

# H. W. Kelsey - Vítězná sehračka

Úvod .....	- 2 -
Část první.....	- 3 -
Základní techniky .....	- 3 -
1. Způsoby vpracování zdvihů.....	- 3 -
2. Plán hry v beztrumfových závazcích .....	- 13 -
3. Obrana proti beztrumfovým závazkům .....	- 22 -
4. Plán hry v barevných závazcích .....	- 33 -
6. Obrana proti barevným závazkům.....	- 40 -
Část druhá .....	- 50 -
Broušení nástrojů.....	- 50 -
1. Péče o vstupy .....	- 50 -

**Určeno pro vnitřní potřebu ZO Českého bridžového svazu**

## **Úvod**

V této příručce sehračky jsem se pokusil zachytit všechny základní tahy a protitahy v neustálém boji u bridžového stolu mezi hlavním hráčem a obránci. Samozřejmě, že něco muselo být opomenuto, protože všeobsažné dílo by zabralo několik tisíc stránek, ale myslím, že bylo vynecháno jen málo – to, co je relativně nevýznamné. Pomocí technik načrtnutých v hlavních rysech v této knize bude čtenář schopen zcela zvládnout všechny obvyklé situace v sehračce, a to mu dodá též sebedůvěru k tomu, aby se pustil do řešení problémů nových, jestliže se vyskytnou.

Nikdo nemůže v tomto oboru žádat velkou originalitu. Principy vyhrávající sehračky jsou stejné dne, jako byly před padesáti lety, a za tu dobu bylo o tomto předmětu mnoho napsáno. Čerstvé podání však může někdy přispět k objasnění spletitých problémů. Pokusil jsem se při svých výkladech dosáhnout co největší jasnost.

Neočekávejte, že bylo věnováno mnoho místa zřídka se vyskytujícím útočným zahráním /coups/, vyjímečným koncovkám nebo pozoruhodným rozdělením. Toto je kniha pro praktickou hru a důraz je kladen veskrze na listy obyčejné, jaké přicházejí každodenně. Právě to, jak se postupuje v těchto prachobyčejných situacích, rozhoduje o výhrách nebo prohrách rabrů a utkání.

Knihy je rozdělena do tří částí. První část pojednává o jednoduchých principech hry a obrany, což dává dobrý základ pro další studium. Zaměřil jsem se nejen k ukázání správné hry v každé situaci, ale též na odůvodnění, proč jeden hráč je lepší než druhý. Pro hráče je snadnější zapamatovat si správný postup, je-li upozorněn na to, proč tomu tak je.

Jelikož tato příručka sehračky je pro hráče různých stupňů, úroveň výkladů se často dosti liší. Čtenář si musí zvolit místo, odkud začne výklad sledovat podle toho, jak již hraje, a přeskocit rychle ony stránky, které jsou pro něho příliš elementární. Hráč obeznámený se základními principy může např. začít částí druhou, v níž určité náhledy na techniku zejména na poli taktiky, jsou zkoumány z větší hloubky. Účelem tohoto oddílu je rozšířit repertoár čtenáře, vycvičit ho ve správném směru myšlení v různých situacích, a vůbec dát jeho hře správný říz. Část třetí překračuje hranici na pole pokročilé hry, a vykládá se v ní o technikách koncové hry s letným pohledem na způsoby myšlení expertů. Studium tohoto oddílu neudělá ze čtenáře přes noc hráče mistrovského, ale předvede mu alespoň, že dosažení statutu mistra není nad jeho dosah.

## Část první

### Základní techniky

#### 1. Způsoby vpracování zdvihů

- o Princip povyšování
- o Správné pořadí
- o Poziční faktor
- o Finesy /impasy a expasy/
- o Odklad finesy
- o Dvojité a kombinované finesy
- o Dvoustranné finesy
- o Kdy nedělat finesu
- o Krytí honéra
- o Kdy nekryt
- o Zdvihy na nízké karty
- o Zadržovací hra
- o Propouštění

Tajemství dobré hry spočívá ve využívání plného potenciálu karet dvojice tak, aby se na ně uhrálo co nejvíce zdvihů, tj. tolik, kolik je vůbec možno uhrát. Je tedy dobré začít s jasnou představou, odkud se zdvihy berou. Kupodivu jsou k tomu jen tři prameny:

1. Vysoké karty
2. Nízké karty v dlouhých barvách – jakmile jsou vysoké karty odehrány
3. Trumfy

Všechny manévry v repertoáru bridžisty, od nejjednodušší finesy po nejsložitější koncové zahrání, slouží k získání zdvihů jedním z těchto tří způsobů. V této kapitole se soustředíme na první dva způsoby a naučíme se, jak s největší výhodou využívat vysokých karet a dlouhých barev.

#### Princip povyšování

Je dobré zamyslet se na chvíli nad hierarchií pořadí a nad tím, jakým činitelem je jedna karta vzhledem ke kartám sousedním. Pokud nejsou trumfy, eso může vždycky získat první zdvih. Možná tedy říci, že eso kontroluje první kolo barvy. Když je eso odehráno, stává se pánem král, který kontroluje druhé kolo. Podobně, když je odehrán i král, kontroluje třetí kolo dáma. To je princip povyšování v akci. Kdykoliv je odehrána vysoká karta v některé barvě, každá následná nižší karta této barvy povýší o jeden stupeň v pořadí.

Samozřejmě v praktické hře se jen zřídka stane, že první kolo nějaké barvy vezme eso, druhé král a třetí dáma. Jednak jednají hráči svobodně a donutit držitele esa, aby je zahrál při první příležitosti nemůže nic – kromě případu, že je holé. Dále je eso často užito k tomu, aby chytilo nepřátelského krále nebo dámu, král aby chytil dámu nebo kluka atd.

Jak se mění povýšení, když jsou do jednoho zdvihu zahrány dvě vysoké karty? Přesně tak, jak lze očekávat. Každá následná nižší karta se povýší v pořadí o dva stupně. Předpokládejme, že máte K Q J 10, vynesete krále a ztratíte ho pod nepřátelské eso. Vaše dáma povýší ihned ze třetího místa na

první a kontroluje příští kolo. Kluk a desítka získají stejné povýšení, a uděláte v této barvě tři zdvihy. Povýšení o čtyři stupně je maximum, jehož lze docílit naráz. To se může stát pouze tehdy, když do jednoho zdvihu budou zahrány čtyři vysoké karty, jako v tomto příkladě:

**J 6 3**  
**A 7 5 4**  
**K 10 9 8**

**Q 2**

Když vynesete kluka ze stolu, je pokryt dámou, králem a esem. Tím ihned vyskočí vaše desítka z pátého místa na první. Devítka a osmička též čtyřnásobně povýší, a získáte tři zdvihy.

### **Správné pořadí**

V jedné situaci ztrácí pořadí svůj význam, a to, máte-li pevný sled vysokých karet v jednom nebo ve druhém listu. Když držíte v ruce kupř. A K Q J 10, není třeba začínat esem. Jelikož protivníci nemají žádné vyšší karty, desítka udělá první zdvih právě tak, jako eso. Prakticky si jsou všechny karty rovny a je jedno, v jakém pořadí je zahrajete. Pořadí se však znovu uplatní, budou-li vaše vysoké karty rozděleny mezi vaši ruku a stůl.

a) **A K**

b) **A Q**

**Q J 10**

**K J 10**

V diagramu a) nemáte jinou volbu, než vzít první dva zdvihy na stole esem a králem, a při výnosu ze stolu nemusíte mít žádnou možnost vrátit se do ruky, abyste odehráli třetí zdvih v této barvě. Takového držení, kde vysoké karty /vinéry/ nemohou být odehrány bez přerušení, se nazývá zablockovanou barvou. Je to něco, čeho se musíme, jak jen to je možné, vyvarovat.

Pozice v diagramu b) je poddajnější. Můžete vzít první zdvih kteroukoli ze tří karet – esem, králem nebo dámou. Vezmete-li však první zdvih králem nebo dámou, zablokujete si tuto barvu a nebudete moci využít váš třetí zdvih, ledaže byste měli jako ‚vstup‘ – přechod – nějakou kartu v jiné barvě. K zablokování v tomto případě nemusí dojít, vynesete-li kluka nebo desítku, a převezmete první zdvih esem. V příštím kole může uplatnit král své pořadí převzetím dámy a při výnosu z ruky budete moci využít třetího zdvihu v této barvě.

Přidejme pár karet a pozměňme poněkud diagramy.

c) **A K 3**

d) **A Q 3**

**Q J 10 9**

**K J 4 2**

V diagramu c) můžete převzít první zdvih kteroukoliv ze šesti vysokých karet. Převezmete-li ale v ruce /kupř. devítkou/, zůstane vám nežádoucí zablockovaná pozice z diagramu a). Abyste barvu nezablokovali, musíte vzít prvé dva zdvihy esem a králem. Výnos trojky ve třetím kole vám tak umožní uhrát další dva zdvihy z vlastní ruky.

Podobně v d) dojde k zablokování, převezme-li se první zdvih králem nebo klukem. Abyste bezpečně odehráli bez přerušení své čtyři vysoké karty, musíte vzít prvé dva zdvihy esem a dámou – v libovolném pořadí.

Z těchto příkladů můžeme odvodit důležité pravidlo pro sehraívku:

**Jsou-li ve dvou listech dohromady vysoké karty co do pořadí sousední, odehrajte nejdříve vysoké karty z kratší strany**

Toto pravidlo platí, ať již jsou vysoké karty okamžitými vinéry nebo ne.

e)                    **K J 10 3**

f)                    **K Q 5**

**Q 2**

**J 10 4 2**

V těchto situacích potřebujete vyhnat eso, abyste si vypracovali zdvihy v této barvě. V případě e) byste měli začít dámou z ruky. Není pak nebezpečí, že by se barvy zablokovala.

