Při shora uvedené licitaci bych byl pro útočný výnos v srdcích. Proti manšovým závazkům (a ještě důtklivěji proti malým slemům) se snažím vynést agresivně. 1) Protože protivníci uhrají své zdvihy, když my neuhrajeme své zdvihy dříve a 2) protože naše strana nebude často na výnosu, první výnos bude asi znamenat polovinu našich příležitostí k vypracování nebo vzetí domů našich zdvihů. Naproti tomu bych při obraně proti částečnému závazku považoval za daleko důležitější bezpečnost. Protivníci nemají nadbytek bodů a při tom není třeba riskovat při prvním výnosu, protože naše strana může počítat s tím, že se opět dostane do výnosu častěji. Tedy proti „2 pikům“ bych vynesl trefy.

Jiným faktorem, který mě vede k útočnému výnosu, je to, co držím v barvě stolu, v kárech. Vypadá to, že vydražitel bude asi moci na kára odhazovat, protože se mu podaří impas, bude-li ho v něm dělat a tato barva bude asi pravidelně rozložena. Kdybych měl v kárech čtyři karty s **QJ**, raději bych místo toho vynesl bezpečně, protože se asi ukáže, že se nemusíme obávat, že by naše karty, na něž bysme mohli udělat zdvihy, přišly v niveč, kdyby byly uhrány včas. Na tomto příkladu můžete vidět dva hlavní typy úvah při rozhodování se mezi útokem a bezpečností: Jak vysoký je závazek protivníků? Jak asi bude rozložena vedlejší barva stolu?

Samozřejmě, že je ideálním, když můžete zaútočit a přitom zachovat i bezpečnost. To je možné, když máte sled tří karet vedených honérem (**KQJ**, **QJ10**, **J109**). Výnos nejvyšší karty ze sledu je zcela bezpečný a zároveň velmi útočný, což je důvodem, pro nějž jsou tyto výnosy nejvíce doporučovány. Když třetí karta je jen o jeden stupeň nižší než ta, která by do sledu patřila (tzv. neúplný sled – **KQ10**, **QJ10**, **J108**), výnos od takového sledu je právě tak útočný a téměř stejně bezpečný. Proto je též výborným prvním výnosem.

Nejlepším prvním výnosem ze všeho je král z kombinace **AK**. Je pochopitelně jak vysoce útočným, tak i zcela bezpečným. Největší výhodou tohoto výnosu však je, že při něm zůstanete ve zdvihu. To Vám umožní se podívat na karty stolu a pak se můžete rozumně rozhodovat místo toho, abyste mohli jen hádat. Proto máte-li v nějaké barvě **AK**, poděkujte kartibohu a vynesete krále. Zvolíte-li při tom nějaký jiný výnos, bude to skvělé, když se podaří, ale bylo by to úplným bláznovstvím, kdyby to, jak se to obvykle stává, nemělo úspěch.

Jiným výnosem, který je útočným a zároveň bezpečným je nízký singl. Je to bezpečné, i když protivníci tuto barvu nabízeli a přestože ušetříte vydražiteli hádání, bude-li partner v této barvě mít nějaké střední honéry. A aby to mohlo mít nějaký úspěch útočný, potřebujete k tomu mít bezvýznamné trumfy, jimž byste mohli snapovat, (Je např. zbytečné a neúčinné vynést singla, když máte v trumfech **QJx**.) A navíc, partner musí být schopen dostat se do výnosu, aby Vám dal možnost snapovat. Čili, čím slabší máte list, tím je slibnější učinit výnos od krátké barvy. Přes tato všechna omezení je však výnos singla obvykle tím nejlepším co můžete učinit. To platí obzvláště tehdy, když nepřítel licitoval silně a bez obav, takže jen vysokými kartami ho asi neporazíte.

Podobně výnos od malého dubla je bezpečný a mírně útočný. Nepovede tak snadno k získání snapu jako singl, a proto to není nejvhodnější výnos, jde-li o barvu, kterou nabízeli protivníci. Avšak dubl v nelicitované barvě je výborným výnosem, obzvláště, máte-li slabý list s bezcennými trumfy.

Sled dvou karet (**KQ**, **QJ**, **J10** atd.) je prakticky stejně útočný, jako sled tří karet. Není tak bezpečný, ale je daleko bezpečnější, než výnos jediného honéra. (Někdy se Vám bude zdát, že kdykoli vynesete dámu z **QJx**, že **A10** budou na stole a že vydražitel má krále. A přece se to nestane tak často a nemůžete mít stále na zřeteli jen bezpečnost.) Proti závazku v barvě vynesete ze sledu 2 karet nejvyššího honéra (proti „3 BT“ byste vynesli čtvrtou shora).

Tím končí seznam dobrých výnosů, těch, kterých jsou jak bezpečné, tak i útočné. Všechny ostatní výnosy jsou buď nebezpečné nebo neproduktivní, takže se budete muset rozhodnout na základě toho, o čem jsme již mluvili. Zda vynést agresivně nebo bezpečně. Všeobecně lze říci, že barvy, v nichž máte velkou délku, jsou bezpečnější a méně útočné. Přijdete-li o honéra tím, že od něho vynesete, asi byste ho stejně neuhráli a vypracujete-li si vysokou kartu, asi ji nebudete moci vzít domů. Krátké barvy jsou nebezpečnější a útočnější. Musíte-li tedy vynést od jedné z těchto barev:

srdce: **Q105** kára: **Q10864** je srdcová **5** útočnějším, kárová **6** bezpečnějším prvním výnosem. Když se rozhodujete vynést od honéra kupř. proti „4 pikám“ s listem:

piky: **J862** srdce: **Q74** kára: **J64** trefy: **K53** výnos od dámy je nejbezpečnější (neboť nemá-li partner k ní žádného honéra, asi byste na ni neudělali zdvih

stejně), kdežto výnos od krále je útočnější. Výnos od kluka je nejslabší, protože není ani bezpečný ani útočný. Obvykle by měla být dána přednost výnosu od dámy, protože je trochu útočný a přitom relativně bezpečný.

Totéž platí o výnosu od dubla s honérem. Král z **Kx** je zoufalým útočným výnosem a může být vynesena jen ve zcela beznadějných situacích. Kluk z **Jx** je slabým, protože to často znamená ztrátu zdvihu a málokdy se tím zdvih získá. Dáma z **Qx** je odůvodnitelná, ale jen když není k dispozici jiný výnos. Eso z **Ax** se zdá bezpečnější než ve skutečnosti je. Je pravda, že o něj nepřijdete, ale eso by mohlo vykonat více, než jen získat zdvih. Mohlo by chytit nepřátelského honéra. A navíc je cenné jako zádrž. Nepřítel může pak udělat zdvih v této barvě, aniž by Vás pustil do výnosu. Výnos esem Vás tedy skoro vždy připraví nepřímo o jeden zdvih tím, že pozbuďte svých vedlejších předností. Získáte-li tím snap, často pak jen zjistíte, že jste jiný zdvih odevzdali.

Z uvedených důvodů se výnosu od barvy v níž máte eso vyhněte, kdykoli to bude možné. Přirozeně, že to neplatí pro případ, že máte též krále nebo když partner tuto barvu nabízel, takže můžete předpokládat, že on má krále.

Když partner nabízel nějakou barvu, máte se samozřejmě snažit tuto barvu vynést. Máte-li však sami nějaký výborný výnos (**AK**, sled 3 karet vedený honérem, singl), mohli byste docela dobře partnerovu nabídku ignorovat. Jinak však mu udělejte radost a jeho barvu vynesete. Někdy budete moci udělat výjimku, když budete mít v barvě partnera eso. Pak se snažte udělat výnos v jiné barvě, ledaže by partner slíbil, že má sám velkou sílu. Tj. jestliže partner učinil otevírající nabídku, nemusí mít nezbytně krále ve své barvě. Když však zasáhl přelicitováním, slíbil silnou barvu a Vy byste ji měli vynést.

Nakonec určíme, kterou kartu vynést z barvy, kterou jste si pro první výnos vybrali. Od **AK** krále. Z jakéhokoli sledu dvou nebo tří karet tu nejvyšší. Z každého dubla tu vyšší. Z jakékoli 4-barvy nebo delší, která není vedena sledem čtvrtou shora. (Je-li však vedena esem, vynesete eso, když musíte od této barvy vynést.) Od **Kxx**, **Qxx**, **Jxx** nebo **10xx** nejnižší kartu (z **Axx** eso). Z tří malých karet vynesete nejvyšší. (V bridžovém světě byly po léta spory, zda se má v tomto případě nést nejvyšší nebo nejnižší. Nejvíce hráčů vynáší nejvyšší, proto i zde to doporučuji. Každopádně je to velice slabý první výnos, takže byste si s ním neměli mít často problémy.)

Všimněte si, že skutečnost, že Váš partner nabízel nějakou barvu, nemá žádný vliv na to, kterou kartu vynesete, i když to hodně ovlivňuje to, kterou barvu máte vynést. Někdo kdysi vynašel rčení: „Vynes nejvyšší kartu od partnerovy barvy!“ Existuje-li nějaká spravedlnost, bude tento člověk na věčnosti stále vynášet dámou od **Qxx** a při tom vždy zjistí toto:

Sever: **84**

Západ: **Q52**

Východ: **A10976**

Jih: **KJ3**

Plán první – využití krátkosti stolu

Jedním z nejprůtlačivějších plánů pro útok vydražitele je využít krátké barvy na stole a snapovat ztrátové karty. Obvykle bude větší délka v trumfech ve Vaší ruce. Každý snap ze stolu představuje tudíž zdvih navíc, protože Vaše vlastní délka tím není dotčena. Kdykoli tedy existuje vedlejší barva, v níž jste delší než stůl, měli byste uvažovat o tomto plánu. Je to zřejmé, když máte opravdový dvoubarevný list:

Váš list:	Dummy:	
AKQ96	J105	Při závazku „4 piků“ byste po výnosu
AK742	85	v kárech jasně využít té skutečnosti, že
5	A642	máte v ruce delší srdce než na stole.
83	J954	Můžete nejen udělat zdvihy na dva trumfy

stolu (navíc k Vaším pěti), ale při tom vypracujete též své páte srdce. Proto tedy získáte výnos, vezmete domů eso a krále srdcové a nízké srdce přebijete desítkou stolu. Jestliže srdce nebyly rozděleny pravidelně, vrátíte se do ruky vysokým trumfem a budete snapovat čtvrté kolo srdcí klukem stolu. Téměř určitě uhradíte o jeden zdvih nad závazek. Jsou k tomu zapotřebí dvě opatření. Za prvé nebudete hned trumfovat, protože pro tento plán potřebujete na stole délku v trumfech. Za druhé třetí kolo srdcí přebijete ze stolu honérem, abyste se zabezpečili před eventuálním přesnapováním. Ve skutečnosti velmi pečlivý vydražitel by měl udělat ještě třetí bezpečnostní opatření pro případ, že by srdce byly u nepřítele rozděleny 5-1. Měl by vzít domů jen jednoho vysokého honéra v srdcích a pak vynést nízké srdce a pustit je protivníkům. Pak by si mohl být jist, že bude moci snapovat své zbývající nízké srdce. V tomto jednoduchém rozdělení jsme tedy viděli tři techniky, kterých se užívá při plánu, v němž snapujeme na stole: 1) Postarat se, aby na stole zbylo dost trumfů, 2) Zabránit tomu, aby nepřítel nemohl přesnapovat, je-li to možné a 3) Je-li to možné, zabezpečit se před tím, aby Vám nebyly nepřitelem snapovány Vaše honéry. A nyní se podívejme na listy téhož typu, u nichž to však není tak zřejmé:

Váš list:	Dummy:	
KQJ96	1075	Jak budete hrát „4 piky“ proti károvému
A862	K73	výnosu? Průměrný vydražitel vytrumfuje
54	A2	a pak si stěžuje na smůlu, když srdce byla
AK	87542	u protivníků rozložena 4-2 a on padne.

Poněkud chytřejší vydražitel by využil větší šance tím, že by se pokusil vypracovat trefovou barvu stolu. Avšak Vy, jak doufám, si uvědomíte, že závazek bude moci být nejsnadněji splněn, když budete snapovat jedno srdce na stole. Získejte výnos, vemte domů eso a krále srdcového a odevzdejte jeden srdcový zdvih. Jestliže srdce nevypadnou, můžete nyní čtvrté srdce snapovat desítkou stolu. Všimněte si, že není třeba mít na stole velmi krátkou barvu nebo v ruce velmi dlouhou, abyste mohli využít tohoto plánu. Vše, co potřebujete, je jen větší délka v ruce než na stole. Jakmile ji najdete, správný postup Vám bude zřejmý. Potřebujete hrát srdce tak dlouho, až je budete moci přebít trumfem, když si budete jisti, že Vám k tomu zbude na stole trumf.

V praxi si budete moci jen málokdy dovolit vytrumfovat, když budete chtít snapovat ze stolu. Musíte si uvědomit, kolikrát chcete snapovat a ponechat si na stole potřebný k tomu počet trumfů. V posledním příkladě je nebezpečné vynést i jen jednou trumfy dříve, než vyčistíte srdce. Protivníci by mohli vzít domů eso a zahrát trumfy podruhé, a kdyby udělali svůj srdcový zdvih, mohli by být tak nestoudní a zahrát trumfy potřetí a bylo by po vašem snapu. Předpokládejme, že jste vydražiteli „6 kár“ s těmito kartami:

Váš list:	Dummy:	
AKJ74	2	Je vynesena tref a Vy ho vezmete svým
83	AKJ5	esem. Jaký bude Váš plán a můžete hned
KQJ72	10965	trumfovat? Chcete snapovat piky na stole.
A	K1054	Potřebujete snapovat jen dvakrát, protože

jeden pik bude možno odhodit na trefového krále stolu. Proto můžete hrát trumfy tak dlouho, až Vám zbudou na stole dva. Vynesete svého krále kárového, ale přestanete trumfovat, jestliže protivníci eso nepoloží a zadrží ho (mohli by převzít druhý výnos v trumfech a zahrát je potřetí). Vezmete domů eso pikové a snapujete károvou devítkou malý pik. Převezmete trumfem z ruky malý tref a zahrajete další malý pik, který přebijete trumfovou desítkou stolu. Nyní se můžete vrátit k trumfování, protože jste všechny nutné snapy ze stolu již udělali.

Všimněte si, že nepřítelovo trumfové eso v tomto příkladě Vám znesnadnilo zahrát trumfy tolikrát, kolikrát byste si to jinak mohli dovolit. Kdybyste měli eso, jímž byste svou barvu kontrolovali, mohli byste si načasovat svou hru pohodlněji. Podívejte se na tento příklad:

Váš list:	Dummy:	
A873	K642	Je vynesena srdcová dáma proti Vaším
A853	62	„4 pikům“. Vaším plánem je snapovat
K3	A84	srdce dvakrát ze stolu, takže si tam musíte
KJ5	A863	nechat dva trumfy. Kdybyste nevytáhli

z protivníků žádné trumfy, třetí nebo čtvrté kolo srdcí by mohlo být přesnapováno, vytrumfujete-li úplně, zůstane na stole pouze jeden trumf, je jasné, že budete chtít trumfovat dvakrát. Když však vezmete domů eso a krále pikového a pustíte další srdce, protivníci vynesou trumfy potřetí. Proto pustíte srdcový zdvih hned tím, že se při otevírajícím výnosu skrčíte. Vezmete domů srdcové eso až ve druhém kole srdcí, odehrajete dva vysoké trumfy a dáte se do svého úkolu, snapovat na stole. Nejste již ohroženi přesnapováním, protože jediný trumf, který protivníkům zbývá je stejně vysoký.

A teď mě dovoluťe změnit poněkud list stolu:

Váš list:	Dummy:	
A873	9642	Váš problém při hraní "4 piků" je stále jak
A853	K6	správně dvakrát trumfovat. Vezmete-li
K3	A84	výnos srdcový, zahrajete eso pikové a pak
KJ5	A863	malý pik, protivníci ho mohou vzít a

zahrát třetí kolo trumfů. Když však piky vůbec nevynesete, protivníci by Vás mohli přesnapovat. Řešení spočívá v tom, že po získání prvního zdvihu v srdcích odevzdáte hned jeden zdvih v trumfech tím, že zahrajete nízké trumfy z obou listů a podržíte si své eso. Uděláte pak zdvih, ať vynesou cokoli a pak teprve bouchnete svým esem trumfovým. Dvakrát jste trumfovali a můžete začít snapovat a neohlížet se na vysokého trumfa, který nepříteli zbyl.

Viděli jsme, že si musíte stále dávat pozor na přesnapování, obzvláště když přebíjíte trumfem třetí nebo čtvrté kolo barvy. Samozřejmě opatření proti tomu, snapování honéry nebo vytrumfování protivníků, nelze vždy uplatnit. Předpokládejme kupř., že jste vydražiteli "6 srdcí" s těmito listy:

Váš list:	Dummy:	
A	1087653	Je vyneseno pikový král a Vy jej vezmete
AKQ109	J75	esem. Naplánujete si, že si vypracujete své
A6	84	trefy snapováním na stole. Protože budete
AK762	53	muset snapovat dvakrát nemůžete

vytrumfovat. Odehrajete své eso a krále trefového a vynesete trefy potřetí. Když protivník po Vaší levici přizná, snapujete klukem stolu. Jestliže protivník po Vaší pravici přizná též, trefy vypadly a Vy nyní můžete vytrumfovat. Co však jestliže se ukáže, že již trefy nemá? Můžete stále ještě slem uhrát, budete-li hrát opatrně. Vraťte se do ruky vysokým kárem a vynesete trefy počtvrté. Namísto snapování ze stolu a riskování, že budete přesnapování, odhodte ze stolu malé káro. Pak budete moci ze stolu snapovat káro bez vážného nebezpečí přesnapování. Tato technika hry, při níž se snap přehraje do jiné barvy tím, že se odhodí karta, kterou byste jinak stejně pustili, musí být ve Vaší zásobě kouzel. Nepřehlédněte však, že byste toto nemohli použít, kdybyste před tím neučinili patřičná opatření: Snapování třetího kola trefů vysokým trumfem a odložení trumfování, dokud jste neuhráli své snapy.