V případě f) je nutno vynést nízkou kartu ke králi nebo k dámě. Když tak získáte zdvih, pokračujte druhým honěrem ze stolu, abyste vyhnali eso. V tomto diagramu je další zajímavý moment. Jestliže West zahraje v prvním kole eso, měli byste se „odblokovat“ zahráním krále nebo dámy pod eso !/!. To nic nestojí, protože i tak vám zbydou tři honěry, které se postarají o další tři zdvihy, a vy si ponecháte možnost odehrát své zdvihy bez přerušení.

g)                    **Q 9 5 4**

h)                    **9 3**

**J 10 3**

**Q J 10 6 2**

V těchto případech musíte vyhnat dva honěry, princip však zůstává stejný. Abyste se vyhnuli nebezpečí zablokování, musíte nejdříve zahrát vysoké karty z kratší strany – z té strany, kde je jich méně. Začněte klukem nebo desítkou v g) a výnosem malé karty k devítce v případě h).

### Poziční faktor

Dosud to bylo snadné – měli jste solidní sled honěrů. Co však, když vaše vysoké karty nejsou ve sledu, nebo když je sled neúplný? Pak musíte využít výhody pozičního faktoru výnosem proti vašim vysokým kartám spíše než výnosem od nich. Vysoké karty udělají spíše zdvih, když alespoň jeden z protivníků musí zahrát před nimi.

a)                    **K Q 3**

b)                    **K 6 4**

**A K 10            J 9 8 2**

**10 9 8 5           A 3**

**6 5 4**

**Q J 7 2**

Mějme za to, že máte spoustu vedlejších vstup – a že můžete vynášet z kterékoliv strany. Vynesete-li krále ze stolu v diagramu a), neuděláte už více než jeden zdvih bez ohledu na to, kde leží eso. Avšak při výnosu z ruky proti vysokým kartám na stole uděláte dva zdvihy, bude-li eso na příhodném místě. West vám v tom nemůže zabránit ničím, protože musí své eso položit před tím, než vy zahrajete ze stolu. Položí-li je ihned, král a dáma se povýší ihned na nejvyšší karty. A dá-li West malou, vezmete dámou stolu, vrátíte se v jiné barvě do ruky, a potrápíte ho znovu.

Diagram b) ukazuje kombinaci karet, v níž se často chybuje. Hráči často hrají nízkou ke králi, nebo nesou nízkou ze stolu ke klukovi, a vracejí pak nízkou ke králi. Nic se při tom nestane, bude-li barva rozložena 3-3, ale bude to stát jeden zdvih, když budou barvy rozděleny tak, jako v diagramu. Abyste využili maximální šanci na uhrátí tří zdvihů v této barvě, měli byste vynést dvakrát proti dvěma honěrům, tzn. Vynesete čtyřku ke klukovi v ruce, pustíte se znovu na stůl v jiné barvě, a vynesete šestku ke své dámě. Budete odměněni, když eso vypadne, aniž by chytilo některého vašeho honěra.

c)                    **Q 5**

d)                    **J 4**

**K 9 6 4            J 10 8 3**

**Q 10 6 2           9 8 5**

**A 7 2**

**A K 7 3**

V diagramu c) se může udělat pouze jeden zdvih, jestliže první výnos půjde ze stolu. Začnete-li však výnosem nízké karty k dámě stolu, uděláte vždy dva zdvihy, kdykoliv bude mít krále West.

## H. W. Kelsey - Vítězná sehrávka

Obdobně v diagramu d) se udělají nejvýše dva zdvihy, jestliže se barvy rozehraje výnosem ze stolu. Tři zdvihy se dají udělat, když dámu bude mít West, a když se začne nízkou ke klukovi.

- e)
- |                |  |
|----------------|--|
| <b>Q 8 6 5</b> | Aby se uhrály tři zdvihy z kombinace karet uvedené vedle, musí   |
| <b>J 10 3</b>  | mít jeden z obránců druhé eso. Umístění esa může být indikováno  |
| <b>A 9</b>     | dražbou. V tomto případě je vyhrávající způsob začít malou       |
| <b>K 7 4 2</b> | kartou ze stolu k vašemu králi. Když takto získáte zdvih, zahra- |
- jete v druhém kole malou z obou listů, a dostanete tak East do úplného zoufalství.

### Finesy /impasy a expasy/

Dobře známá finta v karetních hrách – impas – je jedním z mnoha zahrání, při nichž se využívá pozičního faktoru. Výnosem proti vidličce – sled honérů, mezi nimiž je mezera – donutíte jednoho z protivníků, aby zahrál před vašimi vysokými kartami.

- a)
- |                 |              |                 |
|-----------------|--------------|-----------------|
| <b>A Q J</b>    | b)           | <b>A 7 4</b>    |
| <b>K 8 7</b>    | <b>9 8 3</b> | <b>Q 10 6 2</b> |
| <b>10 6 4 2</b> | <b>K J 5</b> |                 |
| <b>9 5 3</b>    |              |                 |

Díky příznivé pozici krále v diagramu a) můžete udělat tři zdvihy, budete-li vynášet z listu Southu. Jestliže West dá malou, budete impasovat klukem, vrátíte se v jiné barvě do ruky, a vynesete znovu nízkou, abyste impasovali dámou.

Podobně v diagramu b) mohou být získány tři zdvihy, vynesete-li se pětka k esu stolu, a impasuje se klukem při vrácení této barvy.

Samozřejmě, že impas může být právě tak neúspěšný, jako úspěšný. Avšak leží-li chybějící honér špatně, je jisté, že na něj ztratíte zdvih v každém případě. Neztratíte o nic víc, když impas zkusíte.

V mnoha situacích impasových je správné začít výnosem nízké karty. Jinak byste se vzdali části vaší poziční výhody.

- c)
- |                  |               |                |
|------------------|---------------|----------------|
| <b>Q 6 5</b>     | d)            | <b>K J 9 4</b> |
| <b>10 7 4</b>    | <b>Q 7</b>    | <b>A 8 6 3</b> |
| <b>K 9</b>       | <b>10 5 2</b> |                |
| <b>A J 8 3 2</b> |               |                |

Nejlepší způsob, jak získat pět zdvihů v diagramu c), je vynést malou kartu ze stolu a impasovat klukem, dá-li East devítku. Král pak vypadne na eso ve druhém kole, a dáma sebere desítku Westu. Všimněte si toho rozdílu, k němuž by došlo, kdybyste vynesli ze stolu dámou. Byla by pokryta králem a esem, a už by nebylo možné zabránit Westu, aby udělal zdvih na svou desítku.

V diagramu d) máte začít výnosem nízké karty a impasovat devítkou stolu, když West dá sedmičku. Při znovuzískání výnosu zahrajete jinou nízkou kartu z ruky, a uděláte tři zdvihy, když dáma padne. Kdybyste začli výnosem desítky, West by ji pokryl dámou, a udělali byste jen dva zdvihy.

- e)
- |                |                |                 |
|----------------|----------------|-----------------|
| <b>A J 10</b>  | f)             | <b>A J 10 3</b> |
| <b>K 9 8 3</b> | <b>K 8 6 2</b> | <b>7 4</b>      |
| <b>6 4 2</b>   | <b>Q 9 5</b>   |                 |
| <b>Q 6 5</b>   |                |                 |

Pouze tehdy, když máte silný sled honérů, můžete si dovolit podnést do impasu jednu z vysokých karet. V případě e) je správné vynést dámou. Když bude pokryta králem a esem, stále vám ještě zůstanou vysoké kluk a desítka, které vezmou další dvě kola. A když West nepokryje, zůstanete nadále u výnosu v ruce, abyste mohli pokračovat dalším impasem.

V diagramu f) si můžete dovolit vynést z ruky vysokou kartu; kterou? Karta, která vám umožňuje získat čtyři zdvihy bez přerušování, je devítku. V druhém kole můžete zahrát dámou, a zůstat eventuálně i nadále v ruce, a zahrát potřetí do impasu. Kdybyste začli dámou, druhé kolo by

bylo převzato na stole klukem nebo desítkou, a potřebovali byste vedlejší vstup do ruky, kdybyste chtěli potřetí impasovat.

### Odklad finesy

Někdy je výhodné posečkat s impasem až do druhého kola.

a)	<b>A K J 10 5</b>	b)	<b>A K J 10 8 3</b>
	<b>8 7 6 3</b>		<b>Q 6 5 4</b>
	<b>9 4 2</b>		<b>7 2</b>
	<b>Q</b>		<b>9</b>

Když vám chybí pět karet včetně dámy, impas je lepší šancí než odehrání esa a krále v naději, že dáma vypadne. V diagramu a) však není třeba riskovat impas hned v prvním kole. Odehrajte nejdříve eso nebo krále pro případ, že by byla dáma singl. Jestliže se dáma neobjeví, vraťte se do ruky v jiné barvě, a zahrajte desítku do druhého kola.

Měli byste se však vyvarovat té chyby, že byste si odehráním vysoké karty znemožnili impasovat dvakrát. V diagramu b) je správné impasovat v prvním kole desítkou. Když se to povede, můžete se vrátit do ruky a impas opakovat. Odehrání vysoké karty nejdříve by bylo úspěšné, kdyby měl East singl dámu, ale opakovaný impas bude úspěšný čtyřikrát častěji – tj. když East nemá jen nízký singl.

### Dvojité a kombinované finesy

Když se impasuje proti dvěma nebo více vysokým kartám, je obvykle správné udělat nejdříve hluboký impas.

a)	<b>A Q 9 3</b>	b)	<b>K 9 6 4</b>
	<b>10 4 2</b>		<b>Q 10 8 7</b>

Chceme-li uhrát v případě a) čtyři zdvihy, musíme vynést nízkou z listu Southu a impasovat devítkou, dá-li West malou. Když impas vyjde, vrátíme se nějak zpět do ruky, a vyneseme opět malou a impasujeme dámou. Bylo by chybou vynést desítku v prvním nebo druhém kole. Tak, jak to v diagramu leží, na tom nesejde, ale bylo by to podstatné, kdyby West měl dubl K J a East 8 7 6 5. Kdybyste promarnili desítku, nechali byste Eastu jeden zdvih v této barvě.

V diagramu b), když se objeví v prvním kole nízká od Westu, nejlepší šancí je impasovat devítkou stolu.

c)	<b>9 5 3</b>	d)	<b>9 5 3</b>
	<b>Q 7</b>		<b>K 7 4</b>
	<b>K 6 4 2</b>		<b>J 10 2</b>
	<b>A J 10 8</b>		<b>A Q 8 6</b>

V případě c) můžete očekávat, že uděláte tři zdvihy, pokud oba chybějící honéry nebudou u Westu. Nejúčinnější je vynést nízkou ze stolu k vaší desítce. Když se stůl dostane opět do zdvihu, zahrajete devítku, čímž by zůstal ve výnosu k eventuálnímu třetímu impasu.

V případě d) nesmíte předčasně impasovat proti králi. Nejdříve udělejte hluboký impas proti klukovi a desítce výnosem nízké karty ze stolu, a položením osmičky, dá-li East nízkou.

e)	<b>A J 9</b>	f)	<b>K 10 9 4</b>
	<b>Q 10 5</b>		<b>Q 8 6</b>
	<b>7 4 3</b>		<b>A J 5</b>
			<b>7 3 2</b>

V případě e) má být opět zahrán nejdříve hluboký impas proti desítce, protože West má spíše K 10

## H. W. Kelsey - Vítězná sehrávka

nebo Q 10 než K Q. Pouze když se devítce podaří vyhnat vysokého honéra, udělá se další impas ve druhém kole.

V případě f) byste měli začít výnosem nízké karty k devítce stolu. Jestliže to vyžene kluka nebo dámu, impas desítkou ve druhém kole vám dá největší šanci.

### Dvoustranné finesy

Někdy budete mít karty tak uspořádány, že budete moci impasovat proti chybějící dámě -nebo klukovi - na obě strany.

a)	<b>A 10 6 5</b>	b)	<b>K 9 6 4</b>
	<b>K J 9 8</b>		<b>Q 10 8 7</b>

V případě a) je 50% šance, že najdete, kde dáma leží, ale můžete nepatrně získat, vynesete-li kluka ze své ruky. Má-li West dámu, mohl by být sveden k tomu, aby ji zahrál, čímž vám ušetří hádání. Když West zahraje bez zjevného zaváhání malou kartu, můžete vzít esem na stole a z něho podehrát nazpět desítkou.

Podobně v případě b) by se mělo začít výnosem desítky z ruky. West by se mohl chytit, kdyby pokryl klukem.

c)	<b>K 10</b>	d)	<b>K 5 2</b>
	<b>A J 7 6 3</b>		<b>A J 9 4</b>

V diagramu c) můžete impasovat proti dámě na obě strany, ale to není případ k vyprovokování pokrytí. Je zde zdravý důvod k zahrání impasu proti Westu výnosem nízké karty z ruky a položením desítky. To dá pět zdvihů, má-li West dubl dámu právě tak, jako když má k dámě dvě malé karty. Pět zdvihů nelze uhrát, má-li dubl dámu East.

V případě d) se přirozeně má zahrát nízkou ke králi a nazpět impasovat klukem. Máte-li však důvod k domněnce, že dámu má West, můžete zkusit zpětný impas výnosem kluka z ruky. Jestliže bude pokryt dámou a králem, můžete impasovat v příštím kole desítkou.

### Kdy nedělat finesu

Jsou určité situace, v nichž závisí správná hra na tom, kolik potřebujete uhrát zdvihů v určité barvě.

a)	<b>A 7 4</b>	b)	<b>Q 5</b>
	<b>Q J 6 3</b>		<b>A J 6 2</b>

Potřebujete-li v situaci diagramu a) udělat dva zdvihy, aniž byste ztratili výnos, musíte samozřejmě vynést dámu k impasu. Avšak touto technikou uděláte tři zdvihy jen tehdy, bude-li barva rozložena u protivníků 3-3 bez ohledu na to, kde leží král. Nejlepší šanci na získání tří zdvihů je vynést malou k esu a vrátit pak nazpátek proti vaší ruce. Získá-li váš kluk zdvih, přejdete na stůl v jiné barvě a vynesete opět proti vaší dámě. Tento způsob vám dává tři zdvihy vždy, když krále bude mít East, když West bude mít singl krále a když barva bude dělena 3-3.

V diagramu b) nemůžete nikdy udělat více než dva zdvihy, když vynesete do impasu dámou.



## H. W. Kelsey - Vítězná sehrávka

Abyste si zachovali šanci na tři zdvihy, musíte vynést nízkou z ruky proti dámě. Jestliže dáma získá zdvih, vraťte se k esu a pokračujte svou nízkou kartou. Uděláte tři zdvihy, bude-li West mít krále obsazeného nejvýše dvěma malými kartami.

Je mnoho situací, v nichž je nejlépe impasy nedělat – setkáme se s nimi v dalším. Zatím se dáme do úvah o problémech obránce, vynesete-li hlavní hráč honéra v impasové situaci.

### Krytí honéra

Je-li vnesen honér do impasu, je obvykle správné, aby ho následující hráč pokryl vyšším honérem, má-li ho. Důvod proto je obsažen v principech povyšování. Donucením hlavního hráče, aby k získání jednoho zdvihu použil dvou vysokých karet zlepšíte své šance na povýšení svých bezprostředně následujících karet na vysoké karty /winéry/.

Vezměme diagram, který jsme naposledy viděli a připojme k němu karty obránců:

a)	<b>Q 5</b>	b)	<b>Q 5</b>
<b>7 4 3</b>	<b>K 10 9 2</b>	<b>K 9 8 4</b>	<b>K 7 3</b>
<b>A J 6 2</b>		<b>A J 6 2</b>	

V předešlém bylo tvrzeno, že hlavní hráč by nikdy nemohl udělat více než dva zdvihy, kdyby vynesl dámu do impasu. To předpokládalo správnou obranu. Je jasné, že by East zadal zdvih, kdyby na vnesenou dámu dal nízkou kartu. Po odehrání dámy by hlavní hráč mohl udělat další impas a uhrát tak tři zdvihy. V diagramu a) East snadno vidí, že si povýší dvě karty na winéry, pokryje-li dámu svým králem. Eso získá první kolo, kluk druhé, ale East vezme další dva zdvihy svou desítkou a devítkou.

V diagramu b) East nemá žádné střední karty, ale má rovněž pokrýt dámu svým králem v naději, že povýší na winéry karty svého partnera. Takováto hra nemůže nic ztratit, ale může báječně získat.

Situace je v zásadě tatáž, přijde-li výnos od hlavního hráče.

c)	<b>A Q 8 5</b>	d)	<b>A J 10 3</b>
<b>K 9 3</b>	<b>10 6 4</b>	<b>K 6 5</b>	<b>9 8 4 2</b>
<b>J 7 2</b>		<b>Q 7</b>	

Když South vynesel kluka v diagramu c), West musí pokrýt králem, aby povýšil partnerovu desítku na zdvih. Kdyby West nepokryl, hlavní hráč by v této barvě udělal čtyři zdvihy.

Rovněž tak v případě d) má West pokrýt králem, bude-li vnesena dáma. Tentokrát musí doufat, že pomůže partnerovi vypracovat zdvih ve čtvrtém kole.

e)	<b>A J 8 5 4</b>	f)	<b>10 5 3</b>
<b>Q 6 2</b>	<b>K 9 7</b>	<b>A 8 2</b>	<b>Q 9 4</b>
<b>10 3</b>		<b>K J 7 6</b>	

Jestliže v pozici diagramu e) West nepokryje desítku hlavního hráče, obránci získají v této barvě pouze jeden zdvih. East sice bude moci v prvním kole vzít zdvih, ale následující impas klukem dá hlavnímu hráči zbytek zdvihů.

Podobně v případě f) East musí pokrýt desítku stolu, aby pro obranu získal povýšením dva zdvihy.

## Kdy nekrýt

Stručné pravidla nemají nahrazovat myšlení u bridžového stolu, a mohly by nastat dobré důvody k tomu, abyste nezahráli podle běžné praxe. Pamatujte si, že jediným účelem krytí honéra je povýšení středních karet vašich nebo vašeho partnera. Nekryjte, když není co povýšit.

a)	A Q 10 9	b)	A 5
	K 8 6 3      7 5 4		K 9 6 2      8 7 3
	J 2		Q J 10 4

Když West pokryje kluka v diagramu a), daruje hlavnímu hráči čtyři okamžité zdvihy. Podívá-li se West na silu na stole, má zahrát nízkou kartu. Pak jeho král udělá zdvih ve čtvrtém kole.

Rovněž tak v případě b) si má West uvědomit, že není důvodu ke krytí, je-li vynesena dáma, protože jeho král bude vždy vysokým ve třetím kole. Když West pokryje, hlavní hráč bude moci udělat beze ztráty tempa tři zdvihy.

c)	Q J 10 8	d)	J 10 9 4
	9 5      K 7 4 2		K 8      Q 6 5 3
	A 6 3		A 7 2

Když East vidí sílu na stole v diagramu c), může pochopit, že se pokrytím vynesené dámy nedá nic získat. Dá-li jen nízkou kartu, hlavní hráč udělá jen tři zdvihy.

V případě d) East by neměl ani pomyslet na položení dámy, bude-li vynesena kluk. South udělá tři zdvihy, pokryje-li East, a jen dva, pokud nepokryje.