Ještě je tu jedna potíž, která se při plánu na snapování ztrátových karet ze stolu vyskytuje. Je to jak zajistit, abyste měli dostatek vstupů do vlastní ruky. Zamýšlíte-li dvakrát snapovat ze stolu, musíte se dostat do ruky třikrát, dvakrát proto, abyste mohli vynést příslušnou barvu a ještě jednou proto, abyste mohli protivníky vytrumfovat.

V následujícím příkladu jste vydražiteli "4 srdcí":

	Stůl:		
	A102		Západ vynesel kárového kluka (Východ
	Q93		otevřel licitaci "1 kárem"). Váš nejlepší
	92		plán je dvakrát snapovat ze stolu. Jak si to
Západ:	AQ1074	Východ:	zařídíte? Samozřejmě že ne trumfováním.
98654		KQJ	Musíte ze stolu vyčistit kára a nejdříve
A84		6	uhrát své snapy. Jsou zde však skryta
J6		KQ1073	nebezpečí, která na Vás při tomto způsobu
863	Vy:	KJ93	hry číhají. Když se toto rozdání skutečně
	73		hrálo, vydražitel padl tím, že ztratil zdvih
	KJ10752		na trumfovou 8 Západu, přestože měl
	A854		zjevný nadbytek trumfových honérů.
	2		Převzal první výnos svým esem a zahrál

druhého káro. Východ je přebil a přešel na pikového krále, který byl převzat esem ze stolu. Nyní se musel vydražitel dostat do ruky, aby mohl snapovat jedno káro. Vzal tedy domů trefové eso a přebil z ruky jeden tref trumfem. Snapoval jedno káro, Západ při tom odhodil svůj poslední tref a stůl byl opět na výnosu. Vydražitel se vrátil do ruky dalším trefem, který přebil v ruce srdcovou 10 (z obavy před přesnapováním) a Západ diskartoval. Pak bylo stolem přebito poslední káro a vydražitel měl stále problémy s tím, jak se dostat do ruky a to tentokrát proto, aby vytrumfoval. Zahrál srdcovou dámu, kterou převzal Západ esem, a situace byla nyní následující:

	Stůl:		
	102		
	-		
	-		
Západ:	Q10	Východ:	
98		QJ	
84		-	
-		K	
-	Jih:	K	
	7		
	KJ7		
	-		
	-		

Západ vynesl proti klukovi Východu a opětne vynesení kára (tref by měl stejný účinek) dokončilo vydražitelovu zkázu. Kdyby dal nízkého trumfa, srdcová 8 by udělala zdvih hned, když položil vysokého trumfa, udělala 8 trumfová zdvih později. Tím, že použil snapy z ruky jako vstupy do svého listu, vydražitel oslabil osudně své trumfy.

Způsob, kterým se dá toto rozdání vyhrát je skrčit se při prvním výnosu kár. Pak může eso kárové posloužit jako životně

důležitý vstup navíc k snapování třetího kola kár. Teď může vydražitel přebít tref malým trumfem z ruky, což je jeho druhým vstupem k snapování posledního kára. A když pak vyžene trumfové eso dámou stolu, může si dovolit snapovat vysokým trumfem z ruky, aby se dostal potřetí do výnosu a aby mohl vytrumfovat.

Na tomto příkladu můžete dobře vidět, jak je důležité mít vstupy do ruky ve vedlejších barvách, když chcete udělat hodně snapů ze stolu. Často si budete muset dát pozor, abyste převzali první výnos na stole a nechali si vysokou kartu v ruce, kterou pak použijete jako vstupu. A devíza použitá v uvedeném příkladu: Nechat protivníky udělat zdvih v prvním kole barvy, v níž má stůl dubla a Vy eso, je nejobvyklejší metodou, jak si vypracovat jeden vstup navíc.

Ve skutečnosti má skrčení se při prvním výnosu ještě tu další výhodu, že tím zatajíte svůj plán před nepřítelem. Když vydražitel v předešlém příkladu převzal svým esem a obrátil hned káro, bylo okamžitě zřejmé, že se bude pokoušet o snapování na stole. Obránci by nemuseli klidně sedět a čekat, až se to stane.

Obrana proti prvnímu plánu

Sedněte si na místo Východu při posledním rozdání. Vidíte:

Stůl:	
A102	
Q93	
92	
AQ1074	Váš list:
	KQJ
	5
	KQ1073
	KJ93

Partner vynesl jako první výnos kluka od Vaší kárové barvy proti závazku "4 srdce". Kdyby vydražitel převzal svým esem a hned kára obrátil, neměli byste snít o přejití na pikového krále. K čemu by bylo spěchat s uhráním svých pikových zdvihů. Na co by mohl vydražitel odhodit své ztrátové karty v pikách? Máte tak dobré zádrže v trefech, že vydražitel nebude mít úspěch, pokusí-li se využít délky stolu. Každopádně nenesl do dlouhých trefů stolu, ale vyčistil krátkou barvu stolu. Jelikož se vydražitel pokouší přebíjet, přejdete na trumfy. Partner vezme domů své

trumfové eso a musí znovu zahrát trumfy. Pak stolu zbude pouze jeden trumf na přebíjení dvou ztrátových kár.

Tento způsob obrany by Vám měl být jasný proto, že vydražitel hrál kára a obzvláště proto, že se nemusíte bát délky stolu. Kdyby se vydražitel chtěl zbavit svých ztrátových karet, musel by to udělat tím, že by využil krátkosti stolu. Není to vůbec zřejmé z hlediska Vašeho partnera. On vidí:

Stůl:
A102 Předpokládejme, že vynesl kárového kluka a že na něj udělal
Q93 zdvih (Vy jste dali **7**). On především vidí, že by vydražitel mohl
92 využít hrozící trefové barvy k odhození svých ztrátových karet.
Partner: **AQ1074** Proto by partner měl přejít na piky a pokusit se tak vzít domů
98654 winnery ve vedlejší barvě dříve než piky zmizí. Jelikož Vy
A84 můžete z toho, co leží na stole, vidět, jaký plán musí vydražitel
J6 mít, měli byste partnerova kluka převzít svou dámou. Kdyby se
863 pak vydražitel skrčil, byli byste na výnosu Vy a věděli byste, že
musíte trumfovat. Partner pak musí pokračovat ve Vaší obraně
tím, že po získání zdvihu na své trumfové eso bude v trumfování pokračovat. Tato obrana,
začít trumfovat, je Vaším jediným účinným opatřením proti vydražitelovu plánu přebíjet na
stole. Problémem je jen udělat správnou diagnózu. Jak Vy, tak i partner musíte oba společně
myslet na to, co asi bude chtít vydražitel hrát, jaký bude jeho plán. Jakmile zjistíte, že se bude
pokoušet využít krátkosti stolu, je snadné přijít na to, že se musíte pustit do trumfování.
Někdy však bude důležité, aby výnos trumfa přišel ze správné strany. Kupř.:

	Stůl:		
	J2		Vynesete srdcového krále proti „4 pikům“
	10		Když dummy ukáže své karty, mělo by
	AJ8753		Vás napadnout, že byste měli přejít
Vy:	J543	Partner:	k trumfování, protože singl stolu je
Q94		85	hrozivý, zatímco dlouhá barva stolu je
KQJ63		A975	děravá a stůl nemá vstup v jiné vedlejší
102		KQ94	barvě. Vynesete-li však trumfa, zabráníte
Q98	Vydražitel:	1076	jednomu přebíjení v srdcích za cenu
	AK10763		jednoho jistého zdvihu v trumfech, takže
	842		tím nic nezískáte. Partner by měl převzít
	5		Vašeho srdcového krále svým esem a
	AK2		vynést trumfy on sám. Partner ví právě tak
			dobře jako Vy, že singl stolu je

nebezpečný a zároveň ví lépe než Vy, že dlouhá barva stolu je neškodná. Proto i on si bude
vědom toho, že se musí přejít k trumfování, a jelikož je jasně lepší vynést je skrze
vydražitelovu sílu, musí převzít první zdvih. V daném případě má vynést pikovou **5** a ne **8**.
Když se uchýlíte k trumfování, nevynášejte vyšší ze dvou malých kartinek. V tomto rozdělení
na tom nezáleží, ale někdy by rozdíl mezi ponecháním si **8** nebo **5** mohl být ke konci hry
rozhodující.

Jelikož je často tak správné uchýlit se při obraně k trumfování, proč není více doporučováno
trumfnutí při otevíracím výnosu? Důvodem zde je, že vydražitel nebude vždy chtít přebíjet
na stole. Má-li v plánu využít délky stolu k odhozům místo jeho krátkosti k přebíjení, pak
bude on chtít co nejdříve vytrumfovat a obrana bude muset pospíchat s rozehráním vedlejších
barev. To znamená, že kdybyste při prvním výnosu proti závazku „4 piků“ vynesli trumfa a
kdyby dummy vyložil na stůl:

piky: **A84** srdce: **62** kára: **AQJ106** trefy: **853** asi byste ztratili
veškeré naděje na uhraní svých srdcových a trefových honérů dříve, než by vydražitel odhodil
své ztrátové karty. Obvykle je dost času začít trumfovat, když se to podle toho co leží na
stole, ukáže být potřebným, zatímco je málokdy dost času k rychlému odehrání winnérů, když
začnete trumfovat hned a odevzdáte tak míč vydražiteli.

Přece se však tu a tam vyskytnou případy, kdy z licitace nepřátel Vám bude hned jasné, že se vydražitel bude pokoušet o přebíjení na stole. Pak byste měli začít se správnou obranou hned při prvním výnosu trumfnutím. Nejčastějším takovým případem je, když máte velkou sílu ve vysokých kartách ve vedlejší barvě, kterou vydražitel nabízel. Předpokládejme, že protivníci liciovali takto:

Vydražitel:	Dummy:	Jste na výnosu s tímto listem:
1 pik	1 BT	piky: AQJ9 srdce: 84 kára: J1093 trefy Q54
2 srdce	3 srdce	
4 srdce		

Když sedíte za vydražitelem se 4 zdvihy v pikách, vidíte, že nebude moci splnit závazek, aniž by přebíjel na stole. Proto vynesete 4 srdcovou. Mohlo by to být špatné, kdyby stůl měl dlouhé trefy, což je myslitelné, pak by byl pro úspěšnou obranu dobrým výnosem kluk kárový. Avšak je velmi pravděpodobné, že vydražitel bude chtít využít naznačené krátkosti stolu v pikách. Celé rozdání by mohlo vypadat takto:

	Stůl:		
	4		Jestliže si obrana nepospíší a zaspí, vydražitel
	Q1073		uhraje 11 zdvihů. Řekněme, že vynesete kluka
	K764		kárového. Vydražitel převezme králem stolu
Vy:	K1032	Partner:	(ponechaje si vstup do ruky) a vynesese piku. Vy
AQJ9		753	tento zdvih uděláte a chybně zahrájete podruhé
84		A65	kára. Pak vydražitel bude moci snapovat všechny
J1093		Q82	zbývající piky na stole a pustí již jen eso srdcové
Q54	Vydražitel:	J976	na konci hry. Kdybyste přešli k trumfnutí, když
	K10862		jste se dostali do výnosu na piky, mohli byste
	KJ92		srazit ze stolu dva trumfy. Vydražitel by stále
	A5		ještě udělal 10 zdvihů, protože pik by dvakrát
	A8		snapoval, jeden další by Vám pustil a pátý pik by
			si vypracoval. Tento závazek porazíte jen tehdy,

když trumfnete hned při prvním výnosu, ale opět zase jen tehdy, když Vám v tom pomůže partner. Obrana musí vynést třikrát trumfy. Získá-li partner po Vašem prvním výnosu zdvih na své trumfové eso a obrátí zase trumfa, nikdy se už nedostane do výnosu, aby mohl trumfy vynést potřetí. Musí tedy v prvním zdvihu své eso zadržet a skrčit se. Když pak Vy uděláte svůj zdvih v pikách, vynesete opět trumfa, partner vezme esem, bude tak na výnosu a může zahrát trumfy potřetí.

Při této příležitosti se musím zmínit o tom, že tato hra se skrčením se v prvním kole trumfů, když držíte eso a dva malé trumfy je správnou obranou i v mnoha jiných situacích. Je jasné, že by to bylo špatné, když nutně potřebujete hned zahrát dvě kola trumfů, ale je to často nutné, když obrana, jak to obvykle bývá, chce zahrát tři kola trumfů. Když se tedy rozhodnete při prvním výnosu nést trumf s uvedenými třemi kartami, skoro vždy vynesete malou. Podobně, když vydražitel nese trumfy, je málokdy správné vzít hned esem, máte-li u něho ještě dva malé trumfy. Posuďte toto rozdání:

	Stůl:		
	7654		Vynesete srdcovou dámu proti závazku „4 piků“.
	53		Vydražitel vezme esem a vynesese pikového krále.
	A85		Plánuje dvakrát přebíjet srdce ze stolu, ale má
Vy:	Q762	Partner:	obavy z přesnapnutí ve čtvrtém kole. Chce tedy
A82		93	nejdříve dvakrát trumfnout. Jestliže vezmete
QJ107		842	esem hned, vydražiteli jeho plán vyjde.
J73		Q1064	Partnerova piková 9 vypadne ve druhém kole
A104	Vydražitel:	J983	trumfů a vydražitel bude pak moci zcela bezpečně
	KQJ10		vysnapovat svá ztrátová srdce. Jestliže se však při
	AK96		prvním trumfnutí skrčíte, porazíte závazek. Když
	K92		vydražitel zahraje trumfy podruhé, vezmete esem
	K5		a otočíte trumfy potřetí. A když nebudou trumfy
			zahrány podruhé, partner bude moci přesnapovat

stůl při čtvrtém výnosu srdcí. Může vydražitel závazek splnit? Ano, ale ne když bude trumfovat. Měl by ihned vzít domů oba srdcové honéry a přebít jedno malé srdce. Pak by vzal domů eso a krále v kárech a vynesl by čtvrté srdce. Když dáte svého kluka, odhodí ze stolu ztrátové káro, čímž si přemění nebezpečný snap srdcový na bezpečnější kárový.

I při tomto způsobu hry bude závazek však poražen, když při prvním výnosu vynesete malým trumfem, jak by tomu mělo být, když by bylo licitováno takto:

Vydražitel:	Dummy:	
1 pik	2 piky	Všimněte si, že závazek neporazíte, když
3 srdce	3 piky	vynesete trumfové eso a pak malého trumfa.
4 piky		Vydražitel bude moci odsnapovat obě ztrátová
		srdce. A všimněte si též, že když vynesete malého
		trumfa, partner musí dát svou 3 , ne svou 9 . Toto je jedno z oněch rozdání, při nichž je pro
		partnera rozhodujícím ponechat si v trumfech vysokou kartinku.

O čem jsem Vás však chtěl hlavně poučit, je význam trumfového esa. Hráč, který je drží, kontroluje tuto barvu a může tak on rozhodnout, kolikrát se bude trumfovat. Nepospíchejte proto jako obránce s uhráním trumfového esa příliš brzo. Je to jediné eso, o něž nemůžete nikdy přijít. Proto ho vezměte domů podle toho, jak to vyhovuje Vám a ne jak to vyhovuje vydražiteli.

Plán druhý - využití délky stolu

V nejčastějších případech vydražitel využije rozlohy stolu. Viděli jsme jak využívá vedlejší barvy, v níž je na stole méně karet, než má sám v ruce. Právě tak snadno může využít barvy, v níž má stůl více karet místo jejich přebíjení. Samozřejmě, že tato barva musí mít hodně honérů, které budou vysoké, až vydražiteli nebudou v ruce žádné karty nebo musí být obzvláště dlouhá (obvykle 5 nebo více karet), takže nízké karty v ní se budou moci vypracovat. Předpokládáme, že jste vydražiteli v tomto smělém závazku „4 piků“:

Váš list:	Dummy:	
108643	AKQ	Je vynesena srdcová 2 a kluk stolu bude přebít
84	QJ73	esem před Vámi. Pak je vynesena pik. V tomto
AK65	3	případě není krátkost stolu k ničemu, neboť si
A2	109864	nemůžete dovolit přebíjet honéry stolu. Délka

stolu Vám však může opatřit zdvihy navíc, které potřebujete. Mohli byste si vypracovat jednu příležitost k odhozu, kdybyste vynesli proti srdcové dámě stolu. To však není dobrým útokem, protože s 8 jistými zdvihy potřebujete ještě dva zdvihy navíc a to by Vám dalo jen jeden. Dva zdvihy navíc je možno vypracovat v trefech. Vyneste proti svému trefovému esu a pusťte druhý trefový zdvih. Když protivníci vynesou dalšího trumfa, dostanete se na stůl a ponesete trefy potřetí a přebijete je trumfem z ruky. Vypadnou-li nepřítelovy trefy 3-3, zbývající dva trefy budou vysoké. Vynesete proti poslednímu trumfu na stole a odehrajete je. Co když trefy nevypadnou? Pak padnete, ale alespoň jste se pokusili závazek splnit.

Na tomto případě vidíte oba druhy délky na stole, které mohou být užitečné: 5ti list nebo delší, v němž mohou být vypracovány nízké karty jako v trefech nebo střední honéry jako v srdcích, na než by se mohlo odhodit. Máte-li k dispozici takovou délku, její využití bude nejčastěji Vaším nejlepším plánem. S takovými listy musíte vždy uvažovat tak, jako při bezech. Kolik mám jistých zdvihů (winnérů)? Může mi tato barva dát zdvihy navíc, které potřebuji? Jestliže ano, pak se dejte do vypracovávání winnérů, vytrumfujte a vezměte domů vypracované zdvihy, obvykle v tomto pořadí.