A nyní pár příkladů, kdy správná hra není tak zřejmá:

e)	Q J 9 2	f)	J 10 5
	10 7 4      K 6 5		K 8 3      Q 9 2
	A 8 3		A 7 6 4

Zvažme, co se stane, když East pokryje vynesenu dámu v diagramu e). Pokud vezme esem, hlavní hráč bude moci impasovat proti desítce Westu a udělá všechny čtyři zdvihy v této barvě. Aby se tak nestalo, East musí zahrát malou v prvním kole. Bude-li hlavní hráč pokračovat klukem ze stolu, East může pokrytím králem povýšit partnerovu desítku na winéra.

To je obvykle správný postup, je-li vynesena honér ze sledu dvou honérů. Obrana má dát nízkou na prvního honéra, ale pokrýt pak honéra druhého.

Podobná situace je v diagramu f). Pokryje-li East, když je vynesena kluk, South vezme esem a vrátí nízkou proti desítce, přičemž ztratí jen jeden zdvih v této barvě. East měl zahrát na vynešeného kluka dvojku. East pak vezme králem, a East nemůže přijít o další zdvih v této barvě.

10 9 3	Zde je jiný příklad. Ze stolu je vynesena desítka, a obránci udělají
A K 6      J 8 2	pouze dva zdvihy, když East bude natolik bláhový, že ji pokryje klukem.
Q 7 5 4	Zahraje-li však East nízkou, hlavní hráč nebude moci odehrát tuto
	barvu, aniž by v ní pustil tři zdvihy. Pokud jste na pochybách, zde máte pokrýt

honéra nebo ne, řiďte se tímto všeobecným pravidlem: Pokryjte, když vidíte dva ne-přátelské honéry po své levici nebo jednoho po své pravici; dejte malou, když vidíte jednoho honéra po své levici nebo dva honéry po své pravici.

Musíte však pamatovat na to, že každé pravidlo má své výjimky. Nic by vás nemělo přimět k pokrytí v situacích jako v následujících příkladech, když je u hlavního hráče indikována délka v dané barvě.

8 6 4  
A            K 5 3  
J 10 9 8 7 2

J 9 5  
K            Q 7 2  
A 10 8 6 4 3

V obou případech jde o trumfovou barvu, které byla hlavním hráčem dvakrát nabídnuta. Pokryjete-li, když bude vynesena honér ze stolu, vznikne u stolu trochu veselí, ale váš partner se asi smát nebude.

A 8 6 4  
Q 5            7 3 2  
K J 10 9

Opět jde o trumfovou barvu a hlavní hráč vynáší kluka z ruky. Sedíce na Westu uvědomujete si, že nic nemůže být povýšeno, protože hlavní hráč nenesl kluka, kdyby neměl také desítku.

Pokouší se lokalizovat dámu a doufá, že mu trochu pomůže. Přirozeně, že máte zahrát nízkou, aniž byste mrkli okem a nechat ho, aby našel dámu sám – bude-li moci.

## Zdvihy na nízké karty

I při dobré impasové technice zřídka kdy uděláte pro svůj závazek dost zdvihů jen na vysoké karty. Při hře bez trumfů jediný jiný zdroj zdvihů jsou dlouhé barvy. Předpokládejme, že máte následující listy.

K Q J 4 2  
10 5            A 9 6  
8 7 3

Toto je druh barvy, která může být obvykle vypracována, aby dala několik zdvihů na nízké karty. Honéry na stole slouží k vyhnání esa a ke zbavení nepřítele zbývajících karet v této barvě, načež vám zbydou dva další winéry na stole. Všechny má tato barvy pro vás cenu čtyř zdvihů, z nichž dva uděláte na

vysoké karty a dva na nízké. Samozřejmě, že nepřátelské karty nemusí být rozloženy 3-2. Je to nejpravděpodobnější rozloha, ale mohou být děleny též 4-1 nebo dokonce 5-0, v kterémžto případě nedopadnete tak dobře.

Rozpadne-li se barva 3-2, budete asi stále ještě potřebovat vedlejší vstup na stůl, abyste mohli své čtyři zdvihy odehrát. Víte proč?

## Zadržovací hra

Důvod je v tom, že nad barvou nemáte plnou kontrolu, když eso mají obránci. Eso je nejpružnější zádrží, protože jeho vlastník může na něj vzít zdvih v době, kterou si sám zvolí. Nic nenutí East v hořejším příkladě, aby zahrál své eso v prvním nebo druhém kole této barvy. Může se rozhodnout pro „zadržování“ esa, a může nechat krále udělat první zdvih a dámu druhý. Musí sice zahrát své eso ve třetím kole, ale dosáhl toho, co chtěl – odříznout vás od stolu. Nebudete-li mít vedlejší vstup, nebudete nijak moci dosáhnout toho, abyste si odehráli ze stolu vypracované winéry. Tím, že odmítl položit své eso příliš brzy, Eastu se podařilo zneškodnit vaše zdvihy na nízké karty.

Přirozeně, že zadržovací techniku mohou uplatnit obě strany. Obránci obvykle útočí ve své dlouhé barvě proti beztrumfům, aby si vypracovali další winéry pro sebe. Hlavní hráč by neměl dovolit, aby jeho zádrže byly vyhnány příliš snadno.

6 2  
K J 9 5 3            Q 8 4  
A 10 7

Předpokládejme, že West vynesel malou kartu a East dá dámu. Obvykle se vyplatí podržet eso ve dvou kolech, zahráním sedmičky pod dámu a desítku, když East bude pokračovat.

Eso vezme ve třetím kole, ale komunikace mezi obránci bude přerušena, a West nebude moci odehrát své vypracované winéry, ledaže by měl vstup ve vedlejší barvě.

Prozkoumejme jiný typ barvy, v němž můžete mít naději na vypracování zdvihů navíc.

A K 8 7 6  
Q 10 5      J 9  
4 2

Opět máme za to, že na stůl není žádný vedlejší vstup. Vezmete-li domů eso a krále a pak postoupíte zdvih obráncům ve třetím kole, vypracujete na stole neméně než tři winéry navíc. Tyto winéry jsou však bezcenné, když k nim není vstup, aby mohly být

odehrány. V čem je chyba?

## Propouštění

Ve skutečnosti jste dovolili protivníkům, aby uplatnili svou zádrž až ve třetím kole této barvy. Jelikož jste měli nejvyšší karty, mohli jste zvolit si, kdy měli obránci vzít svůj zdvih. Měli jste si zachovat komunikaci mezi svými listy tím, že byste se ‚skrčili‘ a zahráli nízkou z obou listů, a propustili protivníkům jejich zdvih v prvním kole.

Touto hrou se nemůže nic ztratit, protože obránci musí udělat jeden zdvih v této barvě tak jako tak. Výhoda přenechání jim prvního zdvihu spočívá v tom, že pak můžete později odehrát všechny zbývající karty výnosem k esu, a odehráním krále. Výnos pak zůstane na správné straně a budete moci využít tři nízké karty navíc, které byly takto vypracovány.

Propouštění – skrčení se – je jedno z nejobvyklejších zahrání, neocenitelné, je-li nedostatek vstupů. V následujícím příkladě není opět žádný vedlejší vstup na stůl.

A 7 6 5 2  
K 8      10 9 3  
Q J 4

Vynesete dámu do impasu a West pokryje králem.  
Co máte udělat?

Nuže, mohli byste vzít esem a udělat i druhý zdvih na kluka, ale to by byl konec vaší cesty. Obránci by udělali zdvih ve třetím kole, a vaše dva winéry na nízké karty by zůstaly zakopány na stole.

Jediný způsob, jak uhrát v této barvě čtyři zdvihy, je skrčit se v prvním zdvihu a nechat West uhrát jeho krále. Pak budete moci vzít druhé kolo svým klukem, třetí esem stolu a pokračovat pak v odehrání vypracovaných malých karet. Všimněte si znovu, že skrčení se nic nestojí. Celá věc záleží v tom, že necháte protivníkům uhrát jejich zdvih tehdy, když se to líbí vám.

Technika přenechání časného zdvihu nepříteli může být účinně uplatněna i v obraně.

10 6 3  
A K 8 4 2      9 5  
Q J 7

Když vynáší West proti závazek BT, měl by vynést nízkou kartu, nikoliv eso nebo krále. To dá vydražiteli první zdvih v této barvě, ale když se pak East dostane do zdvihu, bude mít ještě jednu kartu v partnerově barvě, kterou bude moci vynést.

K 7  
8 3      A Q 9 6 5 4  
J 10 2

Opět BT. West nese osmičku partnerovy barvy, a ze stolu je zahrán král. Kdyby neměl vedlejší vstup, East by měl propustit a zachovat tak komunikaci se svým partnerem.

Techniky, které jsme probrali – odblokování, impasování, krytí honérů, zadržování vysokých karet a propouštění jsou základními prostředky v sehrávce. Dosud jsme je prostudovali v kontextu jen co do jedné barvy. Nyní bude na čase podívat se na ně znovu a uplatnit je při sehrávce celého rozdání.

## 2. Plán hry v beztrumfových závazcích

- o Nehrání dlouhé barvy
- o Zadržování
- o Nebezpečný protivník
- o Kdy nezadržovat
- o Vodítka pro zadržení esa
- o Útok na správné vstupy
- o Impasování pro bezpečnost
- o Propuštění
- o Propuštění proti zadržování

Když je učiněn otvírající výnos a tichý hráč vyloží karty na stůl, naučte se nedotknout se žádné karty, dokud si neutvoříte plán sehrávky. Úspěch v závazku bude často záviset na tom, jak zahrajete do prvního zdvihu, vyvarujte se tedy nějaké uspěchanosti. Klidně seděte a přemýšlejte. Ve druhém zdvihu by mohlo již být pozdě.

Vášim prvním úkolem je spočítat si počet bezprostředních winérů v obou listech – zdvihů, které můžete získat, aniž byste ztratili výnos. Stačí-li to pro váš závazek, nebudete zřejmě mít žádný problém. Ale daleko nejčastěji nebudete mít dost bezprostředních winérů, a budete se muset poohlédnout po tom, jak vypracovat v jedné nebo druhé barvě zdvihy navíc. Při tom se možná budete muset vzdát výnosu, a musíte pečlivě uvážit, jakou škodu by vám obránci mohli způsobit. Máte-li několik možností k vypracování zdvihů navíc, vyhledejte nejbezpečnější z nich.

Obránci obvykle zahájí útok ve své nejdelsí barvě, a vy se budete muset spolehnout na své vysoké karty, abyste byli pány nad situací. Často budete protiútočit ve své vlastní nejdelsí barvě, pokoušejíce se o vyhnání esa nebo krále dříve, než si nepřátelé vypracují svou barvu. Hra mnoha beztrumfových závazků se vyvine v závod proti času, když se každá z obou stran pokouší vypracovat si svou dlouhou barvu nejdříve. Obránci jsou do tohoto závazku s výhodou otvírajícího výnosu, který jim umožňuje zasadit první úder, a dává jim výhodu tempa. Vaší výhodou jako hlavního hráče je to, že obvykle máte v lstech více vysokých karet, abyste mohli zadržet odehrání nepřátelské barvy.

Když si uděláte svůj plán – nikoliv však dříve !! - můžete zahrát do prvního zdvihu.

Zde je příklad každodenní situace (Rozdání 1):

	<b>A 6</b>	Hrajete 3 BT při výnosu pikovou dámou.
	<b>6 4</b>	
	<b>Q J 4 3</b>	Když spočítáte své rychlé zdvihy, vidíte, že jich máte pouze
	<b>K J 10 9 2</b>	pět – dva pikové a tři srdcové. Ke splnění závazku potřebujete
♠ Q		tedy vypracovat čtyři další zdvihy.
	<b>K 5</b>	Samozřejmě, že uděláte pár zdvihů navíc v srdcích, bude-li
	<b>A K Q 8 3</b>	tato barva dělena 3-3. Nemůžete s tím však počítat, a i tak
	<b>10 7 6 2</b>	stále ještě budete potřebovat navíc zdvihy někde jinde. Když
	<b>Q 5</b>	se podíváte dále na své karty, vidíte možnost vypracovat
		další zdvihy jak v kárech, tak i v trefech. Nebudete však mít
		dost času k vypracování obou barev. Když pustíte obránce do
		zdvihu, vyrazí vám vaši druhou zádrž v pikách, a budou pak moci odehrát nejméně tři pikové zdvihy,
		až se znovu dostanou do zdvihu, a tak vás porazí. Nepřítel vyhraje závod, jestliže nebudete moci
		vypracovat čtyři zdvihy navíc, které potřebujete, v jediné barvě.

Celé rozdání může vypadat např. takto (Rozdání 1):

<b>A 6</b>	<b>K 8</b>	Kára by dala nanejvýše tři zdvihy navíc, ale trefy dají čtyři zdvihy, jakmile bude vyhnáno eso. Rozhodnete se tedy správně k výnosu trefu do druhého zdvihu.
<b>6 4</b>	<b>A 8 7 3</b>	
<b>Q J 4 3</b>	<b>K 5</b>	Vaše plánování však ještě není úplné. Musíte se ještě rozhodnout, kde máte udělat první zdvih – na stole esem nebo v ruce králem. Záleží na tom? Ano, záleží! Vezmete-li na stole a vynesete tref, ošklivý obránci by mohl zadržet své eso v prvním kole. Vezme jim až ve druhém kole trefu, vrátí pik a vy nebude mít žádný rychlý vstup na stůl, abyste mohli odehrát všechny vysoké trefy, které na stole leží.
<b>K J 10 9 2</b>	<b>A K Q 8 3</b>	A přejdete-li na kára po vzetí prvního trefu, můžete se setkat s rozlohou 4-1, a zase uděláte jen osm zdvihů.
<b>(Q) J 9 7 4 3</b>	<b>10 8 2</b>	
<b>7 2</b>	<b>J 10 9 5</b>	
<b>A 9 5</b>	<b>K 8</b>	
<b>6 4</b>	<b>A 8 7 3</b>	
	<b>K 5</b>	
	<b>A K Q 8 3</b>	
	<b>10 7 6 2</b>	
	<b>Q 5</b>	

Bezpečná cesta ke splnění závazku 3 BT je vzít první pik v ruce králem, ponechávaje si eso pikové na stole jako vstup, a vynést trefovou dámu (nejdříve vysokou kartu z kratší strany, aby nedošlo k zablokování). Pokračováním v trefech se vyrazí eso, a nikdo vám nezabrání splnit svůj závazek dvěma zdvihy pikovými, čtyřmi trefovými a přinejmenším třemi srdcovými.

Nezbytnost zachování si vstupu může být stanovena jako základní pravidlo:

**Můžete-li získat zdvih v kterémkoli listě, zachovejte si vysokou kartu /winéra/ v tom listě, v němž budete později potřebovat vstup.**

## Nehraní dlouhé barvy

Ačkoliv je obvyklé, že hlavní hráč pro své zdvihy navíc vyhledá nejdelší barvu v obou listech, není její rozehrání vždy nejvýhodnější, a to z toho důvodu, že to časový faktor nedovolí.

Máme např. toto rozdání (Rozdání 2):

<b>5</b>	<b>Q 9 8 4 2</b>	Opět hrajeme 3 BT při pikovém výnosu. Tentokrát můžete počítat sedm rychlých zdvihů – dva pikové, jeden srdcový a čtyři trefové – takže vám zbývá vypracovat dva další zdvihy.
<b>A J 10 3</b>	<b>Q 8 7 4</b>	Tři zdvihy navíc by se daly vypracovat v kárech, tj. v barvě, kterou máte v obou listech nejdelší. Naneštěstí nemáte dost času k vypracování kárových zdvihů, protože při tom byste museli dva krát pustit výnos. Obránci by vzali první káro, vyhnali by vám vaši druhou pikovou zádrž, a jakmile by se dostali do zdvihu na další káro, odehráli by dost pikových zdvihů, aby váš závazek porazili.
<b>Q 9 6 5</b>	<b>K</b>	
<b>A K Q 5</b>	<b>7 4 2</b>	Musíte se tedy obrátit k srdcím, v nichž se snad dají včas vypracovat dva zdvihy navíc, které potřebujete. Vyneste nízké srdce (nikoli devítku, protože West by mohl mít singl nebo duble honéra) do druhého zdvihu a uděláte impas desítkou stolu. Když se dostanete do výnosu druhým pikem (na nějž samozřejmě odhodíte ze stolu káro), zahrajete druhé malé srdce do impasu klukem. Touto hrou uděláte devět zdvihů, kdykoliv bude mít West oba srdcové honéry, když budou srdce rozdělena 3-3, i s rozdělenými honéry, a když bude mít West singl nebo dubl honéra.
<b>J 10 7 (6) 3</b>		
<b>K 6</b>		
<b>A 7 4</b>		
<b>10 9 6</b>		
<b>A K</b>		
<b>9 5 2</b>		
<b>J 10 8 3 2</b>		
<b>J 8 3</b>		

Musíte se tedy obrátit k srdcím, v nichž se snad dají včas vypracovat dva zdvihy navíc, které potřebujete. Vyneste nízké srdce (nikoli devítku, protože West by mohl mít singl nebo duble honéra) do druhého zdvihu a uděláte impas desítkou stolu. Když se dostanete do výnosu druhým pikem (na nějž samozřejmě odhodíte ze stolu káro), zahrajete druhé malé srdce do impasu klukem. Touto hrou uděláte devět zdvihů, kdykoliv bude mít West oba srdcové honéry, když budou srdce rozdělena 3-3, i s rozdělenými honéry, a když bude mít West singl nebo dubl honéra.

Výborný důvod k nehraní vaší nejdelší barvy je, když tato barva nezaručuje dostatečný počet

## H. W. Kelsey - Vítězná sehrávka

zdvihů pro splnění závazku. Snadno se dá sehrát špatně následující rozdání, budete-li nepozorní (Rozdání 3):

<b>K 6 4</b>	West vynese malé srdce proti závazku 3 BT. East dá kluka, a vy
<b>8 5</b>	vezmete dámou. Dvě srdce, jedno káro a čtyři trefy vám dávají do-
<b>A Q J 5</b>	hromady 7 rychlých zdvihů, takže vám zbývá vypracovat ještě dva
<b>K 8 7 6</b>	další. Nejdelší barvou v obou listech jsou kára, a asi ne-
<b>A 9 7 2</b>	padnete, když vynesete káro k impasu klukem. Může se
<b>K 9 7 (4) 2</b>	<b>10 5 3</b> to však stát. East by mohl mít kupř. singl krále, nebo
<b>8</b>	<b>J 10 6 3</b> krále, desítku a dvě další, a vy byste se pak museli
<b>10 9 2</b>	<b>K 10 6 2</b> partnerovi omlouvat.
	<b>5 4</b>
<b>Q J 8</b>	V tomto případě není třeba stěžovat si na smůlu. Spolehlivá
<b>A Q</b>	cesta k vypracování dvou zdvihů, které potřebujete, je rozehrát
<b>9 7 4 3</b>	piky, i když je jich jen šest v obou listech. Nechají-li vás obránci
<b>A Q J 3</b>	uhrát jeden pikový zdvih, můžete se pak samozřejmě pokusit o
	impas kárový, aniž byste cokoli riskovali.

Z úkolu, který byl dán v tomto rozdání, můžeme vyvodit další všeobecné pravidlo:

**Nikdy neriskuj impas, když můžeš splnit závazek bez něho.**

## Zadržování

Nejužitečnější protiprostředek hlavního hráče proti hrozbě nepřátelské dlouhé barvy spočívá v zadržování. Tím, že odmítnete položit svou zádrž (obvykle eso) až do té doby, dokud jeden z obránců už danou barvu nebude mít, přeruší hlavní hráč spojení mezi listy obou obránců.