Právě tak jako při beztrumfových závazcích byste se měli starat o to, abyste uhráli své zdvihy dříve, než protivníci uhrájí své. A mnohé z metod, které Vám pomáhají vyhrát závod v bezech, jsou důležité i při barevných závazcích hraných podle tohoto plánu. Předpokládáme např., že jste vydražiteli „4 srdcí“ s těmito listy:

Váš list:	Dummy:	
2	KQJ10	Je vynesena kárová 9. Jaký plán si uděláte? Máte
AKJ75	1083	jistých 7 zdvihů a není třeba ani uvažovat o
A65	J1042	využití krátkosti stolu v trefech, protože délka
A862	K9	stolu v pikách Vám dá 3 zdvihy, které

potřebujete. Je zde nebezpečí, že by nepřítel udělal 2 kárové a jeden pikový zdvih dříve, než budete moci odehrát své karty, na než chcete odhazovat. V tomto případě by Vám neúspěšný impas v srdcích hru prohrál. Je zřejmé, že **KQ** v kárech jsou za stolem. Dáte-li **10** a přebijete dámu svým esem, asi padnete, bude-li mít protivník po Vaší levici pikové eso. Pak by vynesl kára skrze Vašeho kluka na stole dříve, než byste mohli odehrát své karty, na než chcete odhazovat.

Řešením je to, že zadržíte své kárové eso. Přebijete vynesenu devítku desítkou stolu a necháte uhrát dámu po Vaší pravici. Tím nezískáváte zdvih hned, protože protivník po Vaší pravici nevynese od svého kárového krále. Ale získáte tím čas. Nyní budete moci vyhnat eso

pikové, když jste si zachovali kontrolu nebezpečné barvy. Uhrajete svých 10 zdvihů dříve, než protivníci uhrají své 4 zdvihy, které by jinak mohli udělat.

Podobný problém budete mít jako vydražitelé „4 piků“ s těmito listy:

Váš list:	Dummy:	
A10986	KJ2	Je vynesena srdcová 2 a po Vaší pravici je
AJ5	83	položen král. Jaký si uděláte plán? Máte 5 zdvihů
A52	KQJ106	v kárech, čtyři pikové (i když pouštíte dámu) a
105	K62	jeden srdcový, což pro 10 zdvihů stačí. Musíte

však vytrumfovat dříve než odehrajete kára a jestliže nechytíte pikovou dámu, nepřítel by mohl udělat 4 zdvihy, jeden pikový, jeden srdcový a dva trefové, dříve než byste odehráli své karty, na něž byste mohli odhazovat. Toto nebezpečí přichází v úvahu jen, když se protivník po Vaší levici dostane do výnosu, aby podehrál trefového krále na stole. Musíte tedy použít úhybnou taktiku a nepustit nebezpečného protivníka do výnosu, jak to často děláte při hraní BT. Když budete hrát trumfy, vynesete z ruky 10 a nepřebijete ji ze stolu, takže když se impas nezdaří, pustíte tím do výnosu protivníka, který není nebezpečný. To však nestačí, protože nebezpečný protivník po Vaší levici by se mohl dostat do výnosu též na vysoké srdce. Zabezpečíte se proti této možnosti tím, že v prvním zdvihu zadržíte své eso a pustíte do zdvihu v srdcích rovněž protivníka nebezpečného. Druhý srdcový zdvih převezmete svým esem a vynesete pikovou 10, kterou nebudete přebíjet na stole, nebyla-li předtím přebita dámou. Tímto způsobem si můžete být docela jisti, že uděláte svých 10 zdvihů dříve, než nepřítel své 4. Všimněte si mimochodem, že nebudete snapovat srdce na stole. Tím byste své naděje zmařili. Vaším plánem je využít délky stolu a ne jeho krátkosti.

Při využívání dlouhých honérů na stole můžete někdy tím, že protivníkům pustíte zdvih, který byste pouštět nemuseli, získat v dalším průběhu hry zase dva zdvihy jiné. Předpokládejme kupř., že jste vydražiteli „6 srdcí“ při výnosu kárové dámy s těmito listy:

Váš list:	Dummy:	
A	QJ7	Když se toto rozdání hrálo, vydražitel
AQJ762	K84	převzal první výnos svým károvým esem,
A74	K653	vytrumfoval, vynesl druhé káro a skrčil se,
AKJ	653	čímž tento zdvih pustil. Obránci

pokračovali kárem, které bylo převzato králem. Kdyby tato barva vypadla 3-3, vydražitel by mohl odhodit svého trefového kluka. Kára však nevypadla, takže byl nucen impasovat v trefech. To se také nepovedlo a jednou padl. Nyní si samozřejmě vydražitel začal stěžovat, že má smůlu a pak vytkl svému partnerovi, že ho vyhnal na slem. Ve skutečnosti však měl užít třetí konverzační obrat neúspěšných vydražitelů: „Promiň partnere, omylem jsem vytáhl špatnou kartu“, protože jeho závazek byl betonový.

Jsem si jist, že i Vy vidíte, že vše co měl udělat, aby uhrál 12 zdvihů, bylo udělat dva vysoké trefy, dvě kára, šest srdcí a **dva** piky. Měl převzít vnesené káro esem v ruce. Odehrát eso a dámu srdcovou a eso pikové. Pak vynést proti srdcovému králi stolu, zahrát pikovou dámu a odhodit na ni z ruky ztrátové káro (ledaže by bylo přebito králem). Pak by byl pikový kluk na stole vysoký a mohl na něj odhodit svůj ztrátový tref. Tedy puštěním jednoho zdvihu v pikách, který by se nemusel pouštět, mohl se zbavit dvou malých karet, které by jinak pustit musel. A kdyby byl pikový král po jeho pravici, mohl by ho vysnapovat, čímž by si vypracoval zdvih pro odhoz, aniž by ho to něco stálo. Abyste podobný závazek splnili, musíte si jen uvědomit, že můžete využít délky stolu v pikách (piky na stole sice nejsou velmi

dlouhé, ale jsou hlavně delší než Vaše v ruce, což se zde počítá) a hrát trochu opatrně, abyste si ušetřili vstupy na stůl.

V dalším příkladě bude princip hry stejný, lze ho však hůře vidět. V tomto příkladě jste vydražiteli méně skvělého závazku „2 kár“.

Váš list:	Dummy:	
A	J1092	Otevírajícím výnosem je král trefový, po něm následuje eso a malý tref, který převezme protivník po Vaší pravici. Pak je vynesena trumf. Jak to sehraje?
8764	A102	
AK1075	QJ4	
1063	J85	

Kdyby protivníci netrumfli, mohli byste využít krátkosti stolu v srdcích. Mohli byste vzít domů srdcové eso a pustit dva srdcové zdvihy. Kdyby nebyla rozdělena srdcová barva stejnoměrně, mohli byste snapovat čtvrté kolo na stole. To by se Vám ale nyní již nepodařilo, protože protivníci by asi za tu dobu, co byste jim pouštěli dva zdvihy srdcové, vynesli třikrát trumfy. Řešení je v tom, že se místo toho musíte pokusit využít délky stolu.

Prozíravě převezmete vynesené trumfy v ruce a ponecháte si tak honéry stolu jako vstupy. Vezmete domů pikové eso a vynesete malé káro proti klukovi stolu. Ze stolu zahrajete pikového kluka, na nějž odhodíte jedno ztrátové srdce (ledaže by kluk byl přebit, v kterémžto případě byste snapovali). Přejdete zpět na stůl trumfovou dámou a vynesete pikovou **10**, na níž odhodíte další srdce. Tímto způsobem si vypracujete Váš osmý zdvih v dlouhé pikové barvě stolu. Všimněte si však, že si musíte být jisti, že si na stole uchováte tři vstupy. Dva, abyste mohli vynášet piky a jeden, abyste se znovu dostali na stůl a mohli z něho odehrát zdvih, který Vám dal tolik námahy, abyste si ho vypracovali.

Tak jako se musíte postarat o vstupy do vlastní ruky, když chcete využít krátkosti stolu, tak musíte mít stále na zřeteli vstupy na stůl, když chcete využít jeho délky. (To je hlavním důvodem toho, že se tyto dva způsoby sehrávky, jak uvidíme později, se navzájem vylučují. Můžete to sehrát tak či onak, ale téměř nikdy to nebudete moci obojím způsobem najednou.) S dostatečným počtem vstupů na stůl budete moci někdy vypracovat i tu nejhudokrevnější 5ti barvu:

Váš list:	Dummy:	
3	87642	Při závazku „6 srdcí“ a při prvním výnosu dámou trefovou byste měli svou sehrávku založit na vypracování páté piky na stole pro Váš dvanáctý zdvih. Vezmete esem a vynesete svůj malý pik. Bude proti Vám
AKQJ742	1098	
KJ2	A84	
AK	105	

vynesena další tref, který převezmete v ruce. Vynesete srdcovou **2** proti **9** stolu a snapujete další pik vysokým trumfem. Převezmete trumfovou **7** desítkou stolu a přebijete z ruky čtvrté kolo piků. Pak bude asi poslední pik stolu vysoký (protože sedm piků v kartách protivníků by mělo být nejpravděpodobněji rozděleno 4-3) a máte k němu jako vstup kárové eso.³ Všimněte si s jakou opatrností jste si museli udržet čtyři vstupy na stůl a to přebíjením vysokými honéry, abyste si ušetřili své velmi cenné malé kartinky. To je obvyklá metoda k uchování si vstupů. Jiný způsob k vypracování si dalšího vstupu na stůl jsme již viděli při sehrávce beztrumfového závazku:

³ Já bych v druhém kole odehrál trefového krále, abych umožnil protivníkům po odevzdání piky udělat chybu výnosem trefu do dublíkeny nebo výnosem kar do volného impasu, Pozn. přepis.

Váš list:	Dummy:	
AKJ1092	Q3	Proti Vašemu závazku „4 piků“ obránci
K65	A92	vezmou domů dva zdvihy trefové a
84	A9653	vynesou je potřetí, což převezmete
86	1092	trumfem. Je jasné, že se musíte pokusit

vypracovat jedno dlouhé káro na stole, abyste odhodili jedno srdce. Jak si při tom budete počínat? Doufám, že ne tak, že byste vzali domů kárové eso a pustili druhé kolo kár. Pak byste mohli přejít zpět na stůl pikovou dámou, abyste snapovali třetí kolo kár. Kdyby byla kára rozložena 3-3, měli byste závazek v kapse. Avšak při obvyklejším rozdělení 4-2 byste prohráli. Mohli byste se dostat na stůl na srdcové eso a snapovat čtvrté kolo kár, ale máte o jeden vstup na stůl méně, takže se již na ně nedostanete, abyste mohli odehrát páté káro. Abyste mohli dvakrát snapovat a vždycky se dostat zpět na stůl, musíte mít na něj tři vstupy.

Máte je, jestliže použijete kárového esa správným způsobem, Musíte pustit první kolo kár. Pak bude kárové eso prvním vstupem k druhému snapu, piková dáma bude vstupem k druhému snapu. Po vytrumfování se pak budete moci pomocí srdcového esa dostat na stůl k odehrání vypracovaného pátého kára.

Ve skutečnosti je ve správné sehrávce posledních dvou příkladů skryta další technika, které je často nutno použít při využívání délky stolu. Musíte odložit vytrumfování, abyste vysokých trumfů mohli využít jako vstupy. Samozřejmě, že musíte před odehráním vypracovaných délkových karet vytrumfovat, ale prvním co musíte učinit je vypracovat délku stolu. Po vypracování winnérů na stole budete moci často provést další body svého programu (vytrumfování, přechod na stůl a odhoz na vypracovanou kartu) jedním rázem a to tím, že trumfování zakončíte vstupem na stůl.

V dalším příkladě hrajete závazek „6 trefů“ a je vynesén srdcový král.

Váš list:	Dummy:	
AQ743	2	Správný plán k uhrání tohoto slemu je
A2	853	samozřejmě využít délky stolu. Převzít
2	AQJ1043	první zdvih, zahrát káro, převzít je na stole
AK1076	Q95	esem a vynést károvou dámou. A nechat ji

běžet, jako při finese, když nebude pokryta. (Kdybyste impasovali v prvním kole, padli byste hned, kdyby král udělal zdvih, protože protivníci by jistě vzali domů své vysoké srdce. Tímto způsobem odhodíte své ztrátové srdce na károvou dámou a můžete splnit závazek, přestože se finesa nepodařila.) Předpokládejme, že kárový král udělá zdvih po Vaší levici, vynesené srdce přebijete trumfem. Pak budete muset dotrumfovat a dostat se na stůl k odehrání kár. Vezmete domů své trefové eso i krále a vynesete proti dámě stolu. Budou-li trumfy rozděleny rozumně, máte závazek v suchu. Máte pět zdvihů trumfových, pět kárových a dvě esa ve zbývajících barvách.

Všimněte si, že nepotřebujete přebíjet na stole, abyste udělali 12 zdvihů. Ve skutečnosti by mohlo být takové snapování osudné, protože jakmile byste trumfy stolu zkrátili o jeden, kárová barva by Vám k ničemu nebyla, protože byste k ní neměli vstup. Nemohli byste již při posledním trumfnutí zůstat na stole. Toto rozdání je dobrým příkladem k ukázání toho, jak je důležité být si dobře vědomi toho, co vlastně chcete hrát. Nejlepší způsob sehrávky je využít *délky* stolu a pustit se přímo do kár. Mohlo by se však podařit využít krátkosti stolu okamžitým snapováním piků v naději, že vypadne král. Rozhodně by bylo špatné zahrát od obou způsobů jen něco. Délka trumfů na stole je cenná, když se pokoušíte využít délky stolu a je-li to Vaším plánem, mělo by být obvykle poslední věcí, kterou byste chtěli udělat, snapovat ze stolu. Oba zmíněné plány si skutečně tak odporují, že, jak uvidíme později, obránci by Vás někdy měli přinutit k přebíjení ze stolu, když vidí, že plánujete vypracování dlouhé barvy

stolu. Musíte se tedy rozhodnout a to často dříve než přihodíte první kartu ze stolu do prvního zdvihu, na jakém plánu svou sehrávku založíte. Přestože nebudete moci využít zároveň krátkosti i délky stolu, budete moci někdy využít jen jedné z nich. Pak si vyberete podle umístění vstupů. S více vstupy na stole a s mála vstupy v ruce si naplánujete vypracování délky stolu pro odhozy, s více vstupy do ruky a s mála vstupy na stůl si naplánujete využití krátkosti stolu přebíjením.

Jaký byste si udělali plán při „4 pikách“ proti výnosu károvému s těmito kartami?

Váš list:	Dummy:	
KQJ84	A75	Kdybyste chtěli přebíjet trefy na stole,
64	Q98753	potřebovali byste tři vstupy do ruky.
K74	A82	Museli byste tudíž převzít károvým esem
852	A	a vzít domů trefové eso. Pak byste se

vrátili ke kárům, dostali do ruky károvým králem a snapovali byste jeden tref. Vrátili byste se do ruky malým trumfem ze stolu, přebili byste podruhé trefy (zbytečně trumfovým esem stolu). A teď byste začli mít potíže, protože byste se nijak lehce nemohli dostat do ruky potřetí, abyste mohli vytrumfovat. Nemůžete si dovolit snapovat honérem a měli byste ohromné štěstí, kdybyste nepadli.

Lepším plánem je vypracovat si srdce stolu, protože **na stole** máte více vstupů. V tomto případě musíte první zdvih převzít králem z ruky, abyste si ponechali vysokého honéra na stole. Pustíte jeden zdvih srdcový. Budou-li protivníci pokračovat v kárech, převezmete je na stole a pustíte další zdvih v srdcích. Protivníci si odehrají své káro a přejdou na trefy, čímž vyrazí stolu jeho boční vstup. Budete pak snapovat třetí kolo srdcí (bude-li třeba honérem). Pak vytrumfujete tak, abyste posledním trumfem zůstali na stole, tj. vezmete domů svého krále a dámu a nakonec vynesete trumf proti esu stolu. Toto pojetí hry vyžaduje jen normální rozlohu v obou dlouhých barvách.

Vyměňme navzájem trefové eso stolu s Vaší osmou:

Váš list:	Dummy:	
KQJ84	A75	Abyste nyní uhráli „4 piky“ proti výnosu
64	Q98753	károvému, bude Vaším lepším plánem
K74	A82	využít krátkosti stolu, protože máte o
A52	8	jeden vstup do ruky více.

Nejpravděpodobněji nebudete schopni využít délky stolu, protože na něm máte o jeden vstup méně.

Všimněte si, že si musíte vybrat, co budete hrát dříve, než přihodíte první kartu do prvního zdvihu. Zamýšlíte-li snapovat na stole a ponechat si svůj vstup do ruky na pozdější dobu a vynést ze stolu hned tref. Zamýšlíte-li odhazovat ztrátové karty, musíte převzít první zdvih v ruce, zanechávající si vstup na stole a vynést hned srdce. Kdybyste zahráli pár prvních zdvihů, aniž byste měli jasnou představu o tom, co vlastně chcete hrát, téměř vždy byste padli.

Obrana proti druhému plánu

Když je na stole druh délky, který by mohl dát odhozy, musí to obránci bystře rozpoznat právě tak jako vydražitel. Ve skutečnosti mají při tom lepší pozici než vydražitel, protože oni mohou vědět, zda je dlouhá barva stolu u nich rozdělena pravidelně a zda se podaří finesy nebo ne. Předpokládejme kupř., že sedíte za stolem s těmito listy:

Stůl:

AQ109

1053

7

87653

Vy:

7432

K64

A5

J1094

Partner vynese károvou **6** a Vy uděláte zdvih na eso. Budou-li trumfy **piky**, nebude Vám délka stolu dělat starosti, protože vedlejší barva trefová nevypadne rovnoměrně a žádná finesa se v ní vydražiteli nezdaří. Měli byste tudíž přejít na trumfy. Krátkost stolu je pro Vás jediným nebezpečím.