<b>A 4 3</b>	Zde je jasný příklad (Rozdání 4):
<b>Q 2</b>	West vynese srdcového kluka proti vašemu závazku 3 BT.
<b>K Q J 6 3</b>	
<b>Q 7 4</b>	Budete-li správně uvažovat, zjistíte, že máte dva rychlé zdvihy
<b>♥ J</b>	v pikách, čtyři v trefech, a přinejmenším jeden v srdcích. Potřebné
	zdvihy navíc lze vypracovat v kárech.
<b>K 9 5 2</b>	Jediné potenciální nebezpečí je v srdcích, a vy zatím nevíte, jak to
<b>A 8 5</b>	dopadne, dokud nevidíte, co se stane v prvním zdvihu. Dáte-li ze
<b>8 2</b>	stolu srdcovou dámou, East ji pokryje králem. Nyní jste v nebezpečí,
<b>A K J 2</b>	že padnete, ledaže by srdce byla dělena 4-4.

## H. W. Kelsey - Vítězná sehrávka

Mějme za to, že srdce jsou dělena 5-3. Poněvadž potřebujete zdvihy v kárech, nebudete mít žádnou šanci, bude-li kárové eso u toho obránce, který již nemá srdce. Pohled na celé rozdání ukazuje rozlohu, proti níž jste se ubránili.

A 4 3	
Q 2	
K Q J 6 3	
Q 7 4	
Q 8 6	J 10 7
J 10 9 6 3	K 7 4
9 4	A 10 7 5
10 5 3	9 8 6
	K 9 5 2
	A 8 5
	8 2
	A K J 2

Všimněte si, že když eso srdcové zahrajete v prvním nebo druhém kole této barvy, obránci vezmou bez potíží pět zdvihů.

Jedna zvláštní forma zadržení je známá jako Bathské zahrání.

8 6 4		
K Q 10 9 5	7 3	
A J 2		

Když je vynesena král, South dá dvojku a nechá Westu tento zdvih. To je velmi účinný tah, protože West nemůže pokračovat v útoku, aniž by dovolil Southu udělat dva zdvihy v dané barvě.

Zadržení může být účinným opatřením i tehdy, když nemáte eso v nepřátelské barvě (Rozdání 5):

7 6 4			
K 8 2			
J 7			
A Q J 9 3			
A 10 8 (5) 3	Q 9		
J 10 4	9 7 5 3		
K 10 6	9 8 3 2		
4 2	K 8 7		
	K J 2		
	A Q 6		
	A Q 5 4		
	10 6 5		

West vynášá malý pik do vašeho závazku 3 BT, a East položí dámu. Jako bezprostřední zdvihy můžete počítat jeden pik, tři srdce, jedno káro a jeden tref. Tři další zdvihy musí být vypracovány, a může je dát trefová barva, i když impas v ní nebude sedět.

Nebezpečí převzetí prvního zdvihu spočítá v tom, že West mohl vynést od A 10 x x x v pikách. Nezdá-li se trefový impas, West vynesou svůj zbývající pik, a West stáhne čtyři zdvihy v této barvě.

Uvedenému nebezpečí se lze docela snadno vyhnout zadržením v pikách a zahráním dvojky pod dámu Eastu.

Bude-li nyní East pokračovat v pikách, přeruší se spojení mezi listy obránců v této barvě v nebezpečné alternativě, kdy West má pět listů pikový. Má-li West méně než pět piků, závazek bude vždy v bezpečí, neboť když East přejde ve druhém zdvihu na káro, položíte hned eso a vypustíte desítku trefovou. Odevzdáte maximálně dva piky, jedno káro a jeden tref.

## Nebezpečný protivník

Poslední rozdání nás seznamuje s termínem, který velmi ovlivňuje sehrávku hlavního hráče – totiž s pojmem „nebezpečný protivník.“ Často se stane, že je nebezpečné pustit do výnosu jednoho protivníka, nikoli však druhého. Ve výše uvedeném příkladě by bylo nebezpečné vzít první pik, a zkusit impas, který by neseseděl, protože East by mohl učinit osudný výnos. Jak už bylo řešeno, prostředek proti tomu bylo zadržení. Dejme ale tomu, že byste museli udělat nutný impas proti Eastu do ruky Westu, tedy opačně, než bylo uvedeno. Pak by bylo chybou zadržet v prvním zdvihu, protože až by pak byl na výnosu West, kluk pikový by se stal druhou zádrží. Zaměňme několik karet v posledním příkladu, abychom toto hledisko objasnili (Rozdání 6).



## H. W. Kelsey - Vítězná sehrávka

	<b>7 6 4</b>	Opět West vynesl malý pik a East zahraje dámu. Tentokrát by
	<b>K 8 2</b>	vás nemělo ani napadnout, že byste měli zadržet. Vezměte králem,
	<b>J 9 7</b>	přejděte na stůl srdcovým králem, a vyrukujte s károvou devítkou.
	<b>A Q J 9</b>	Rozdílný postup je odůvodněn faktem, že si můžete být jisti vy-
<b>♠ 5</b>		pracováním tří zdvihů navíc, které potřebujete, aniž byste pustili
		East do výnosu. Zadržení je tudíž zbytečné, protože bude-li u výnosu
		West, budete mít druhou pikovou zádrž.
	<b>K J 2</b>	Zadržení je v tomto případě naopak vysoce nebezpečné, protože
	<b>A Q 6</b>	by mohlo dát obráncům šanci na vypracování piků, pokud West
	<b>A Q 10 5 4</b>	bude mít ještě zádrž v kárech. Zde je uvedena jedna taková možná
	<b>10 6</b>	rozloha:
	<b>7 6 4</b>	Abychom to shrnuli, s podobnými kartami vaše rozhodnutí zda
	<b>K 8 2</b>	zadržet, či ne, musí záležet na tom, zda očekáváte, že budete muset
	<b>J 9 7</b>	pustit do zdvihu East nebo West.
	<b>A Q J 9</b>	
<b>A 10 8 (5) 3</b>	<b>Q 9</b>	
<b>J 7 3</b>	<b>10 9 5 4</b>	
<b>K 6</b>	<b>8 3 2</b>	
<b>8 7 4</b>	<b>K 5 3 2</b>	
	<b>K J 2</b>	
	<b>A Q 6</b>	
	<b>A Q 10 5 4</b>	
	<b>10 6</b>	

Jsou případy, kdy je správné zadržet i tehdy, když máte dvě zádrže. Pro změnu se podívejme na celé rozdání hned od začátku (Rozdání 7):

	<b>K J 4</b>	West vynáší károvou trojku proti vašemu závazku 3 BT,
	<b>A 7 2</b>	a East dává krále.
	<b>7 5 4</b>	
	<b>Q 10 9 2</b>	Máte sedm zdvihu zhora, a potřebujete si vypracovat
<b>9 5</b>	<b>Q 10 8 6 2</b>	další dva. Tyto potřebné zdvihy může poskytnout pouze
<b>10 4 3</b>	<b>J 9 6 5</b>	trefová barva, a mohlo by se zdát přirozeným vzít první
<b>J 9 6 (3) 2</b>	<b>K 10</b>	zdvih a zahrát hned trefy. Vidíte, co se stane, když tak
<b>K 8 4</b>	<b>A 6</b>	učiníte? East vezme první trefa vrátí své káro. A i kdyby-
	<b>A 7 3</b>	ste nyní dali malou, West převezme klukem a zahraje další káro,
	<b>K Q 8</b>	aby vyrazil vaši dámu. Když se pak West dostane do zdvihu trefovým
	<b>A Q 8</b>	králem, bude moci odehrát další dvě kára, a tak váš závazek zhubí.
	<b>J 7 5 3</b>	Cesta k vypořádání se s touto nebezpečnou rozlohou 5-2 v kárech je
		v zadržení kárového esa v prvním zdvihu. Když vezmete pokračování
		v kárech a zahrajete tref, East asi vezme svým esem, ale vaše zadržení přerušilo komunikaci mezi
		obránci. East už nemá žádné káro, aby je vynesl zpět, a vy budete moci v pohodě vypracovat trefy.

Toto zadržení zaručuje úspěšné splnění závazku až na případ, že by West měl od počátku oba vysoké trefy. Ale v tom případě je závazek nesplnitelný žádnou technikou.

## Kdy nezadržovat

Již jsme se seznámili s jednou situací, kdy by zadržení bylo chybou – máte-li jistotu, že máte druhou zádrž v dané barvě, pustíte do výnosu bezpečného protivníka.

Někdy budete mít takové listy, že si můžete být jisti druhou zádrží bez ohledu na to, který protivník získá výnos.

a)	<b>J 5</b>	b)	<b>9 2</b>
	<b>K 10 3</b>		<b>A 10 8 4</b>

V diagramu a) když West vynese malou kartu a East přidá dámu, můžete být jisti, že máte druhou zádrž, i když převezmete králem. Zadržet v tomto případě by mělo za následek, že byste v této barvě získali jen jeden zdvih.

Podobně v případě b) máte pokryt esem jakéhokoli honéra. Desítka, devítka a osmička v obou listech dávají záruku, že v této barvě uděláte ještě jeden zdvih.

## Vodítka pro zadržení esa

S pěti kartami v nepřátelské barvě v obou listech zadržte dvakrát, s šesti kartami zadržte jednou, a se sedmi kartami vezměte hned esem.

a)	<b>5 2</b>	b)	<b>6 3 2</b>	c)	<b>7 6 3 2</b>
	<b>A 5 4</b>		<b>A 5 4</b>		<b>A 5 4</b>

Účelem zadržení je chránit se proti možnosti, že jeden z obránců má v této barvě pět nebo více karet, a z uvedených pravidel můžete vidět, že jsou dána podle toho. Máte-li pět karet, potřebujete zadržet dvakrát, abyste přerušili soupeřům komunikaci, je-li u nich barvy rozložena 5-3. Máte-li šest karet, je nebezpečná rozloha 5-2, a k přerušení spojení postačí zadržet jednou. Když máte sedm karet a jeden obránců jich má mít pět, musí mít druhý singl a v tomto případě není nutné zadržovat vůbec.

Takovéto jednoduché poučky vám mohou mnoho pomoci, budete-li jich používat s rozvahou, ale nesmíte se na ně dívat jako na náhražku zdravého úsudku. Jedním z případů, kdy je třeba od zadržení upustit je situace, kdy by obránci mohli přejít na jinou, nepříjemnější barvu.

<b>7 4</b>	<b>8 5</b>	<b>Q J 6 4</b>	<b>A K 10 4 3</b>	Opět jste v závazku 3 BT, West
<b>A 8 6</b>	<b>A 9 3</b>	<b>K 7 5 3</b>	<b>Q J 7</b>	vynáší srdcovou dvojku a East
				dává dámu. Jak byste měli hrát?

Se sedmi rychlými zdvihy potřebujete vypracovat dva další v kárech, a možná jste v pokušení zadržet eso pro případ, že by srdce byla rozdělena u protivníků 5-3.

Při vynášení od barvy, která není vedena sledem honérů, mívají obránci tendenci vynášet čtvrtou zhora. Výnos dvojky od Westu tudíž dává indikaci, že barva bude 4-4, v kterémžto případě budete moci závazek splnit vzetím prvního zdvihu esem a rozehrátím kár.

Nebezpečí zadržení spočívá v tom, že East, když by vzal srdcový zdvih, mohl by přejít na piky a vypracovat tři další zdvihy v této barvě dříve, než byste vyrazili kárové eso.

Možnost obránců ublížit vám náhlým přechodem na jinou barvu je faktor, na nějž byste neměli zapomínat nejen při úvahách o tom, zda zadržet, ale vždy, když plánujete nějaké zahrání, při němž musíte odevzdat výnos.

## H. W. Kelsey - Vítězná sehrávka

Zde je na to příklad (Rozdání 8):

<b>A Q J 7</b>	Tentokrát hrajete 1 BT, a West vynáší pikovou trojku.
<b>9 8 3</b>	Udělejte si plán hry.
<b>A 10 7 6</b>	
<b>K 5</b>	Pro rychlé zdvihy zhora máte tři esa, a na další zdvihy
<b>9 8 5 3</b>	<b>K 10 2</b> jsou možnosti jak v pikách, tak v trefech.
<b>K Q 5</b>	<b>J 10 6 2</b> Pokud zahrál West od pikového krále – což se zdá
<b>5 4</b>	<b>K Q 9 8</b> pravděpodobné, mohli byste udělat tři zdvihy v pikách
<b>A 8 6 4</b>	<b>7 2</b> dvojím impasováním, a vypracovat si čtyři zdvihy
<b>6 4</b>	v trefech, čímž byste udělali celkem devět zdvihů.
<b>A 7 4</b>	Zavázali jste se však pouze k sedmi zdvihům, ne k devíti, a měli
<b>J 3 2</b>	byste zahrát ce nejbezpečněji na splnění závazku. Uvědomte si, co
<b>Q J 10 9 3</b>	by se mohlo stát, kdyby se pikový impas v prvním zdvihu nezdařil.

East by bezpochyby přešel na srdce, a zaútočil by tak na jediný vstup do vaší ruky dříve, než byste stačili rozehrát trefy. Obránci by pak zadrželi trefové eso v jednom kole, a mohli by vás omezit jen na pět zdvihů.

Není zde žádný důvod pro riskování. Bezpečná cesta ke splnění vašeho závazku je zahrát v prvním kole pikové eso a vynést trefového krále, a pokračovat v trefech tak dlouho, dokud nebude vyhnáno eso. Tímto způsobem vám nic nezabrání, abyste neuhráli čtyři trefy a tři esa.

## Útok na správné vstupy

Když při vypracovávání potřebných zdvihů navíc budete muset dvakrát pustit protivníky do výnosu, zamyslete se nad tím, která zádrž by měla být vyražena nejdříve. Obvykle to bude vstup do toho listu, který má dlouhou barvu (Rozdání 9):

<b>10 6 5 4</b>	Hrajete 3 BT při výnosu srdcovou dámou. Máte pět rychlých
<b>7 3</b>	zdvihů, a musíte vypracovat čtyři další. Úspěšný impas v trefech
<b>9 3</b>	vám dá kýžené čtyři zdvihy, ale pokud se trefový impas nepovede,
<b>A J 10 5 2</b>	budete ještě potřebovat zdvih v pikách.
<b>A J 8 7</b>	<b>9 3 2</b> Jaké nebezpečí hrozí? Největší hrozbou pro bezpečnost
<b>(Q) J 9 6 4</b>	<b>10 8</b> závazku je možnost, že by West měl pětilet srdcový. Pokud
<b>10 5 4</b>	<b>Q J 8 6 2</b> byste vzali první srdci a provedli nezdařený impas trefový,
<b>7</b>	<b>K 8 4</b> přišlo by vám nazpět další srdce, které by vám vyrazilo
<b>K Q</b>	druhou zádrž v této barvě dříve, než byste si vypracovali
<b>A K 5 2</b>	potřebný zdvih v pikách, a bude-li mít pikové eso West, nutné
<b>A K 7</b>	jednou padnete.
<b>Q 9 6 3</b>	Měli byste pouvažovat o zadržení jako o způsobu překonání této

nesnáze. Potíž je v tom, že by to mohlo nahradit jedno nebezpečí druhým. West by již nemohl uplatnit své srdce, ale mohl by přejít ve druhém zdvihu na kára (nebo i na piky), a opět byste neudělali více než osm zdvihů.

Zadržením se problém nevyřeší. S tímto typem listu musíte dát především přednost vyražení nepřátelské zádrže, která by mohla být v tom soupeřově listu, který má dlouhou barvu. Vezměte první srdce, a do druhého zdvihu vyneste pikového krále. Pokud některý obránců vezme esem a zahraje další srdce, můžete opět převzít a udělat bezpečný impas v trefech. Vezme-li East králem a vynese potřetí srdce, znamená to, že tato barva je dělena 4-3, a tedy nemůže ztratit víc než dva zdvihy srdcové, jeden pikový a jeden trefový.

Všimněte si, že není žádným riskováním zaútočení pikovým králem, i když bude propuštěn. Neexistuje žádná rozloha, při níž by obránci mohli dosáhnout více než tři pikové zdvihy, a vy si tedy pořád můžete dovolit pustit jeden zdvih na trefového krále.

## Impasování pro bezpečnost

Existují rozdání, v nichž by se měl udělat impas ne pro dosažení zdvihů navíc, ale proto, aby se do výnosu nedostal nebezpečný obránců (Rozdání 10).

<b>Q 6 3</b>	<b>A 8 5</b>	<b>K 4</b>	<b>A 9 8 4 3</b>	<b>9 7 5</b>	<b>10 9 4</b>	<b>Q 9 6 2</b>	<b>Q 10 5</b>	<b>K 8</b>	<b>K Q J 2</b>	<b>A J 10 5</b>	<b>7 6 2</b>
				Hrajete 3 BT poté, co West vynáší pikovou devítku, která projde k vašemu králi.							
				S osmi rychlými zdvihy potřebujete vypracovat pouze jeden další. Jakýkoli pokus o vypracování trefů by byl hazardem, avšak můžete si snadno potřebný zdvih vypracovat v kárech, a to i když se vám v nich impas nepovede. Normálním způsobem rozehrání kár by bylo zahrát nízkou ke králi a pak nazpět impasovat desítkou.							
				To by vám dalo nejlepší šanci na získání čtyř zdvihů v této barvě. Zde však nepotřebujete čtyři zdvihy, a bylo by též velmi nebezpečné pustit impasem do výnosu West, který by do vás zlovlně vystřelil další pik pod dámu stolu.							

East je z hlediska výnosu neškodným, a měli byste proto hrát kára jinak. Vyneste do druhého zdvihu z ruky kluka, a nechte ho běžet, dá-li West malou. Je vám úplně lhostejný jeho další osud. Píky jsou proti útoku ze strany Eastu imunní, protože v tom případě by se dáma stala druhou zádrží. Ať dopadne impas jakkoli, uděláte svých devět zdvihů.

## Propuštění

Máte-li málo vstupů v jednom nebo ve druhém listě, měli byste se méně věnovat prevenci vypracování dlouhé barvy protivníků než vynacházení cest k využití zdvihů z vaší dlouhé barvy.

Zde je situace, s jakou se budete stále a stále setkávat u bridžového stolu (Rozdání 11):

<b>7 6 3</b>	<b>Q 7 5</b>	<b>A 10 8 5 2</b>	<b>7 2</b>	<b>J 10 5 4 2</b>	<b>K 8 6 (2)</b>	<b>Q 9</b>	<b>6 5</b>	<b>A K Q</b>	<b>J 10 4</b>	<b>7 6 4</b>	<b>A K 8 3</b>
				Hrajete 2 BT při výnosu malé srdce. East vezme esem, vrátí opět malé srdce a West pokračuje třetím srdcem, na které East přizná.							
				Se srdcovou dámou na stole napočítáte sedm rychlých zdvihů. Není naděje na vypracování dalšího zdvihu v kterékoliv černé barvě, a musíte se tedy zaměřit na kára, kde byste mohli hledat svůj osmý zdvih.							
				Při normální rozloze 3-2 zbývajících kár můžete eventuálně vypracování dalších dvou zdvihů v této barvě. nebudete je však moci odehrát, bude-li kárové eso zahráno příliš brzy, protože stůl nemá žádný jiný vstup.							
				Řešení spočívá v tom, že se obráncům nechají jejich kárové zdvihy nejdříve tím, že se zadrží eso stolu jako vstup až do třetího kola.							