Naproti tomu budou-li trumfy **trefy**, měli byste se délky stolu zhrozit. To by vedlejší barvou byly piky a v nich musí být rozdělení jak délky, tak i honérů mezi Vás a

Vašeho partnera pro vydražitele to nejlepší. Má-li jakékoli tři piky, získá jeden odhoz, má-li jakýkoli dubl v pikách, může získat dva odhozy. Proto musíte zoufale rychle vzít domů své vysoké karty (winnéry) dříve, než příslušné karty u vydražitele zmizí, přejdete proto na srdce. Vzít rychle své zdvihy dříve, než vydražitel bude moci své ztrátové karty odhodit je první metodou obránců, když stůl má nebezpečnou délku. Předpokládejme, že bráníte proti závazku „4 srdcí“:

Stůl:

Q10

A84

KJ1093

Vy:

754

K83

752

Q4

AKJ82

Vynesete krále trefového. Partner přizná **6**, vydražitel **3**. Pokračujete esem, partner přihodí **9**, vydražitel dámu. Co pak? Právě teď se ukáže rozdíl mezi průměrným a přemýšlivým obráncem. Nešikovný obránce bude pokračovat trefovým klukem (myslí si: „Nemůžu nic zkazit“) nebo začne trumfovat („Když nevíš co nést, tak si trumfni“, říkala už maminka, když ho chovala na klíně) anebo dokonce udělá tu hloupost, že vynese kára (říká si v duchu „Do síly stolu“). Vy, jak doufám, se

nebudete řídit povídkami, ale budete myslet na to, jaký plán si asi udělá vydražitel, a dojdete k závěru, že se jistě pokusí využít délky stolu. Navíc Vám Vaše karty řeknou, že se mu to podaří, když předtím nevezmete Vaše winnery ve vedlejších barvách domů. Přejdete tudíž na piky a vynesete **3**. Bude-li mít vydražitel tento list:

a) piky: **J74** srdce: **KQJ63** kára: **A82** trefy: **Q3** můžete závazek porazit dvěma pikovými zdvihy, ale jen tehdy, když je vezmete domů hned. Bude-li list vydražitelův místo toho asi takovýto:

b) piky: **A74** srdce: **QJ1063** kára: **A82** trefy: **Q3**

c) piky: **A74** srdce: **KQJ1063** kára: **82** trefy: **Q3** porazíte

„4 srdce“, když vydražitel bude špatně hádat a zahraje ze stolu 10, čímž dovolí Vašemu partnerovi, aby mu svým klukem vyhnal pikové eso. Vydražitel musí pustit zdvih na srdcového krále v případě b) nebo na kárové eso v případě c) a pak bude moci Vaše strana vzít domů též další zdvih pikový. Co když vydražitel položí dámu stolu, když zahrajete pik nebo když bude mít v ruce sám **AJ**? Nic jste nepokazili a o nic jste nepřišli, protože vydražitel by mohl své ztrátové piky v každém případě odhodit, prostě nemůžete závazek v žádném případě porazit.

Někdy bude tato obrana - honem vzít své zdvihy domů - vyžadovat udělat něco zoufalého. Posuďte tento příklad, při němž bylo licitováno takto:

Vydražitel:	Partner:	Dummy:	Vy:
3 srdce	3 piky	4 srdce	pas

Partner vynesl krále pikového a Vy vidíte:

Stůl:

A86

AQ5

764

AQJ9

Vy:

J94

93

J852

K843

Eso stolu udělá první zdvih. Vydražitel trumfuje esem ze stolu a pak malou proti své **10**. Partner již trumfy nemá a odhodí malý pik. Pak vydražitel vyneset trefovou **10** a udělá impas. Vy vezmete svým králem. Co ponesete pak? Je jasné, že musíte uhrát hned teď další tři zdvihy, protože na trefy stolu bude vydražitel odhazovat. Jelikož partner má téměř jistě 6-ti list pikový (když mohl zasáhnout přelicitováním na 3. stupni), nemá cenu opakovat piky. Můžete-li závazek vůbec porazit, musíte

udělat ihned tři zdvihy v kárech. Proto přejděte na kára a vynesete **kluka**. Když potřebujete nutně uhrát hned 3 zdvihy v nějaké barvě, je Vaší nejlepší sázkou vynést honéra, abyste eventuálně mohli opakovat finesu. Celé rozdání mohlo vypadat takto:

Stůl:

A86

AQ5

764

AQJ9

Partner:

KQ10753

6

AQ10

752

Vydražitel:

2

KJ108742

K93

106

Vy:

J94

93

J852

94

Všimněte si, že výnos malým kárem by nebyl nic platný. Vydražitel by se skrčil a nechal by Vašeho partnera udělat zdvih na jeho 10 a obrana by tak mohla udělat jen dva kárové zdvihy dříve, než by si vydražitel vypracoval své odhozy. Vydražiteli však nic nepomůže skrčit se pod kluka, protože v tom případě byste byli opět na výnosu Vy a mohli byste v této barvě pokračovat.

Vidíte, jak vydražitel může svůj závazek splnit? Nic mu nehrozí, když se nedostanete do výnosu a když mu nebudete moci podnést kára pod jeho krále. Kdyby hrál chytře, nemusel Vás pustit do

zdvihu. Měl se v prvním kole skrčit a pustit pikového krále, třebaže měl jen singla v ruce. Pak by mohl odhodit na pikové eso malý tref a udělat impas v trefech na druhou stranu - vzít domů eso stolu a vynést dámu. Kdyby se tento impas nepovedl, dostal by se do výnosu protivník, který není nebezpečný a závazek by takto nebyl ohrožen.

V uvedeném rozdání, jakož i v dřívějších příkladech jsme viděli, jak má vydražitel použít úhybné taktiky, aby nepustil nebezpečného protivníka do výnosu. Obránci se mají, právě tak jako v bezech, snažit se mu tento plán zmařit. Kupř.:

	Stůl:		
	986		Spolu se svým partnerem jste dovolili, aby Vám
	102		nepřítel dvěma trefy ukradl Vaši hru (můžete hrát
	A10753		„3 srdce“). Nebude to však tak velká ztráta,
Partner:	AKJ	Vy:	budete-li hrát tak, abyste udělali všechny zdvihy,
AJ10		Q752	které můžete uhrát, dva srdcové, jeden kárový, tři
AK876		QJ52	pikové, dříve, než se vydražitel dostane
Q9		J82	k odhozům na kára stolu. Abyste toho docílili,
752	Vydražitel:	94	musíte vymyslet, jak byste se dostali do výnosu
	K43		Vy, abyste mohli vynést pikovou dámu.
	94		Když bylo toto rozdání skutečně hráno, partner
	K64		vzal domů srdcového krále a přešel na trumfy.
	Q10863		Stůl vzal tento zdvih a vynesl károvou 3, z

Vašeho listu byla přiložena 2 a vydražitel dal jen svou 6, kteroužto skrčením pustil tento zdvih protivníkovi, který mu nebyl nebezpečným. Pak byla obrana bezmocná a nemohla zabránit tomu, aby vydražitel neudělal 9 zdvihů.

Při výnosu kár měla být z vašeho listu položena 8, aby se vydražiteli co nejvíce ztížilo přenechání zdvihu Vašemu partnerovi. Kdyby pak vydražitel převzal svým králem, partner by musel pozorně odhodit dámu, aby ho vydražitel nemohl pustit do zdvihu v druhém kole kár. Aby bylo jasno, vydražiteli by se to při tom, jak karty leží podařilo, i kdyby se skrčil pod Vaší 8, ale to nemůže zcela jistě předpokládat.

Ve skutečnosti obránci budou moci vždy uhrát své zdvihy dříve, když Vás partner nechá udělat druhý zdvih v srdcích. Na jeho první výnos srdcovým králem musíte dát signál dámou. Tím slibujete, že máte kluka (protože jinak byste si nemohli dovolit zahodit dámu) a partner pak vynes malou od svého srdcového esa, aby Vás pustil do výnosu. Pak by výnos pikovou dámou zajistil porážení závazku. Všimněte si horečnaté aktivity proti hrozící délce stolu. Když budete sedět vzadu a čekat na své zdvihy, chytrý vydražitel skoro vždycky svůj závazek uhraje, musíte si své vstupy a winnery vybojovat, Zde je další příklad aktivní obrany:

	Stůl:		
	Q83		Váš partner vynes proti závazku „4 piků“ dvojku
	J5		trefovou. Vydražitel ji vezme esem ze stolu a zanes
	KQJ974		malý pik, z ruky dá 10, která drží a vynes malé káro.
A4	Vy:		Co budete dělat, když tento zdvih převezmete esem?
	95		Cesta k tomu, abyste mohli honem vzít domů své
	A963		winnery je odehrát svého trefového krále a pak vynést
	A53		malou od svého srdcového esa. Bude-li mít partner
	K1073		srdcového krále, nezáleží na tom, vynesete-li srdcovým
			esem nebo malou srdcí. Bude-li však partner mít dámu,

výnos malou je Vaší jedinou šancí. Musíte doufat, že to vydražitel špatně odhadne a že dá z ruky malou kartu očekávaje, že Vy máte dámu a Váš partner eso. Téměř nikdy nebudete vynášet od esa při otevírajícím výnosu, ale nesmíte se bát udělat to v pozdějších fázích hry, když potřebujete rychle uhrát dva zdvihy. Celé rozdání by mohlo vypadat takto:

	Stůl:		
	Q85		
	J5		
	KQJ974		
Partner:	A4	Vy:	
762		95	
Q874		A963	
102		A53	
Q952	Vydražitel:	K1076	
	AKJ104		
	K102		
	85		
	J83		

Ve skutečnosti je pokus o rychlé uhrání svých zdvihů pouze jedním ze dvou dobrých způsobů obrany proti délce stolu. Druhým způsobem je vyrazit stolu vstupy, aby vydražitel nemohl vypracovanou délku stolu využít. Tento způsob obrany by mohl být (a vlastně by měl být) použit ve výše uvedeném rozdělení. Partner vynesete 2 trefovou a předpokládáme, že se vydražitel skrčí a nechá Vás udělat Vašeho krále. Znovu vynesete trefy a srazíte tak ze stolu eso, takže již nebude moci být později využito jako vstup. Vydražitel se trumfem pustí do ruky a vynesete káro. Partner by měl přihodit svou 10 a zahájit tak signál

velká-malá, aby Vám ukázal svůj dubl (ve skutečnosti sudý počet karet) v dlouhé barvě stolu. Je to právě tak důležité při hře v barvě jako v bezech. To Vám bude stačit k tomu, abyste se mohli v prvním kole kár skrčit a vzít je až v druhém kole, takže vydražitel nebude mít v kárech vstup na stůl. Nakonec budete muset zaútočit na trumfový vstup na stůl. To nemůžete udělat výnosem trumfů, protože by to převzal vydražitel v ruce a vytrumfoval by tak, že by skončil trumfovou dámou na stole. Uděláte to tím, že donutíte vydražitele, aby musel snapovat ze stolu. Vynesete potřetí trefy (vydražitel musí mít třetí tref, protože partner vynesl dvojku, čímž ukázal, že má čtyřbarvu). Pak nebude délka stolu vydražiteli k ničemu, protože už k ní nebude mít vstup ve vedlejší barvě a nebude moci po trojím trumfování skončit na stole.

V tomto příkladě vidíte tři způsoby jak zaútočit na vstupy stolu. Vyhnat včas ze stolu vstupy ve vedlejších barvách, zadržet stopéra ve vedlejší barvě stolu a donutit stůl, aby se zkrátil v trumfech snapováním. Třetí způsob jde proti obvyklým snahám, neradi vynášíte barvu, která na stole není. Nezapomínejte však, že jako vydražitelé nikdy nebudete chtít snapovat na stole, když Vaším plánem bude využít délky stolu, tedy při obraně někdy musí být dobrým, donutit vydražitele, aby udělal to, co sám nechce.

Zopakujme si jeden příklad rozdělení, který jsme použili již dříve, abych Vám ukázal, jak má správně hrát vydražitel. Tentokrát však, abyste na něm poznali nejlepší obranu:

	Stůl:		
	Q3		
	A92		
	A9653		
Partner:	1092	Vy:	
74		865	
J73		Q1084	
Q1073		KJ	
KQ93	Vydražitel:	AJ74	
	AKJ1092		
	K65		
	84		
	86		

Závazek je „4 piky“. Když jsem popisoval hru dříve, nechal jsem vynést třikrát trefy. Vydražitel snapuje a může pak vypracovat páté káro stolu pro odhoz, když se v prvním kole kár pečlivě skrčí, čímž využije esa na stole jako vstupu. Ve skutečnosti správná obrana tento závazek vždy porazí.

Partner vynesete trefového krále, který drží (Vy signalizujete povzbudivě svou 7). Partner pokračuje svou 3 trefovou, svou původní čtvrtou shora a Vy vezmete esem. Nyní je sice pokračování třetím trefem bezpečné, ale je to plýváním časem, protože víte, že vydražitel bude už

přebíjet (kdyby partner měl původně jen tři trefy, pokračoval by svou dámou). Když má stůl

dlouhou barvu, nemůžete si dovolit hrát jen bezpečně. Musíte se pokusit buď vzít domů své winnery nebo zaútočit na vstupy stolu. Přejděte na srdce, čímž uděláte obojí najednou a hned. Vydražitel vezme svým králem a pustí Vám jeden zdvih v kárech. Pak vynesete srdce podruhé, čímž vyženete předčasně eso stolu. I když kára Vaší dvojice budou rozložena 3-3, vydražitel nebude moci využít délku stolu, protože jeho životně důležitý vedlejší vstup bude ze stolu již pryč.

Mimochodem, když přecházíte v tomto příkladu na srdce, máte vynést svou **10**. A to pro případ, že by srdce byly rozloženy takto:

	A92		Když vynesete 4 , vydražitel dá malou a partner
K76		Q1084	musí dát krále. Pak by vydražitelův kluk udělal
	J53		zdvih za Vaší dámou. Vynesete-li však 10 ,

vydražitel ji musí přebít klukem. Partnerův král sice padnul pod eso, ale Vaše **Q8** bude pak za **9** stolu. Toto je obdobná situace:

Stůl: **Q75**

Vy: **KJ9** Musíte-li rozehrát tuto barvu kvůli nějaké hrozící délce stolu, vynesete **klukem**. Má-li Váš partner eso, chytí dámu stolu a Vaše **K9** pohltí vydražitelovu **10**. (Bude-li mít eso naneštěstí vydražitel, je úplně jedno, jakou kartu vynesete.)

Poslední dále uvedený příklad má být přehledem cílů a technik jak vydražitelových, tak i obránců když je na stole délka, která vypadá tak, že by se jí mělo využít:

	Stůl:		
	KQJ1073		Vynesete srdcovou dámu proti závazku „6 trefů“
	2		a vydražitel vezme esem. (Všimněte si, že
	874		neotevřete výnosem pikového esa, vypracovat
Vy:	Q85	Partner:	barvu stolu je úkolem vydražitelovým, ne
A94		8652	Vaším!). Jak má vydražitel postupovat? Měl by si
QJ106		K97543	zajistě naplánovat využití délky stolu. Proto
KJ9		103	nesmí přebíjet srdce na stole. Vynesete 4
732	Vydražitel:	6	trumfovou, kterou převezme opatrně 8 na stole,
	–		čímž si ponechá dámu na pozdější dobu jako
	A8		vstup. Pak zahraje pikového krále, na nějž odhodí
	AQ652		jednu ztrátovou kartu z ruky. Zamýšlí přebít
	AKJ1094		cokoli bude vyneseno, odehrát eso trumfové a
			trumfnout proti dámě na stole, čímž by dokončil

trumfování tak, že by se posledním trumfnutím dostal na stůl. Pak by odehrál všechny dlouhé piky a odhodil by na ně ostatní ztrátové karty.

Předpokládejme, že vynesete proti trefové **8** a pak odhodí na krále pikového jedno káro z ruky. Vy vezmete svým esem. Co ponesete pak? Nesmíte vynést ani trumf ani pik a beznadějně čekat na svůj zdvih v kárech – vydražitel bude moci odházet všechna svá kára. Musíte se pokusit buď uhrát hned jeden zdvih (výnosem kára v naději, že partner má eso, což není dobrou sázkou, když vydražitel licitoval silně) nebo zaútočit na trefový vstup stolu tím, že si vynutíte jeden snap ze stolu. Je zřejmé, že tato druhá možnost má daleko větší naději na úspěch a vynesete tedy podruhé srdce. Vydražitel musí snapovat a spadne, když trefy jsou u Vaší strany rozděleny 3-1, takže nemůže vytrumfovat tak, aby posledním trumfnutím zůstal na stole.

Vydražitel však může vždy závazek splnit. Na pikového krále vyneseneho ze stolu musí odhodit své srdce. Pak, když vynesete podruhé srdce, bude **snapovat z ruky**, čímž si zachová cennou délku trumfů na stole.

Správná sehračka i obrana při tomto rozdání je bojem o vstupy na stůl. Vydražitel si je musí zachovat opatrným manipulováním s malými kartami a nesmí si zkrátit trumfy na stole tím, že by jedním přebíjel. Obrana útočí na vstupy stolu tím, že se snaží vynutit si přebíjení ze stolu. Všimněte si, jak se to vše liší od správné hry a obrany, když vydražitelův plán spočívá na využití krátkosti stolu místo jeho délky.

Plán třetí – zdvihy na nevysoké karty

První dva plány pro sehračku barevných závazků jsou nejlepší, ale stůl nebude mít vždy délku, abyste mohli na ni odhazovat nebo krátkost, která by Vám umožnila snapovat tolik ztrátových karet, kolik potřebujete ke splnění svého závazku. Pak se musíte uchýlit k tomu, že se pokusíte udělat zdvihy na své ztrátové karty, totiž na honéry, které jsou téměř, ale ne zcela vysoké. Toho lze dosáhnout úspěšnými finesami, ale nemyslete si, že v tomto oddíle budeme jednat o tom, jak finesovat. Místo toho bude tento oddíl věnován tomu, jak se finesám vyhnout, ale přece udělat zdvihy na nevysoké karty jinak.

Bridžoví experti považují finesování za nedůstojné, protože to znamená modlit se za to, aby karty ležely příznivě. Samozřejmě, že i tito experti musejí finesovat při vypracovávání dlouhé barvy stolu nebo když chtějí využít krátkosti stolu, musejí rozehrávat barvu, v níž nemají zcela vysoké honéry. Avšak zásadně shledávají daleko estetičtější a mnohem výhodnějším dostat protivníky do takové situace, že jim takové barvy přinesou sami. Posuďte tento příklad, v němž jste vydražiteli závazku „2 piky“ při otevírajícím výnosu srdcovým králem:

Váš list:	Dummy:	
AJ94	K1063	Máte 6 jistých zdvihů a možnostmi dalších ve
A96	752	třech barvách. Průměrný hráč se pustí s vervou do
AJ4	K105	jedné barvy za druhou a doufá, že to dobře
J72	Q84	dopadne. První zdvih vezme esem, odehraje
		pikové eso a vynese klukem pikovým do impasu.

(kdysi mu jedna cikánka řekla, že dáma leživá za klukem). Naneštěstí tento zdvih udělá dáma, protivníci pak vezmou domů dva zdvihy srdcové a dostanou vydražitele opět do výnosu třetím trumfem. Pak se náš vydražitel dá do barvy kárové tím, že vynese z ruky malou, chvíli zůstane v transu a pak položí ze stolu **10**. Dáma protivníků udělá opět zdvih a budou mu zase vrácena kára. Takto bude muset vydražitel nakonec rozehrát trefy, zjistí však, že honéry jsou v nich rozděleny a pustí v trefech 3 zdvihy, takže spolu s jedním károvým, jedním pikovým a dvěma srdcovými dvakrát padne. Vydražitel měl zřejmě smůlu, když špatně uhádl oba oboustranné impasy, ale nikdo nemá vždycky štěstí. Na své narozeniny máte právo, abyste všechno správně uhádli, ale po zbytek roku uděláte lépe, když budete takováto rozdání hrát šikovněji. Podívejme se, jak by si se stejnými kartami počínal expert.

Co by udělal nejdříve by bylo, že by se při výnosu srdcovým králem skrčil. Ze zkušenosti ví, že když nechá protivníka ve výnosu, musí tento z 50% udělat chybu. Tentokrát však je pokračováno v srdcích a teď už vydražitel převezme zdvih svým esem. Zahraje srdce potřetí, čímž dostane nepřítele opět do výnosu. Teď mu protivníci budou muset dát jeden zdvih, když budou muset rozehrát novou barvu, protože, kdyby zahráli třinácté srdce, dali by mu jeden odhoz a jeden snap. Předpokládejme, že protivníci odehrají své eso a krále v trefech a zahrají trefy potřetí. Vydražitel tento zdvih udělá a odehraje své dva nejvyšší piky. Když dáma nevypadne, vynese piky potřetí a nepřátelé jsou opět ve výnosu. Nemohou vynést ani srdce, ani tref, aniž by vydražitele nechali odhodit jednu ztrátovou kartu a přebíjet, rovněž již nemají ani jednoho trumfa, kterého by mohli bezpečně vynést, musí tedy nést kára. Tím se automaticky uhádne, že dáma leží před vydražitelem a ten pustí jen dvě srdce, jeden pik a dva trefy. Uhraje tak svůj závazek, aniž by udělal jedinou finesu!

Budete-li se pokoušet vypracovat si zdvihy navíc v dlouhé nebo krátké barvě stolu, budete je muset rozehrávat sami. Ale chcete-li se jen pokusit o zdvih na honéra, je Vaší nejlepší sázkou, když donutíte nepřítele, aby on Vám tuto barvu vynesl. Toho lze docílit dvěma kroky: Zaprvé musíte zbavit protivníky jejich bezpečných výnosů, zadruhé je pak musíte pustit do výnosu.

V uvedeném příkladě nebylo s uděláním těchto obou kroků mnoho potíží, ale často Vám to dá více práce. Např.:

Váš list:	Stůl:	
A8432	J9765	Váš závazek je „4 piky“ a byla vynesena dáma
Q52	J83	kárová. Budou-li chybějící Vám trumfy rozděleny
A85	K6	normálně 2-1, máte 9 zdvihů, 4 pikové, 2 trefové,
K2	A74	2 kárové a 1 snap kár na stole. Desátý zdvih se

musí udělat v srdcích, takže si zajistě uděláte plán, že donutíte nepřítele, aby Vám tuto barvu rozehrál. Jak? Tím, že to zařídíte tak, aby protivníci nemohli vynést bezpečně nic jiného, a pak je pustíte do výnosu. Pustit je do výnosu není v tomto případě žádným problémem, protože můžete pustit jeden zdvih v trumfech. Kdybyste však zahráli pikové eso a pak malou, neměl by nepřítel důvodu, aby Vám rozehrával srdce. Pokračoval by v kárech nebo by přešel na trefy. Odehrajte proto své trumfové eso, ale nepouštějte trumfový zdvih hned teď. Nejdříve vemte domů svého trefového krále, pak trefové eso ze stolu a přebijte z ruky třetí tref. Pak vemte domů své eso kárové a své poslední káro přebijte ze stolu. Pak odevzdejte protivníkům nízký trumf. Zbývají pak tyto karty:

Váš list:	Stůl:	
84	J9	Protivníci jsou ve výnosu a nemohou vynést ani
Q52	J83	tref, ani káro aniž by Vám darovali jeden snap a
–	–	jeden odhoz, nemají také již trumfy, jsou tedy
–	–	nuceni vynést srdce a Vy musíte svůj závazek

uhrát. Postup, při němž vysnapujete barvu, takže

ji pak nepřítel nemůže zahrát, by se dal nazvat "vymýcením" (**stripping**). Hraje se to často v mnoha rozdáních, v nichž se nedá využít ani krátkosti, ani délky stolu a v nichž se vydražitel musí pokusit o zdvihy navíc na nevysoké honéry. Celá tato technika hry, kterou donutíte nepřítele k tomu, aby Vám musel vynést určitou barvu z toho dobrého důvodu, že by Vám vynešením něčeho jiného dal snap s odhozem se nazývá "vymýtit a dostat do nuceného výnosu v koncovce" (**strip and endplay**).

Obvykle nejsou potíže s vymýcením, ale s tím, jak dostat nepřítele do nuceného výnosu. Nejjednoduššími způsoby, jsou-li k dispozici, jsou: Pustit do výnosu na vysoký trumf nebo zahrát nějakou vedlejší barvu tak, že ji nebudete mít ani v ruce ani na stole poté, co v ní protivníci udělají zdvih. Oba druhy jsou vidět na tomto příkladu:

Váš list:	Stůl:	
QJ9542	A1087	Váš závazek je "4 piky" a je vynesena dáma
5	A64	srdcová. Vezmete esem a přebijte jedno srdce
AJ3	K74	v ruce. Vyneste dámu pikovou, abyste naváděli
K97	Q102	protivníka po Vaší levici, aby ji kryl. Jestliže to

neudělá, vyrukujte s esem stolu, protivník po Vaší pravici přizná malým trumfem. Přebijte z ruky poslední srdce stolu. Teď budou srdce vymýceny, nepřítel je již nebude moci bezpečně zahrát. Pustěte nyní jeden zdvih v trumfech. Dostane-li se do výnosu na krále protivník po Vaší levici, je v nuceném výnosu, vyneseli-li ať trefy nebo kára, dává Vám tím Váš závazek.

Předpokládejme, že se dostane do výnosu protivník po Vaší pravici a že vyneseli kára skrze Vaše **AJ**. Dáte kluka s určitou nadějí, ale přebije ho dáma. Vemte tento zdvih králem stolu, odehrajte své eso a pusťte protivníkům třetí káro. Ani v ruce, ani na stole nezbylo už žádné káro (ani srdce) a protivníci Vám budou muset rozehrát trefy nebo Vám dát jeden snap a jeden odhoz. Každopádně pustíte jen jeden zdvih v trefech a bezpečně splníte svůj závazek.

Není vždy tak snadné pustit do výnosu v pravý čas, obzvláště proto, že můžete mít starosti s tím, aby se dostal do výnosu určitý protivník. Jaký plán si uděláte v dalším příkladě, v němž jste vydražiteli „6 piků“ při výnosu srdcovým králem:

Váš list:	Stůl:	
KQJ8763	A109	
3	A765	
A86	KJ3	
75	AQ9	

Vezměte esem stolu a přebijte jedno srdce v ruce (vysoko, abyste se zabezpečili proti divoké rozloze). Vyneste malý pik pod **9** stolu a přebijte další srdce, vyneste trumfa proti esu stolu a přebijte poslední srdce. Situace bude pak vypadat takto:

Váš list:	Stůl:	
KQ	10	
-	-	
A86	KJ3	
75	AQ9	

Úspěšně jste provedli vymýcení. Jak dostanete protivníka do nuceného výnosu? Odehrát eso a krále kárového a vynést potřetí káro by zde bylo špatné, protože se musíte postarat o víc, než jen o puštění nepřítele do výnosu. Musíte do něj dostat

protivníka po Vaší pravici. Kdyby se místo něho dostal do výnosu druhý protivník, mohl by zahrát skrze trefy stolu. Proto vynesete nízký tref a ze stolu zahrajete **9**! Tím pustíte do zdvihu toho správného protivníka. Bude bezmocný, protože když vynesete srdce, nechá Vás na stole přebíjet a z ruky odhodit (káro), když vrátí trefy, umožní Vám rovněž odhodit nízké káro a když vynesete káro, nechá Vás volně impasovat.

Tato pomůcka, tj. skrčit se za tím účelem, aby se v pravý čas dostal do výnosu správný protivník (po skončení mýcení), je často užívaná a užitečná. Aby byl úspěch zaručen je však třeba, aby pod honérem byla vysoká kartinka, jako trefová **9** v uvedeném příkladu, abyste ji mohli přebít kartu protivníka, aniž byste při tom přišli o svého honéra. To znamená, že s touto kombinací: **Váš list: 653 Stůl: AQ7** se můžete úspěšně skrčit jen tehdy, když protivník po Vaší levici dá **2** nebo **4**, když vynesete **3**. Když bude položena vyšší kartinka, nemá smyslu se krčit, protože by na výnosu byl špatný protivník. Někdy budete muset vynajít jiný způsob, jak dostat do výnosu v koncovce toho správného protivníka. Posuďte toto rozdělení:

	Stůl:		
	543		
	A106		
	KJ8		
Západ:	9654	Východ:	
K107		J982	
KQJ532		974	
6432		1095	
-	Vy:	QJ10	
	AQ6		
	8		
	AQ7		
	AK8732		

Hrajete „5 trefů“ a vynesete krále srdcový. Jak máte hrát? Vemte esem na stole a přebijte jedno srdce, čímž počnete mýtit. Odehrajete eso a krále trumfového. Kdyby zbyl trumfový zdvih Západu, mohli byste vynést pod kluka kárového, vysnapovat poslední srdce. Vztít domů svá kára a dostat ho v koncovce do nuceného výnosu na jeho vysoký trumf. Ten ale zbude Východu a Vy ho nemůžete pustit do výnosu, protože by vynesl skrze Vaše piky, ne pod ně. Technika skrčením se by byla zahrát pod kárového kluka, snapovat poslední srdce, vztít domů dvě kára, skončit při tom na stole a vynést pikovou **3**. Kdyby Východ

dal **2**, mohli přebít svou **6** a dostat do nuceného výnosu Západ, Vaše kartinka je však tak malá, že Východ Vás porazí tím, když na výnos stolu dá **8**.

Nejlepším plánem v tomto rozdání je vzít domů tři kára, skončit při tom na stole a vynést 10 srdcovou. Nebudete ji přebíjet, ale odhodíte na ni 6 pikovou. Západ bude v pasti. Nebudete mít ani srdce, ani kára a to jak v ruce, tak i na stole, takže výnos některé červené barvy Vám umožní snapovat na stole a odhodit (přesnapování Východem Vám nebude vadit, je to v každém případě jeho trumfový zdvih, který stejně musí udělat). Západ proto musí vynést pod Vaše **AQ** v pikách. Vymýtili jste své listy a dostali jste do nuceného výnosu toho správného protivníka tím, že jste odhodili jednu ztrátovou kartu na druhou (loser on loser).

Jsou tedy 4 rozdílné metody jak dostat protivníka do nuceného výnosu: Na jeho vysoký trumf, na ztrátovou kartu v barvě, od níž máte stejný počet karet v ruce jako na stole, skrčením se a odhozením jedné ztrátové karty na jinou ztrátovou kartu. V dalším příkladě můžeme vidět všechny tyto 4 techniky:

	Stůl:		
	A863		Jste vydražiteli závazku „3 piků“, které Východ neprozřetelně kontroval (měl by větší naději na to, že by Vás porazil, kdyby sám měl <i>méně</i>
	K104		vysokých karet). Je vynesena trefová 8.
	A2		Převezmete ji esem a přebijete další tref.
Západ:	A1053	Východ:	Vynesete trumfa, jež převezmete esem ze stolu a přebijete opět tref. Pak pustíte Východ do zdvihu na jeho trumfového krále. Zahrajte krále trefového. V tomto stádiu hry můžete uhrát svůj závazek třemi různými způsoby. Můžete nechat Východ u výnosu, odhodit ztrátové srdce a donutit ho, aby vynesl od některé červené barvy.
-		KJ	Nebo můžete trefy snapovat a vynést eso kárové a
J983		AQ6	
1087653		KJ9	
874	Váš list:	KQJ96	
	Q1097542		
	752		
	Q4		
	2		

pak malé káro, Východ se tak dostane do nuceného výnosu, neboť Vám musí rozehrát srdce. Můžete však také snapovat, vynést srdce a na stole se skrčit desítkou, čímž tento zdvih pustíte Východu. Musí Vám dát devátý zdvih tím, že vynesese srdce nebo kára.

Toto rozdání se snadno uhraje. Musíte však pečlivě nejdříve vysnapovat trefy, jedinou barvu, kterou může Východ bezpečně vynášet. Pak budete mít k dispozici 4 různé způsoby jak ho pustit do výnosu. Na jeho vysokého trumfa, zahráním esa kárového a pak malé káro, skrčením se v srdcích a odhozením ztrátové karty na ztrátovou kartu trefovou. Samozřejmě, že všechny tyto možnosti budete mít jen zřídka kdy, ale jedna z nich stačí, jen když dostanete do výnosu v pravý čas toho správného protivníka.

Provedení mýcení (*stripping*) k tomu, abyste si připravili koncovku je obvykle jednoduché, hlavním úskalím zde je, nezapomenout na to. Vykytují se však někdy rozdání, v nichž nebudete chtít nebo nebudete moci vymýtit listy úplně. Pak je budete muset vymýtit, jak dalece to bude možné, pustit toho správného protivníka do výnosu a doufat, že to dobře dopadne. Kupř.:

	Stůl:		
	J105		
	10642		
	KQ5		
Západ:	1073	Východ:	
94		862	
AQJ5		98	
J92		108763	
KQJ8	Váš list:	962	
	AKQ73		
	K73		
	A4		
	A54		

Stali jste se vydražiteli „4 piků“, když předtím Západ zasáhl informačním kontrem. Je vyneseno trefový král. Jaký si uděláte plán? Vynést srdce proti králi je právě tak beznadějně, jako neelegantní. Musíte si vybojovat to, abyste donutili Západ, aby Vám on musel srdce vynést, musíte vymýtít barvy, které by mohl bezpečně vynášet a pak ho dostat do koncovky. Dostat ho do výnosu nebude problémem, bude-li mít všechny honéry trefové, což je pravděpodobné, můžete se v prvním zdvihu skrčit, převzít jejich druhé kolo a dostat ho eventuálně do koncovky třetím trefem. Nesnáz je s vymýcením vedlejších

barev. Můžete zcela dobře vzít domů třikrát kára, ale nemůžete vzít domů třikrát trumfy. Kdybyste to udělali, nezbyl by na stole žádný trumf, takže kdyby se Západ dostal do zdvihu na tref, nemusel by vynášet srdce, ale mohl by bezpečně vynést třináctý tref. Musí Vám zbýt trumfy jak v ruce, tak i na stole. Pak Vám výnos barvy, kterou už jinak nikdo nemá, dá snap a odhoz na něj.

Proto musíte převzít druhé kolo trefů a odehrát **dva** vysoké piky, své eso a desítku stolu. Odehrajete tři nejvyšší kára, čímž tuto barvu vymýtíte. Pak vynesete třetí tref a budete se modlit. Jak jste doufali, Západ nebude mít zbývajcího trumfa, aby ho mohl vynést. Vyneseli-li tref, umožní Vám tak ho snapovat ze stolu a z ruky odhodit ztrátové srdce a vyneseli-li srdce, nechá Vás uhrát Vašeho krále.

Když se tedy pokoušíte vymýtít listy a dostat protivníka do nuceného výnosu v koncovce je třeba, abyste si nechali na stole jednoho trumfa. Znamená-li to, že při tom musíte nechat nepříteli rovněž jednoho, musíte tak učinit, snad ho nebude mít protivník, kterého dostáváte do nuceného výnosu. Někdy se budete muset pokusit o částečné vymýcení stejného druhu v některé vedlejší barvě:

	Stůl:		
	AK5		
	A872		
	AKQ		
Západ:	852	Východ:	
J8		Q10963	
KJ		103	
J106		9743	
AQJ1092	Váš list:	64	
	742		
	Q9654		
	852		
	K3		

Západ, který otevřel licitaci a pak podruhé nabízel trefy, vynesel kárového kluka proti Vašemu odvážnému závazku „4 srdcí“. Vaší jedinou nadějí je donutit Západ, aby Vám musel vynést trefy. Dostat ho v koncovce do výnosu bude snadné, protože téměř určitě bude mít trumfového krále, ale vymýcení je obtížné, protože jak budete moci zabránit, aby nevynesl piky? Převezměte kárový výnos, odehrajte eso srdcové, eso a krále pikového a dva zbývajcí honéry kárové. Pak odevzdejte Západu jeho zdvih v trumfech a sepněte ruce. Měl-li od začátku jen dubl v pikách nebo zbyla-li mu v nich jen dáma,

bude Vám muset přinést trefy. Samozřejmě padnete, když měl od začátku tři malé piky, ale udělali jste to nejlepší, co jste udělat mohli.

Vymýcení a puštění protivníků do nuceného výnosu v koncovce (**strip and endplay**) je hrou pokročilých hráčů a velmi často se jí dá použít. A není těžké ani to provést ani diagnostikovat.

Prostudujte si ještě jednou všechny příklady v tomto oddíle uvedené a všimněte si co mají společného. Stůl, který nemá dost snapů ani dost odhozů a jehož dlouhou barvou jsou obyčejně trumfy. V takovém případě si musíte naplánovat zdvihy na karty, jež nejsou zcela vysoké (**losers**). Zkuste to způsobem, který používají experti a kterým necháte nepřítele, aby udělal Vaši práci za Vás!

Obrana proti třetímu plánu

Když stůl vypadá tak přívětivě a zdá se být zcela bezzubým (nemá žádnou hrozivou délku ani nebezpečnou krátkost), Vaše obrana by měla nasadit jiné tempo. V posledním oddíle o obranné hře, když na stole byla délka, která by vydražiteli mohla dát odhozy, byli jste horečně činní: Vynášením od es, vynášením honérů, měněním barev. Nyní však musíte bránit klidně. Vaším úkolem je hrát bezpečně, abyste nezadali vydražiteli žádný zdvih. „Přívětivý“ stůl není nezbytně slabý ve vysokých kartách, ale nemá žádnou využitelnou rozlohu. Kupř.:

Stůl:

AKQ106

K65

KQ

A95

Vy:

J5

J4

A10643

Q862

Dummy otevřel licitaci „2 BT“, vydražitel nabídl

„3 piky“ a dummy zvýšil na „4 piky“. Partner vynesl 2 károvou. Vezměte esem a vraťte kára. Nesmí se Vám ani zdát o změně barvy. Vrácení kár je neproduktivní, ale Vaši starostí je bezpečnost. Kdybyste zaútočili v srdcích nebo v trefech, mohlo by Vás to lehko stát jeden zdvih. A není třeba spěchat, protože na co bude moci vydražitel odhazovat své ztrátové karty? Můžete si klidně dovolit sedět vzadu a na své zdvihy si počkat.

Všimněte si toho rozdílu ve Vaší situaci, kdyby byl vydražitel na „2 BT“ nabídl „3 srdce“ a kdyby mu byly partnerem zvýšena na „4“. Pak byste museli přejít na trefy, protože, kdyby byly piky vedlejší barvou, stůl by měl zuby. V tomto případě by byl přechod na trefy jak bezpečný, tak nezbytný, ne proto, že partner bude asi nejspíše mít nějaké honéry v trefech, ale proto, že má-li Vaše strana vůbec nějaké zdvihy v trefech, musí být vypracovány ihned a že byste stejně neuhráli žádný trefový zdvih o nějž přijdete tím, že tuto barvu vynesete.

Hlavní myšlenkou při tom je toto: Strana, která poprvé vynesla nějakou barvu, ztratí v ní v polovině případů zdvih. Stane se to obvykle, když ani jedna z obou soupeřících stran nemá ve vnesené barvě sled tří honérů. Všimli jste si již, jak často zadáte prvním výnosem zdvih? Je to proto, že rozehráváte novou barvu, aniž byste v ní měli honerový sled.

Proto se nikdy nesnažte začínat novou barvu, když nemusíte, tj. ledaže byste mohli vidět, že vydražitelova ztrátová karta v takové nové barvě by mohla být odhozena. Nemá-li stůl žádnou hrozící délku, sed'te vzadu, odpočívajte a hrajte klidnou obranu. Zde máte tři návody na klidnou obranu:

- 1) Vyneste znovu barvu, kterou jste začali Vy nebo Váš partner. I když otevření této barvy stojí jeden zdvih, zůstaňte při ní, nevyhledávejte novou barvu, v níž byste mohli přijít o jeden zdvih.
- 2) Nemůžete-li hrát tutéž barvu, vynesete trumfa. Je to barva, která bude u vydražitele asi nejsolidnější.
- 3) Rozehrál-li vydražitel nějakou barvu, zahrajte mu ji zpátky. On vzal na sebe riziko tím, že ji vynesl první.

Podívejme se na typickou klidnou obranu v tomto rozdělení:

	Stůl:		
	A93		Hraje se závazek „2 srdce“ a Vy vynesete
	A74		károvou dámu (je to bezpečnější než vynést piky,
	K743		protože Vaše strana bude mít sled spíše v této
Vy:	AQ2	Partner:	barvě). Stůl dá malou, partner signalizuje
Q842		1065	desítkou. Pokračujte károvým klukem, stůl se
KQ10		9	znovu skrčí a vydražitel převezme trumfem. Nyní
QJ6		A10985	vydražitel vynesete trumfa. Ze stolu vezme esem a
J84	Vydražitel:	K976	vrátí opět trumfa, jste ve zdvihu. Nejdříve vemte
	KJ7		domů svého zbývajícího trumfa (aby Vás
	J86532		vydražitel nemohl dostat do výnosu) a vynesete
	2		potřetí kára. Vydražitel je vezme trumfem,
	1054		vynesete pik, který převezme esem na stole,
			z něhož opět zahraje pik a při tom impasuje svým

klukem. Vezměte ho dámou a zahrajte mu nazpět hned zase pik. Vydražitel nakonec musí rozehrát trefy, přičemž impasuje dámou stolu. Partner udělá zdvih a může bezpečně vynést jak trefy, tak i piky, Vaše strana nehrála žádnou z těchto barev, dokud ji pro Vás nerozehrál vydražitel.

Když bylo toto rozdání skutečně hráno, z Vašeho listu (Západ) byly rozehrány trefy výnosem skrze **AQ** stolu, když se Západ dostal do zdvihu na vysoký trumf. Vydražitel se skrčil a partnerův král musel vyrukovat. Partner pak, aby nedostal vynadáno, zaútočil v pikách. Vydražitel dal malou, Západ musel položit dámu, která padla pod eso. Vydražitel udělal 9 zdvihů místo 7, protože obránci rozehráli obě černé barvy. Tato obrana byla příliš horlivá, obráncům mělo být zřejmé, že vydražitel nebude mít žádné možnosti odhozů, a proto nebylo třeba nijak útočit. Stůl s pravidelnou rozlohou by měl být signálem pro obě strany, aby se pokoušely donutit protivníky rozehrávat nové barvy.

Mimochodem, všimli jste si, jak vydražitel se mohl pokusit o to, abyste černé barvy museli rozehrát Vy? Vzpomínáte-li si, měl tyto listy:

Vydražitel:	Stůl:	
KJ7	A93	Nesli jste dvakrát kára a on snapoval. Měl sám
J86532	A74	snapovat třetí kolo kár, když se dostal na stůl
2	K743	esem trefovým. Pak byste neměli žádný bezpečný
1054	AQ2	výnos, když by Vás do něj dostal na Váš vysoký
		trumf. Ve skutečnosti měl jistotu naději dostat Vás

později do jiné koncovky zahráním kárového krále ze stolu a odhozením jedné ztrátové trefy na něj. Všimněte si zápasu mezi vydražitelem a obránci, při němž se jedna strana snaží dostat druhou stranu k tomu, aby musela rozehrávat nové barvy. Zde je jiný takový boj:

	Stůl:	
	AQ73	Vynesete srdcovým králem proti závazku „3 piků“. Stůl
	A84	převezme, partner signalizuje 2. Stůl pak vynesete károvou
	J83	3 , kterou vydražitel přebije svým králem a Vy
Vy:	1054	převezmete esem. Co pak? Vyneste trumfa, to je
95		nejbezpečnější co můžete zahrát. Vydražitel trumfne
KQ106		ještě jednou a pak vynesete proti károvému klukovi.
A1072		Partner ho převezme dámou. Bohudík obrátí srdce,
Q92		vydražitelův kluk bude přebit Vaší dámou. Vezmete
		domů srdcovou 10 a pak vynesete károvou 10 , kterou

vydražitel přebije trumfem. Vydražitel se dostane trumfem na stůl, z něhož zahraje malý tref proti svému klukovi. Vemte ho dámou a vraťte opět trefy. To je perfektní klidná obrana, nijak nemusíte pospíchat, abyste si vydobyli své zdvihy, jen na ně budete čekat a to tím, že budete vynášet trumfy nebo barvy, které načas vydražitel, když jste neměli na výběr žádnou jinou bezpečnou hru. Porazíte tak „3 piky“ o dva zdvihy.

Vydražitel samozřejmě nehrál toto rozdání zcela dobře. Celé rozdání je toto:

	Stůl:		
	AQ73		Podívejme se jak má vypadat správná hra i
	A84		správná obrana. Zaprvé Vám vydražitel pustí
	J83		Vašeho srdcového krále, kdybyste pokračovali
v Vy:	1054	Partner:	v srdcích byl by závazek v suchu. Vy však budete
95		62	respektovat partnerovu 2 a přejdete k trumfům.
KQ106		952	Vydražitel dvakrát trumfne, takže už nebudete
A1072		Q954	moci opět takto bezpečně zahrát. Pak vezme
Q92	Vydražitel:	K876	domů srdcové eso a pustí Vás znovu do výnosu
	KJ1084		na srdce. Jste donuceni začít novou barvu.
	J74		Předpokládejme, že vynesete trefovou 2 . Stůl dá
	K6		malou, partner krále, vydražitel eso. Vydražitel
	AJ3		nese 3 trefovou. Musíte pozorně položit svou

dámu, abyste si nechali kartu k bezpečnému výnosu, **9** trefovou. Vydražitel Vás donutil vynést trefy, ale Vy ho nyní donutíte, aby on musel rozehrát kára. Závazek bude o 1 zdvih poražen.

Klidná obrana je tedy umění nedělat nic. Musíte hrát efektně jen, když stůl má nebezpečnou délku. Je-li stůl plochý (bez zvláštní rozlohy), dostane se Vám příležitosti blýsknout se brilantní hrou jen, když se bráníte proti tomu, aby Vás vydražitel dostal do nuceného výnosu v koncovce. Při tom jsou tři užitečné techniky hry. Máte-li slabý list, takže v nebezpečí, že se dostane do nuceného výnosu, je Váš partner, musíte se snažit, abyste se alespoň jednou dostali do výnosu, abyste mohli vynést proti jeho síle. A když už vydražitel provedl vymýcení a chystá se partnera dostat do nuceného výnosu, musíte položit co nejvyšší kartu, kterou si položit můžete dovolit, abyste mu to co nejvíce znesnadnili. Máte-li silný list a jste tak sami v nebezpečí, že Vás vydražitel v koncovce dostane do nuceného výnosu, můžete někdy provést proti tomu i zoufalé opatření, odhodit honéra, na nějž Vás vydražitel chce dostat do zdvihu v naději, že místo Vás získá tento zdvih Váš partner. Dva z těchto způsobů hry jsou vidět na tomto příkladu:

	Stůl:		
	KQ64		Při obraně proti „4 pikům“ partner vynese dámu
	1062		károvou. Musíte jí převzít králem, abyste předešli
	864		tomu, že by vydražitel přenechal tento zdvih
Partner:	KQ6	Vy:	Vašemu partnerovi. Vy musíte v kárech udělat
8		752	zdvih, abyste partnerovi mohli přinést srdce.
AQJ7		953	Kdybyste nepřevzali, vydražitel by se skrčil, vzal
QJ97		K1053	by kára v druhém kole a třikrát by trumfnul. Pak
J952	Vydražitel:	743	by provedl vymýcení tím, že by snapoval
	AJ1093		poslední káro stolu, vzal by domů tři vysoké trefy
	K84		tak, aby při tom skončil na stole.
	A2		
	A108		Pak by situace vypadala takto:

	Stůl:		
	6		Když vydražitel vynese ze stolu 2 srdcovou,
	1062		můžete ji pokrýt svou 9 , čímž uděláte to nejlepší,
	-		abyste nenechali vydražitele lehce pustit Vašeho
Partner:	-	Vy:	partnera do výnosu. Vydražitel může zajistě svůj
-		-	závazek v této situaci splnit, když vynese ze stolu
AQJ7		953	10 a když se sám skrčí. Pak byste litovali, že jste
-		K	nevyužili své možnosti dostat se do zdvihu v
-	Vydražitel:	-	kárech. Všimněte si také, kolik práce to slabému
	J		listu může dát, aby pomohl silnému partnerovi
	K84		k tomu, aby nebyl přehrán v koncovce nuceným
	-		výnosem.
	-		

V dalším příkladu vynesete trefového krále proti smělému závazku „6 srdcí“:

	Stůl:		
	AQ4		Vydražitel vezme ze stolu, vytrumfuje Vás a
	Q10974		odsnapuje tref ze stolu (partner při tom vyvine
	743		marné úsilí, aby se dostal do výnosu tím, že dá
Vy:	A10	Partner:	svého kluka). Pak vydražitel udělá pikový impas
K75		J962	dámou ze stolu, vezme domů pikové eso a vynese
6		-	piky potřetí, aby Vás dostal do výnosu. Byli jste
KJ105		9862	přehráni a donuceni rozehrát kára pod AQ , jelikož
KQ986	Vydražitel:	J7543	nemůžete bezpečně vynést tref a nemáte rovněž
	1083		žádného trumfa. Budete takto přehráni však jen
	AKJ8532		tehdy, když si budete držet svého krále pikového,
	AQ		měli jste ho odhodit na pikové eso stolu! Partner
	2		Vám k tomu mohl pomoci, kdyby ve zdvihu,
			který udělal stůl na pikovou dámu, signalizoval
			odhozením své 9 , ale měli jste se ho zbavit na každý pád. Měli jste si uvědomit, že se závazek
			musí uhrát, když si svého krále podržíte. Máte jedinou naději na poražení závazku, když ho
			odhodíte. V tomto případě Vám to náhodou mohl vydražitel udělat nesnadnější, abyste věděli

jak správně hrát. Když odehraje dámu a eso pikové dříve, než vymýtí trefy, není to tak zřejmé, že musíte svého krále odhodit, abyste se nakonec nedostali do nuceného výnosu.

Všechny tyto techniky hry lze vidět na našem posledním příkladě:

	Stůl:		
	QJ92		Při prvním výnosu proti závazku „3 piky“,
	765		partner odehraje krále, dámu a pak eso srdcové
	743		(Vy signalizujete vysoká-malá a pak odhodíte 2
Partner:	AQ6	Vy:	károvou, abyste partnera varovali před vynesemím
83		105	kár). Partner tedy vynesel klidně trumfa, který je
AKQ104		92	převzat na stole, vydražitel Vás pak vytrumfuje
K109		J652	svým esem. Pak dělá trefovou dámou stolu impas,
K42	Wydražitel:	J10982	vezme domů trefové eso a vynesel opět malý tref.
	AK764		Když si partner ponechal svého krále, vydražitel
	J83		může takto odhodit své ztrátové káro a uhrát
	AQ8		závazek. Měli jste však signalizovat svým klukem
	75		na dámu stolu, čímž byste slibovali, jako u všech

honérových signálů, sled vedený odhozeným honérem. Pak by partner mohl bezpečně odhodit svého trefového krále na eso stolu. Předpokládejme, že jste oba hráli správně. Vydražitel musí snapovat třetí tref, protože Vás nemůže nechat u výnosu. Pak se pustí trumfem na stůl a vynesel odtamtud 3 károvou. Dáte-li malou, skrčí se osmičkou, čímž dostane Vašeho partnera do nuceného výnosu. Budete-li však pozorní a položíte-li svého kluka, plán mu nevyjde. Musí impasovat svou dámou a Váš partner bude moci bezpečně vynést svou károvou desítku, když udělá zdvih na svého krále.

Ve skutečnosti nebude při nejlepší obraně nezbytné, abyste Vy i partner museli střílet z tak těžkých kalibrů (diskart klukem, zahození krále, položení honéra na druhém místě). Co jen musíte udělat je snapovat partnerovo eso srdcové a dostat se tak ve třetím kole do výnosu, abyste mohli vynést kára skrze vydražitele. Tím zmaříte vydražiteli jakoukoliv koncovku s nuceným výnosem. A partner neměl vynášet srdcové eso a měl Vám věřit, že budete snapovat. Měl místo něj vynést malé srdce a donutit Vás tak, abyste zahráli správně.

Plán čtvrtý – získání zdvihů navíc trumfy

První tři plány pro sehrávky barevných závazků jsou daleko nejčastější. Jednoho z nich by se mělo použít takřka v 90% všech rozdání. Existuje však ještě čtvrtý postup, který přichází v úvahu jen zřídka: Vypracování zdvihů navíc opakovaným snapováním z ruky. Obvykle tomu bývá příležitost, když máte dlouhé trumfy v ruce, avšak stůl je v nich tak krátký, že nemůžete nepřítele vytrumfovat. Kupř.:

	Stůl:		
	A732		Otevřeli jste licitaci „3 srdci“ a partner osvědčil svou důvěru ve Vás tím, že je zvýšil na „4 srdce“.
	-		Západ, který má menší důvěru ve Vaše
	AK82		schopnosti kontroval a vynesl trefového krále.
Západ:	A10765	Východ:	Máte 5 ztrátových karet, tři srdcové a dvě v
K9		QJ105	pikách a nemáte na stole žádnou délku nebo
AJ93		74	krátkost, která by Vám mohla pomoci, ani
J94		Q1075	žádného nižšího honéra, který by mohl udělat
KQ93	Vydražitel:	J84	zdvih finesováním nebo v koncovce s nuceným
	864		odhozem protivníků. V tomto případě musíte
	KQ108652		použít čtvrtého plánu.
	53		
	2		Vemte esem a snapujte jeden tref. Přejděte na

esu károvému a přebijte káro. Vyneste proti esu pikovému a přebijte čtvrté kolo trefů. Nyní Vám zbude v srdcích (trumfech) **KQ10**. Vyneste pik a čekejte, že uděláte ještě dva zdvihy v trumfech. Uděláte 6 zdvihů v trumfech z ruky a 4 zdvihy na vysoké karty stolu, což je celkem 10 zdvihů. Vašich 5 ztrátových karet, piky Východu a trumfy Západu, padne v posledních pár zdvizích.

Jiné dvě příležitosti k takovému plánu jsou:

- 1) špatné rozdělení trumfů, takže nemůžete protivníky vytrumfovat nebo
- 2) soustředění trumfových honérů na stole, takže jimi nechcete přebíjet a vede Vás to k tomu, abyste místo toho využili krátkosti ve Vaší vlastní ruce.

Obojí lze vidět na tomto příkladu:

	Stůl:		
	AK6		Hrajete závazek „4 piky“. Západ, který pod
	74		dojmem Vaší hry v předešlém rozdání tentokrát
	KQ73		nekontruje, vynesl kluka trefového. Opět máte
Západ:	AQ73	Východ:	spoustu ztrátových karet, dvě kára, dvě srdce a
QJ98		5	přínejmenším jeden pik. Nyní můžete snapovat
Q103		J982	jedno srdce na stole, ale nemůžete je snapovat
J5		A1094	podruhé, aniž byste neztratili o jeden trumfový
J1095	Vaše ruka:	K864	zdvih více. Jestliže však vezmete v úvahu
	107432		winnéry, Vaše vyhlídky se zlepší: Stůl má 2
	AK65		vysoké piky, jeden vysoký tref, 1 vysoké káro a
	862		Vy máte 2 vysoké srdce, můžete snapovat jednou
	2		ze stolu a třikrát z ruky a to dá dohromady 10

zdvihů.

Předpokládejme, že vezmete trefovým esem a snapujete 1 tref. Přejdete na pikové eso a přebijete opět tref. Vynesete proti pikovému králi a přebijete poslední tref. Vezmete domů eso a krále srdcového a přebijete jedno srdce na stole. Bylo to zahráno dobře? Vůbec ne, protože

	Stůl:		zbývající karty budou ležet takto:
	-		Uhráli jste svých 9 zdvihů, ale nikdy neuděláte
	-		ten desátý na vysoké káro stolu. Když Východ
	KQ73		udělá zdvih na své eso, zahraje kluka srdcového,
Západ:	-	Východ:	Západ na něj odhodí své káro a zbudou mu dva
QJ		-	vysoké trumfy. V rozdání, které se hraje
-		J	normálně, vydražitel mívá v závěru délkové
J5		A109	trumfy a nemá proto vůbec naspěch vzít své
-	Váš list:	-	winnéry co nejdříve domů. Naproti tomu, když
	-		budete používat svých trumfů k přebíjení, bude
	6		mít nakonec délkové trumfy nepřítel, proto si
	862		musíte pospíšet s odehráním svých winnérů ve
	-		vedlejších barvách dříve, než protivníci odhodí
			své ztrátové karty, právě tak jako si s tím musíte

často pospíšet jako obránci.

Tedy v uvedeném příkladu jste měli vynést jedno káro po snapování druhého kola trefů. Vzít si kárového krále domů, jakmile jste pak získali výnos a pak teprve hrát, jak už bylo popsáno. Takto uděláte 10 zdvihů. Na dvanáctý a třináctý zdvih bude mít Západ 2 vysoké trumfy a Východ vysoké srdce a vysoké káro. 4 karty protivníků, na než byste mohli pustit zdvihy se navzájem pobijí ve dvou posledních zdvizích.

Tatáž technika včasného odehrání vysokých karet ve vedlejších barvách se musí použít ve druhé variaci tohoto plánu, křížového přebíjení (***crossruff*** nebo ***crosstrumping***). Při ní chcete snapovat sem a tam, vždy jednou z ruky a jednou ze stolu. Nezapomínejte při tom však, že nepřítel bude odhazovat, zatímco Vy budete vesele přebíjet vysokými trumfy, takže Vaše vysoké karty, které byste si ušetřili, padnou pod jejich délkové trumfy. V níže uvedeném rozdání hrajete "4 piky", které Východ hlasem hladového lva kontroval. Západ vynesel kárového krále.

	Stůl:		
	J543		Nezapomeňte na své winnéry. Máte 4 zdvihy na
	-		vysoké karty a potřebujete tudíž 6 zdvihů na
	A10973		trumfy. Vemte károvým esem, odehrajte eso a
Západ:	A952	Východ:	krále trefového a eso srdcové dříve než se
-		A10872	nepříteli rozsvítí. Pak přebijete na stole jedno
J852		KQ107	srdce, jedno káro v ruce, další srdce na stole a
KQJ54		86	další káro v ruce. (Při tomto třetím kole kár
J1076	Váš list:	Q3	Východ již nepřizná barvu. Kdybyste nevzali
	KQ96		dříve domů své vysoké karty, mohl by teď
	A9643		odhodit jeden tref, ale takto je bezmocný. Co
	2		může nejvýše udělat je odhodit své poslední
	K85		srdce, takže pak bude moci přesnapovat stůl.)
			Vynesete srdce a přebijete je na stole <u>klukem</u> .

Jestliže ho Východ přesnapuje esem, uděláte všechny 4 trumfy z ruky a dva na stole, jestliže

to neudělá, uhrajete po třech trumfech z ruky i ze stolu. Obojím způsobem uděláte 6 zdvihů na trumfy a splníte svůj závazek.

Třetí variace snapování z ruky by se mohla nazvat "obrácený stůl" nebo také "dummy v ruce" (*dummy reversal*). V tomto případě budete hrát ze své ruky tak, jako by to byl stůl, tj. využijete vlastní krátkosti ke snapování z ruky. List stolu budete hrát tak, jako by to byl list vydražitelův, tj. že budete trumfovat jeho vysokými honéry. Zde je jednoduchý příklad:

Váš list:	Dummy:	
AQ86	KJ104	Je vyneseno srdcový král proti Vašemu závazku
10	A73	"4 piků". Stůl nemá na pomoc žádnou délku a
KQ75	A64	jeho krátkosti by se dalo využít jen velmi
9753	J82	nesnadno. Avšak Vaše krátkost v ruce se dá dobře

využít. Vezmete srdcovým esem a přebijete jedno srdce. Trumfnete esem a vynesete proti **10** stolu, přebijete podruhé srdce. Přejdete na kárové eso a vytrumfujete honéry stolu. Uděláte 4 zdvihy na trumfy stolu, dvakrát přebijete z ruky a 4 zdvihy uděláte na vysoké karty ve vedlejších barvách, tedy celkem 10 zdvihů (11 vypadnou-li kára 3-3). Všimněte si, že v tomto případě není třeba spěchat s odehráním zdvihů ve vedlejších barvách, protože dummy nikoli nepřítel, skončí s délkovými trumfy. Své zdvihy na vysoké karty musíte vzít domů co nejdříve jen tehdy, když vůbec nehodláte trumfovat.

V uvedeném příkladu se list stolu mohl lehce stát vydražitelem pikového závazku a pak by správná sehrávka, snapování z Vašeho listu, byla zcela jasná a normální. Někdy to není tak jasně vidět, že se musí přebíjet z ruky vydražitelovy. Jsou-li trumfy Vašeho partnerského páru rozděleny 4-4, je často správné hrát listy obráceně (jako dummyho v ruce). Jsou k tomu dva náznaky: 1) dostatek trumfových honérů a 2) rovnoměrná rozloha na stole a nepravidelná ve vlastní ruce. Ve skutečnosti může být hra s obráceným stolem indikována, i když máte 5 trumfů v ruce a jen 3 na stole:

Váš list:	Dummy:	
AKJ82	Q105	Opět je vyneseno srdcový král proti Vaším
10	A732	"4 pikům". Jsou zde náznaky pro to, aby se to
K753	AQ4	sehrálo jako "dummy v ruce". Stůl má
973	J82	pravidelnou rozlohu, zatímco Vy máte krátkost,

trumfy jsou dostatečně silné k vytrumfování (jestliže nepřátelské trumfy vypadnou 3-2, jak se to normálně stává). Proto vezmete esem a přebijete jedno srdce. Trumfnete esem a vynesete proti **10** pikové, abyste se přesvědčili, zda jsou trumfy rozděleny mezi protivníky rovnoměrně. Přebijete další srdce. Pustíte se na stůl dámou károvou a snapujete čtvrté srdce. Nakonec vynesete proti esu károvému na stole a seberete dámou pikovou protivníkům jejich posledního trumfa. Máte 10 topů, když si je nezapomenete spočítat: 3 trumfy na stole, 3 snapy v ruce a 4 vysoké karty ve vedlejších barvách, 5 vypadnou-li kára. Tento druh listů musí asi vzbuzovat klamné zdání, protože většina vydražitelů nikdy nepozná, že má takto hrát.

Jiná příležitost k přebíjení z vlastní ruky je při pokusu o finesu proti nepřátelskému trumfovému honéru, když již na stole nezbyl žádný trumf, kterým by se mohlo podnést. Je to zřídka použitelná, avšak velmi působivá hra známá pod jménem „rána v trumfech“ nebo "trumfová paráda" (*trump coup*).

	Stůl:		
	A85		Hrajete závazek "5 trefů" ("3 BT" nebo "5 kár" by
	J74		se hrálo lépe) a obránci vezmou domů eso a krále
	KQ982		srdcové a vynesou je potřetí, čímž se dostanete do
Západ:	Q3	Východ:	výnosu z ruky. Vynesete proti dámě trefové a
KJ9642		Q107	zpět proti svému králi a ukáže se, že Západ již
AK85		1092	trumfy nemá. Trefový kluk Východu leží před
J3		1065	Vámi, ale jak byste ho mohli vyimpasovat, když
5	Váš list:	J862	již nemáte na stole trumfa, kterým byste ho
	3		podjeli. S trochou štěstí se Vám to může podařit,
	Q63		když se počet Vašich trumfů sníží na stejnou výši,
	A74		jako má Východ. Odehrajete eso pikové a
	AK10974		přebijete jeden pik, přejděte na stůl károvou
			dámou a přebijete další pik. Pak vezmete domů

kárové eso a vynesete proti králi. Přizná-li Východ kára, máte závazek v kapse, protože dvě poslední karty budou tyto:

	Stůl: kára	98	
Západ: xx		Východ: trefy	J8
	Vy: trefy	A10	

Vynášíte kára stolu, Východ musí dát trumfa a Vy mu oba trumfy vychytáte. Všimněte si, že kdyby Vám zbyly 3 trumfy v ruce:

	Stůl: piky	8	
Západ: xxx	trefy	98	Východ: piky Q
	Vy:		trefy J8
		trefy A109	

když vynášíte káro ze stolu, Východ by odhodil pik. Museli byste káro stolu převzít třetím trumfem a vynést pak trumfy od svého trumfového esa proti obsazenému klukovi Východu. Tento úder může být účinným jen tehdy, když přebíjením snížíte počet svých trumfů na stejný počet, jako jich má protivník. V uvedeném příkladu jste měli původně 6 trumfů a Východ 4, proto jste museli dvakrát přebíjet.

Blízkou příbuznou tohoto úderu je "trumfová koncovka" (*trump endplay*). V ní jsou nepřátelské trumfové honéry za Vašimi, takže Vaše jediná naděje je, přinutit toho protivníka, aby Vám trumfy přinesl on. Je zřejmé, že to udělá jen tehdy, když už nebude mít nic jiného, co by mohl vynést, takže i v tomto případě se musíte dostat na stejný počet trumfů s ním nebo i pod něj.

	Stůl:		
	862		Západ vynesel 10 károvou proti Vašemu závazku „6 piků“. Převezmete v ruce a odehrajete pikové eso, při čemž se dozvíte neblahé zprávy.
	A107		
	AJ4		
Západ:	AKJ5	Východ:	Vynesete proti esu srdcovému, přebijete 1 srdci.
QJ53		–	Přejdete na stůl esem trefovým a přebijete další srdce. Pak vezmete domů další 2 trefy a další 2 kára.
J52		K98643	
1098		7652	
763	Váš list:	1094	
	AK10974		
	Q		
	KQ3		
	Q82		

Situace v koncovce bude tato:

Západ: piky **QJ5**

Vy: piky **K109**

Nyní se skrčíte a pustíte 1 zdvih v trumfech

Západu, který bude muset vynést od svých **Q5** do Vašich **K10**. Opět by se nic nezískalo tím, kdybyste měl v koncovce 4 trumfy proti 3 trumfům Západu. Pak by on měl jednu vedlejší kartu, kterou by mohl vynést. Snížíte-li však počet svých trumfů na jeho výši (a má-li on takovou rozlohu, že nemůže dříve snapovat) můžete se z takové pohromy dostat se zdravou kůží. Uhrát slem je vždy příjemné, ale uhrát ho s dvěma trumfovými winnery za Vámi je jistě triumfem.

Obrana proti čtvrtému plánu

Když vydražitel používá svých vlastních trumfů k snapování, není toho moc, co by obránci mohli proti tomu dělat. Nesnažte se mu pomáhat s tím, že byste vynášeli barvy, které může snapovat. Trumfujte sami, je-li to možné, tak jako kdyby chtěl přebíjet na stole a snažte se mu zdržováním snížit počet jeho vstupů na stůl.

Když vydražitel přebíjel křížem (cross-ruffing), vynášejte trumfy kdykoliv budete ve výnosu. Když opomene vzít domů své winnery, odhazujte své ztrátové karty, když vzal domů své vysoké karty ve vedlejších barvách, odhazujte barvu, kterou přebíjí list po Vaší pravici, abyste mohli eventuálně přesnapovávat. Není téměř nikdy výhodné přebíjet před vydražitelem nebo před stolem (jako protiklad proti přesnapování) trumfem, který stejně musí udělat zdvih. Obvykle je lepší odhodit. Kupř.:

Stůl:

10753

AJ876

–

J973

Vy:

AJ4

43

K72

A10864

Partner vynesl krále srdcového proti „4 pikům“. Stůl získá tento zdvih a vynesel malé srdce, které vydražitel snapuje. Pak vezme domů kárové eso a snapuje další káro. Je pak vyneseno potřetí srdce ze stolu. Nepřebírejte je svým pikovým esem, abyste mohli obrátit zase trumfy. Místo toho radši odhoďte krále kárového. Kdyby se vydražitel pokusil snapovat na stole další káro můžete pak přesnapovat., odehrát pikové eso a vynést opět malý pik. Celý cross-trumping se tím zhroutl.

Další obrany proti barevným závazkům

Co můžete často při obraně proti jakýmkoli druhům listů udělat je to, že budete ignorovat vydražitelův plán, že se ho ani nebudete snažit vypátrat ať již z pohrdání nebo ze zoufalství a že se budete snažit jít za svými vlastními zdvihy navíc. Jsou dva rozdílné způsoby, jak si při obraně vypracovat zdvihy navíc na trumfy: Výnosem barvy, v níž jste krátcí v naději, že budete moci přebíjet a výnosem barvy, v níž máte délku v naději, že donutíte vydražitele přebíjet z ruky a že tím povýšíte své dlouhé trumfy na vysoké.

Donutit vydražitele, aby přebíjel z ruky je obvykle nejlepší šancí k poražení závazku, když máte čtyři trumfy. Posuďte tento příklad:

	Stůl:		
	Q84		Závazek je „4 srdce“. Vydražitel má 10 zdvihů,
	J1063		když vytrumfuje: 3 srdcové, 4 pikové a 3 trefové.
	742		Budete-li však bránit chytře, můžete mu zabránit,
Vy:	AK8	Partner:	aby Vás vytrumfoval, vynesete krále kárového a
32		10975	pak dámu (partner signalizuje 10-3) a budete
A874		5	pokračovat třetím kárem, aby vydražitel musel
KQJ86		A103	snapovat. Pak bude vydražitel v trumfech kratší
74	Vydražitel:	109632	než Vy, stůl však bude mít stále dost trumfů
	AKJ6		k Vašemu vytrumfování, takže jste svůj záměr
	KQ92		dosud nedokončili. Vydražitel vynesel srdcového
	95		krále, musíte eso zadržet, vydražitel vynesel dámu
	QJ5		a skrčíte se opět. Budou-li vyneseny trumfy

potřetí, můžete vzít svým esem, protože vydražitel trumfy již nebude mít. Zahrajete pak kára počtvrté, čímž donutíte stůl snapovat na stole, Váš malý trumf se stane vysokým a uhrajete nakonec páté káro. Všimněte si, že jste museli zadržet své eso až do třetího kola trumfů. Kdybyste ho vzali domů dříve a pokračovali v kárech, přebíjel by je vydražitel z ruky, stůl by měl pak stále dost trumfů, abyste jimi mohli být vytrumfováni.

Tento prostředek, kterým se donutí vydražitel k snapování, vypumpování vydražitele, jak se tomu říká, může být ale přehnaný. Nezapomínejte, že udělá vždycky zdvih, když ho pumpujete. Máte-li čtyři nebo pět trumfů se silou v prostředních kartách, jako např.: **QJ954** nebo **KQJ9**, nejspíše vydražiteli pomůžete, když ho necháte přebíjet. Když on má tolik ztrátových karet v trumfech na něž by při trumfování stejně neudělal zdvihy, bude pro něj asi nejlepším způsobem sehrávky, aby v každém případě snapoval z ruky. Musíte chtít pumpovat vydražitele hlavně tehdy, když budete mít velký počet malých trumfů, které nebudou muset hlídat Vaše honéry, např.: **97654** nebo **AK32**. Pak si budete moci vypracovat zdvihy na trumfy, které byste jinak nemohli udělat. Máte-li však v listu to, co k této hře potřebujete, musíte začít bránit pumpováním vydražitele hned při otevíracím výnosu tím, že vynesete od své nejdelší barvy bez ohledu na to, co v ní máte. Kupř.: při výnosu proti „4 pikům“ s tímto listem: p: **10753** s: **2** k: **AQ10763** t: **102**, vynesete kárové eso a pokračujete dalším kárem. Neudělejte chybu tím, že byste vynesli od krátké barvy. Když máte 4 trumfy, Vaši nejlepší šancí na zdvih navíc je vypumpovat vydražitele.

Celé rozdání by mohlo vypadat takto:

	Stůl:		
	Q86		Všimněte si, že výnos singla (nebo dubla) by nic dobrého neudělal. Vydražitel může vytrumfovat, pustit Vám eso trefové a uhrát 10 zdvihů.
	AK104		
	J8		
Vy:	8753	Partner:	Vynesení kár však bude daleko účinnější.
10753		2	Vydražitel bude přebíjet druhé káro a zkrátí se
2		J965	v trumfech tak, že jich pak bude mít stejně jako
AQ10763		K942	Vy. Bude-li trumfovat, spadne dvakrát, protože
102	Vydražitel:	A964	když se Váš partner dostane do výnosu na své
	AKJ94		trefové eso, všechna Vaše kára budou vysoká.
	Q873		Vydražitel udělá nejlépe, když přestane trumfovat
	5		po dvou kolech trumfů, když zjistí špatnou
	KQJ		rozlohu trumfů. Vynese svého krále trefového,
			Vy signalizujete desítkou a partner musí své eso
			zadržet. Vydražitel musí padnout, protože když vytrumfuje, nebude mít dost zdvihů a když
			zahraje další trefu, partner Vám umožní snapovat. Nepřehlédněte Váš rozlohový signál,
			vysoká – nízká v barvě, kterou vynáší vydražitel, jímž ukazujete dubla.

Mimochodem vidíte, jak vydražitel mohl toto rozdání vyhrát? Měl na druhé káro místo přebíjení odhodit jedno srdce a zachovat si tak svou délku v trumfech. Vynést pak proti němu kára potřetí by nebylo nic dobrého, protože by je mohl přebíjet na stole. To je hlavním protiopatřením vydražitele proti pumpování obránci. Odhození karty, která by znamenala ztrátu zdvihu, místo přebíjení.

Pokusy o snapování

Nemáte-li dlouhé trumfy, měli byste vynést od krátké barvy a pokusit se o snap. Výnos singla má výborné vyhlídky, i když partner nebude moci tento první zdvih převzít a dát Vám snap hned, vydražitel by se mohl zhroutit jeho útočný plán tím, že by musel předčasně vytrumfovat. Proto byste měli mít dobré důvody k tomu, abyste se rozhodli nevynést v otevírajícím výnosu singlem (takovým důvodem by mohlo být to, že máte lepší otevírající výnos, kterému je nutno dát přednost, jako AK nebo to, že máte trumfy, kterými byste nechtěli přebíjet).

Výnos od dubla má podstatně menší šance na vypracování trumfového zdvihu navíc, ale je bezpečný a právě tak trochu útočný, když jde o nelicitovanou barvu. Čím slabší je Váš list, tím spíše může mít výnos od dubla úspěch, protože potřebujete, aby partner měl do svého listu vstupy, aby Vám mohl zanést k Vaším snapům. Okolností, která dělá výnos od dubla atraktivnějším je kontrola v trumfech, eso nebo král, takže vydražitel nemůže rychle vytrumfovat. Dejme tomu, že bylo takto licitováno:

Vydražitel:	Dummy:
"1 BT"	"2 trefy"
"2 piky"	"3 BT"
"4 srdce"	

Jste na výnosu s tímto listem:

piky **J102** srdce **A62** kára **93** trefy **A10743**

Vybíráte si mezi pikovým sledem a károvým dublem. (Nemá smyslu vynášet trumfy a v trefech si budete přát, aby výnos přišel proti Vašemu esu.) Váš list je trochu příliš silný pro výnos od dubla, protože partner bude mít asi málo vstupů, avšak piky byly nabízeny. Trumfové eso by mělo být okolností, která by Vás přesvědčila o tom, abyste to zkusili s výnosem károvým. Celé rozdání je toto:

	Stůl:		
	Q65		Na vynesenu károvou devítku dá stůl dámu a
	QJ73		partner musí udělat závažné rozhodnutí. Kdyby
	KQ102		vzal esem a kára otočil, nezískali byste přebitek.
Vy:	85	Partner:	Jak jste se obávali, partner má málo vstupů a Vy
J102		984	byste ho do výnosu již nedostali. Jestliže se však
A62		84	v prvním zdvihu skrčí a bude povzbudivě
93		A765	signalizovat svou 7 , můžete zahrát své druhé
A10743	Vydražitel:	J962	káro, když se dostanete do výnosu trumfovým
	AK73		esem. Pak teprve vezme partner svým esem a
	K1095		vynese Vám kára k přebíjení.
	J84		Jak partner zjistí, že nesete od dubla, takže se
	KQ		musí skrčit, a ne od singla? Položí si otázku, kolik

kár by měl vydražitel, kdybyste Vy měli jen jedno. V tom případě by měl 4. Podle licitace nemůže mít 4 kára, proto Váš výnos nemůže být od singla. Tato technika zadržení esa při výnosu od dubla je velmi důležitá, protože tato situace se velmi často vyskytuje.

Jednu vadu výnos od dubla má a to, že vydražitel (nebo dummy) může být právě tak krátký. Avšak takto byste se mohli dostat do žádoucí pozice, že byste mohli přesnapovávat. Předpokládáme, že po licitaci:

Vydražitel:
"1 srdce"
"4 srdce"

Dummy:
"3 BT"

Vynesete dámu od dubla pikového z velmi slabého listu:

	Stůl:	
	K76	
	Q86	
	AQ	
Vy:	KQ952	Partner:
Q3		AJ10854
J95		2
10742		983
J863	Vydražitel:	A104
	92	
	AK10743	
	KJ65	
	7	

Váš výnos ze zoufalství může porazit závazek i přesto, že vydražitel má rovněž tentýž dubl. Když Vám vydražitel tento zdvih pustí, budete pokračovat druhým pikem. Partner udělá tento zdvih na **10** a vynesete své eso. Kdyby je vydražitel přebil vysokým trumfem, Váš srdcový kluk udělá zdvih později, přebije-li jen **10**, udělá kluk zdvih hned. Správně však vydražitel nemá udělat to ani ono, musí místo toho odhodit svůj ztrátový tref. To je vždycky nejlepším protiopatřením, když má obavu z přesnapování, odhoz ztrátové karty místo přebíjení. Avšak i Váš partner může s jistotou porazit tento závazek,

jestliže dříve než vynesete potřetí piky, vezme domů své trefové eso. Protože vydražitel bude místo snapování odhazovat ztrátovou kartu, obránci musí vzít domů všechny své vysoké karty dříve, než se pokusí o přesnapování.

V následujícím rozdání musí obrana použít obě techniky, které byly již popsány a k tomu ještě jednu novou. Začnete tím, že vynesete vysokou ze svého srdcového dubla proti závazku "3 piků".

	Stůl:	
	7432	
	K94	
	AQ	
Vy:	KQ8	Partner:
AK9		5
86		A107532
A765		J10982
10976	Vydražitel:	5
	QJ1086	
	QJ	
	3	
	AJ432	

Stůl dá malou a partner se skrčí, aby si zachoval svůj vstup. Vydražitel získá tento zdvih a listivě vynesete **10** pikovou. Vy ji převezmete svým králem. Nyní musíte být prozíraví a vzít domů své kárové eso, protože se pokoušíte o přesnapování a musíte tedy nejdříve vzít domů své vysoké karty ve vedlejších barvách. Pak vynesete své druhé srdce proti esu svého partnera. Ten vrátí srdce potřetí. Vydražitel teď nebude moci odhodit svou ztrátovou kartu, protože Vy jste již zařídili, že na ní již musil zdvih pustit, bude proto přebíjet pikovou dámou. Vy však nebudete přesnapovávat. Prostě jen něco odhodíte

a budete čekat na dva zdvihy v trumfech se svými **A9** za vydražitelovým klukem. Téměř nikdy není správné přesnapovat vysokým trumfem, na nějž stejně musíte udělat zdvih. Kdybyste to zde udělali, nechali byste vydražitele, aby Vám vyhnal pikové eso svou dámou, což vlastně bude chtít udělat v každém případě. Budete-li však naproti tomu diskartovat, dostanete vydražitele do té situace, že vlastně svého honéra promarnil a to dá jeden zdvih navíc pro Vaši stranu.

Je ještě jiná obranná metoda, která se pozici pro přesnapování podobá a kterou se dá vypracovat téměř z ničeho jeden zdvih v trumfech navíc. Je to vynesení barvy, kterou bude snapovat Váš partner před vydražitelem (nebo před stolem), čímž donutí protivníky, aby museli promarnit jednoho honéra v trumfech. Nazývá se to "zvedák" (**uppercut**).

Stůl:			
1053			Proti závazku "3 srdcí" vynesete krále pikového.
AQ74			Partner převezme svým esem (je to téměř vždy
AKJ105			správné, když máte eso v dublu) a obrátí svůj
Vy:	2	Partner:	malý pik. Vezmete domů svého kluka a dámu.
KQJ84		A7	Máte 4 zdvihy na topy, ale žádnou reálnou naději
J108		92	na získání pátého zdvihu, ledaže byste mohli
Q3		9842	povýšit jeden svůj trumf na winnéra. Proto vezměte
A108	Vydražitel:	Q754	domů své trefové eso a pak zahrajte piky
	962		počtvrté. Partner bude přebíjet svou srdcovou
	K653		devítkou, čímž vyžene vydražitele krále a
	76		najednou budete mít v trumfech jeden jistý zdvih.
	KJ96		Všimněte si dvou momentů této hry. 1) Že

musíte vzít domů své winnéry dříve, než se o tento způsob hry pokusíte, protože jinak by mohl vydražitel odhodit jednu svoji ztrátovou kartu buď ze stolu nebo z ruky. 2) Že tento pokus je jen zoufalým zaútočením v situaci, která je jinak beznadějná. Nikdy se o to nepokoušejte, existuje-li nějaká přímočará naděje na poražení závazku vysokými kartami. Jestliže však musíte k poražení závazku vypracovat jeden zdvih navíc v trumfech, dává Vám tato technika hry k tomu zvláštní příležitost.

Je faktem, že celý způsob obrany, který jsme nyní probírali, pokusy o zdvihy navíc v trumfech, zavání tak trochu zoufalstvím. V našich příkladech to bylo vždy úspěšné, ale v praxi se to vždy tak dobře nepovede. Partner nebude mít někdy vhodné vstupy, aby Vám mohl vynést k Vašemu přebíjení, vydražitel bude mít často možnost vytrumfovat Vás nebo bude mít dostatek solidních trumfů, aby mohl předejít přesnapování. Výnosy od dublů jsou tedy nejlepší, jen když licitace nepřátel byly tak silná, že se lze domnívat, že obrana nebude moci porazit závazek vysokými kartami (jako např. licitace v jednom dřívějším příkladě, která byla "1s" – "3BT" – "4s"). Normálně se při prvním výnosu má dát přednost barvě, v níž máte nějaké honéry, které by se daly uplatnit.

To však samozřejmě neplatí o výnosech singlů. U nich je pravděpodobnost získání jednoho snapu příznivá a mohli byste získat dva nebo tři snapy, budete-li mít s partnerem štěstí a budete-li hrát chytře. Chytrost spočívá v nalezení vstupů do partnerova listu a je k tomu řada speciálních obranných signálů pro tyto situace.

Když Vám partner dá jeden snap, budete mít často problémy s tím, kterou barvu pak máte vynést. Skoro nikdy nebudete chtít hrát trumfy a budete si tudíž muset vybrat ze dvou zbývajících vedlejších barev (třetí vedlejší barva je ta, kterou jste přebíjel). Úspěch obrany spočívá obvykle na tomto výběru.

Posuďte následující příklad, v němž v otevření vynesete svůj singl proti závazku "2 piky":

	Stůl:		
	Q93		Partner převezme esem a dá Vám jeden snap.
	KJ105		Když se díváte na všechny 4 listy, můžete vidět
	J94		obrannou hru velmi snadno. Vynesete káro proti
Vy:	KQ5	Partner:	partnerovu králi, on obrátí srdce, abyste je mohli
K72		65	přebít. Vy zahrajete opět proti jeho esu károvému,
2		A9863	on vynesel srdce počtvrté a Vy musíte uhrát i
10863		AK7	svého pikového krále přesnapováním. U hracího
109862	Vydražitel:	J43	stolu to však není tak jednoduché. Jak máte
	AJ1084		uhodnout, že máte přejít spíše na kára, od své
	Q74		desítky, když na stole je J9 a pod eventuální sílu
	Q52		stolu vydražitelovu, než trefy, kde byste nesli
	A7		skrže sílu stolu? Neměli byste být nuceni hádat,
			protože partner Vám může signalizovat a tím

Vám říci, abyste přešli na kára. Udělá to srdcí, kterou vynesel do druhého zdvihu. Budete snapovat snapovat kteroukoli kartinku, kterou vynesel (**9,8,6** nebo **3**), a ta kterou vynesel je signálem. *Vysoká* Vás vybízí, abyste přešli ze dvou zbývajících vedlejších barev na barvu v pořadí *vyšší*, *nízká* kartinka vybízí k výnosu barvy v pořadí *nižší*. Jelikož si partner přeje, abyste vynesli kára, obrátí srdce svou devítkou, protože kára jsou ze zbývajících barev barvou vyšší. Kdyby neměl žádnou sílu v kárech a kdyby měl trefové eso, obrátil by srdce trojkou, čímž by žádal o přechod na barvu v pořadí nižší. To celé se nazývá "*signálem přednosti barvy*" (*the suit-preference signal*).

V daném případě je pro nejlepší možnou obranu zapotřebí ještě další signál. Poté, co Vám partner dal již druhý snap v srdcích, použijete ho do výnosu potřetí na jeho kárové eso. Pak musí hádat pro změnu on. Má zahrát srdce počtvrté a doufat, že budete mít ještě třetího trumfa a že tento trumf bude dosti vysoký, abyste jím mohli přesnapovat vydražitele anebo by měl místo toho zahrát káro a doufat, že máte károvou dámu? Můžete mu říci, aby Vám vynesl k dalšímu snapu signálem, který se ozývá "*trumfová ozvěna*" (*trump-echo*). Snapujeme poprvé trumfovou **7** a podruhé trumfovou **2**. Tento signál vysoká-malá v *trumfech* znamená, že máte ještě třetího trumfa a že jím chcete snapovat.

Dejme tomu, že vynesete singl kárový proti závazku v srdcích a vidíte tyto listy:

	Stůl:		
	J83		Stůl udělá zdvih a je z něho vynesena srdcová 4 , partner dá
	10874		dámu, kterou vydražitel převezme esem. Pak vydražitel zahraje
	AK75		nízkého trumfa proti desítce stolu a partner získá tento zdvih
Vy:	K2		svým králem. Máte přiznávat srdce nejdříve 5 a potom 2 , čímž
K94			signalizujete vysoká-nízká a partner se tak dozví, že chcete
952			snapovat káro, a že je můžete snapovat, bude-li vyneseno.
3			Kdybyste místo toho přiznávali nízkou-vysokou, tj. nejdříve 2 a
Q108743			pak 5 , partner by neměl vynést podruhé káro. Nemáte třetího
			trumfa, kterým byste mohli snapovat (nebo nechcete přebíjet).

Podívejme se na jiný případ signálu přednosti barvy:

	Stůl:		
	2		Proti závazku "5 trefů" partner, který zasáhl
	75		přelicitováním v srdcích, vynese singlové káro.
	AKQ874		Stůl udělá zdvih a vynese trumfa. Partner se
Partner:	Q1062	Vy:	dostane do zdvihu svým esem a musí hádat jak by
KJ86		A10743	Vás dostal do výnosu. Musíte mu říct signálem a
Q10964		832	to svým klukem nebo desítkou károvou při
2		J1065	prvním výnosu, čímž žádáte o přechod na barvu
A85	Vydražitel:	3	v pořadí vyšší ze dvou v úvahu přicházejících
	Q95		barev, tj. na barvu pikovou. Je zřejmé, že tím
	AKJ		nemůžete říkat partnerovi, aby zahrál další káro,
	93		protože on už žádné další káro nemá a každý to
	KJ974		ví. V pozicích pro snapování Vaše signalizování
			vyšší nebo nižší znamená přednost barvy.

V daném případě se partner mohl ujistit, kdyby se při prvním trumfovém zdvihu skrčil. Kdyby pak získal druhý trumfový zdvih, mohli byste při tom signalizovat ještě pikovou desítkou, čímž byste ho ujistili, že si přejete, aby pak vynesl piky.

Všimli jste si, že vydražitel může splnit svůj závazek, když Vám překazí dorozumívání dříve, než bude trumfovat? Může vzít domů **AK** v srdcích a vynést srdcového kluka. Partner ho přebije a vydražitel odhodí ze stolu jeho pikový singl. Tímto způsobem vydražitel pustí zdvih protivníkovi, který není nebezpečný, Vy se už nikdy nebudete moci dostat do výnosu, abyste dali partnerovi příležitost k přebíjení.

Viděli jsme mnoho různých variací signálů v obraně, když jsme procházeli touto knihou. Dejte si však pozor, abyste si je navzájem nepopletli. Základním signálem v bridži je vysoká kartinka, která znamená „Zahraj tuto barvu!“ a nízká kartinka, která má opačný význam. Vysoká kartinka může též znamenat „Mám sudý počet karet v této barvě“, ale jen tehdy, když podle toho, co leží na stole (nebo podle licitace dummyho) je *jasně* zřejmé, že je to dlouhá vedlejší barva nepřátel a že si rozhodně nemůžete přát, aby v této barvě Váš partner útočil. Nízká kartinka může též znamenat „Přejdi na barvu v pořadí nižší!“, avšak jen tehdy, když partner nemá žádné další karty v barvě, v níž signalizujete, takže mu tím nemůžete říkat, zda má nebo nemá v této barvě pokračovat. Je-li možné, aby signál vysokou kartou mohl mít význam „Pokračuj v této barvě!“, pak signál tento význam má. Např.:

	Stůl:		
	2		Vynesete pikového krále proti „4 srdcím“ a partner signalizuje
	Q85		devítkou. Říká Vám, abyste v pikách pokračovali. (Možná, že
	J743		má 4 srdce s králem a chce, aby stůl musel přebíjet nebo může
Vy:	AQ1064		mít nebezpečné zádrže v trefech, takže si nepřeje nějaké zoufalé
AK1064			přecházení na kára.) Abyste museli přejít na kára, stačilo by,
2			kdyby signalizoval nízkým pikem („Nepokračuj partnere v této
Q985			barvě!“). Můžete pak už sami přijít na to, na kterou barvu máte
753			přejít.

Kromě případů, že by Váš první výnos byl zřejmým singlem, partnerův signál říká, zda máte nebo nemáte pokračovat ve vynášení téže barvy, **ne** kterou barvu byste měli rozehrávat. V celém bridži není nic tak k vzteku, jako když přihodíte vyšší kartu, abyste řekli partnerovi, aby v této barvě pokračoval, a když pak vidíte, jak s lišáckým

pohledem a chápavým úsměvem na rtech přejde na barvu v pořadí vyšší. Stává se mě to a bude se to stávat i Vám, nehrajte však tak, aby se to stávalo Vaším partnerům.