Vynesete nízké káro ze stolu ve čtvrtém zdvihu. Stáhnou-li obránci třinácté srdce nyní, musíte z ruky pečlivě odhodit tref, ne káro. Až se dostanete do zdvihu v jedné z černých barev, vynesete další káro, a opět se skrčíte a dáte ze stolu malou.

Jestliže oba obránci přiznají v obou kolech kár, závazek je v suchu. Ve třetím kole kár vypadne na eso poslední káro obránců, a můžete si odehrát vypracovaného kárového winéra coby svůj osmý zdvih. Hra propouštěním může být překvapivě účinná, i když kontrolu prvního kola v dané barvě mají obránci.

## Propuštění proti zadržování

(Rozdání 12):

		Jde o závazek 3 BT, West vynáší čtvrté srdce ke klukovi partnera.
<b>A 7 2</b>		Můžete napočítat šest zdvihu zhora, a musíte doufat, že vypracujete
<b>6 3</b>		tři zdvihy navíc v trefech, které potřebujete mít rozloženy 3-2.
<b>8 6</b>		Zkusme to nejdříve zahrát přímo. Vezměte první zdvih
<b>K Q 9 7 6 3</b>		srdcovým králem (není důvodu k zadržení, protože vaše
<b>10 8 4</b>	<b>Q J 5 3</b>	desítka poslouží jako třetí zádrž, bude-li mít West pět srdcí)
<b>Q 9 7 4</b>	<b>J 8 2</b>	a vynesete tref ke králi a esu. Když East vrátí srdce do
<b>J 9 5 2</b>	<b>Q 10 4</b>	vašeho esa, zahrajte druhý tref k dámě a vypusťte protivní-
<b>10 8</b>	<b>A J 5</b>	kům třetí tref, abyste si tuto barvu vypracovali. Obránci nyní
	<b>K 9 6</b>	mohou odehrát dva srdcové zdvihy, ale zbytek zdvihů je váš,
	<b>A K 10 5</b>	příčemž uhrajete dva piky, dvě srdce, dvě kára a tři trefy, což dává
	<b>A K 7 3</b>	dohromady devět zdvihů, a tím i splnění závazku. Co je na tom
	<b>4 2</b>	špatného?

Špatné je to, že zkušený obránce na Eastu se nedopustí té chyby, aby vzal trefovým esem první kolo této barvy. Zadrží své eso a nechá krále stolu udělat zdvih. A teď zkuste vypracovat trefy! East vezme druhé kolo, zahraje srdce, a vy nebudete mít kam jít pro další zdvihy. Pouze s jedním vstupem na stůl - pikovým esem – byste sice mohli trefy vypracovat, ale nikdy se už nedostanete na stůl, abyste jich využili. Tím, že zadržel své eso, East vás omezil na jediný trefový zdvih, a rezultují dva pády.

Posaďte nyní proti zkušenému obránci na místo Southu ostřílenějšího hlavního hráče. Vidí, že si může dovolit pustit dva trefové zdvihy, a že si určitě zachová spojení se stolem, když ve druhém zdvihu propustí tref tím, že zahraje z obou listů malou. East vezme a vrátí srdce tak jako dříve, ale když tento zdvih South vezme, bude moci znovu vynést tref. Trefový král ve druhém kole vyžene eso, a South si bude moci odehrát zbytek trefů, jakmile se dostane na stůl pikovým esem.

Účinek skrčení se (propuštění) je v tom, že paralyzuje zadržení Eastu v trefech tím, že ho donutí užít jedné své zádrže v prvním kole.

### 3. Obrana proti beztrumfovým závazkům

- o Otvírající výnos
- o Vynášení partnerovy barvy
- o Negativní /pasivní/ výnosy
- o Hra na třetím místě
- o Nejnižší ze sousedících karet
- o Impasování proti stolu
- o Pravidlo jedenácti
- o Vracení partnerovy barvy
- o Marka vysoká/malá
- o Odblokování
- o Propuštění
- o Nízká z druhé ruky
- o Zadržetí v obraně
- o Rozlohové echo
- o Počítání zdvihů

Jen v řídkých případech budou mít obránci dostatek přímých winérů, aby mohli v tempu porazit závazek. Nejčastěji bude nutno vypracovat nějaké další zdvihy v té nebo oné barvě, a nejlepší místo, kde tyto zdvihy hledat, bude obvykle nejdelsí barva, kterou oba listy obránců společně mají. Bude-li moci být dostatečně rychle vyražena zádrž hlavního hráče, vypracované nízké karty v dlouhé barvě by mohly dát navíc winéry, kterých je třeba k poražení závazku.

#### Otvírající výnos

Privilegium otvírajícího výnosu přináší velkou výhodu, ale může být lehce promarněno. Dá se říci, že je zásadním důležitým prvním úderem. Často již nebude další šance, jestliže úvodní útok byl veden špatným směrem.

Obránci, který má výnos, si má položit dvě otázky:

- a) Která barva nabízí nejlepší šanci na poražení závazku?
- b) Která karta od této barvy by měla být vynesena?

Při volbě barvy, která se má vynést, často budete mít jakés-takés vodítko z dražby. Když partner kupř. nabízel nějakou barvu, bude obvykle správné vynést ji. Nabízel-li jeden z protivníků vaši nejlepší barvu, bylo by lépe myslet na nějakou jinou. Tam, kde žádné indikace podobného typu nejsou, bývá nejčastěji nejlepší zaútočit ve vaši dlouhé barvě s nadějí, že tak vypracujeme nějaké zdvihy navíc.

Pro posouzení, kterou barvu volit, je dosti široké pole působnosti, ne už tak pro výběr karty, která se má od zvolené barvy vynášet. Otvírající výnosy jsou silně standardizovány. Konvenčně se z určité kombinace vynášejí určitá karta. Budete-li zachovávat tyto standardní výnosy, váš partner bude dobře vědět, od čeho vynášíte.

Budete-li mít to štěstí, že budete mít barvu vedenou třemi nebo více honéry ve sledu, budete mít ideální útočný výnos proti beztrumfovému závazku. Vynesete nejvyšší kartu ze sledu /Pozn.: setkáte se se soupeři, kteří budou vynášet druhou zhora – „journalist,“ – „Rusinov.“/

<b>K Q J 9 3</b>	<b>vynesete krále</b>	Nejvyšší karta je stále ještě dobrým výnosem
<b>Q J 10 9 5 3</b>	<b>vynesete dámu</b>	i z přerušného sledu, v němž třetí karta v pořadí chybí.

## H. W. Kelsey - Vítězná sehrávka

<b>J 10 9 4</b>	<b>vynesete kluka</b>	
<b>K Q 10 6 5</b>	<b>vynesete krále</b>	Výjimku tvoří případy, kdy váš sled je veden esem a králem. Pak je normálním výnosem král.
<b>Q J 9 8</b>	<b>vynesete dámu</b>	
<b>J 10 8 7 2</b>	<b>vynesete kluka</b>	
<b>A K Q 7 4</b>	<b>vynesete krále</b>	Z vnitřního sledu, kde chybí druhá karta v pořadí /nebo druhá a třetí karta/, vynáší se honér přímo pod mezerou.
<b>A K J 6</b>	<b>vynesete krále</b>	
<b>A Q J 9 3</b>	<b>vynesete dámu</b>	<b>K J 10 8 2</b> <b>vynesete kluka</b>
<b>A J 10 7 5</b>	<b>vynesete kluka</b>	<b>K 10 9 7 6</b> <b>vynesete desítku</b>
<b>A 10 9 8 4</b>	<b>vynesete desítku</b>	<b>Q 10 9 6</b> <b>vynesete desítku</b>

Ze sledu nevedeného více než dvěma vysokými kartami, vynášejte čtvrtou shora.

<b>A K 8 5 4</b>	<b>vynesete pětku</b>	<b>K 10 6 4 3</b>	<b>vynesete čtyřku</b>
<b>K Q 8 3 2</b>	<b>vynesete trojku</b>	<b>Q 7 6 5 3</b>	<b>vynesete pětku</b>
<b>Q J 7 4</b>	<b>vynesete čtyřku</b>	<b>A 9 7 6 4 3</b>	<b>vynesete šestku</b>

Tyto konvenční výnosy umožní partnerovi, aby posoudil, kolik karet v dané barvě máte. Když kupř. vynesete dvojku, partner bude ihned vědět, že jste vynesli od čtyřbarvy. Podobně, když vynesete trojku a v příštím kole dáte dvojku, bude vědět, že jste nesli od pětistlu. Taková informace může být pro obranu velmi důležitá.

Máte-li čtyři malé karty, není dobrým výběrem čtvrtá zhora. Vyneste nejvyšší kartu, což řekne partnerovi, že v této barvě nemáte žádného honéra.

<b>9 8 6 3</b>	<b>vynesete devítku</b>	<b>7 6 5 2</b>	<b>vynesete sedmičku</b>
----------------	-------------------------	----------------	--------------------------

## Vynášení partnerovy barvy

Byl-li partner v dražbě aktivní, je obvykle správné vynést do jeho barvy spíše než se pokoušet vypracovat barvu vlastní.

<b>Q J 5</b>	<b>vyneste dámu</b>	Vynášejte nejvyšší kartu od partnerovy barvy, máte-li dva honéry ve sledu, tři malé karty nebo jakýkoliv dubl.
<b>J 10 2</b>	<b>vyneste kluka</b>	
<b>8 5 3</b>	<b>vyneste osmičku</b>	
<b>9 4</b>	<b>vyneste devítku</b>	
<b>K 5</b>	<b>vyneste krále</b>	

Když vynášíte honéra z krátkosti v partnerově barvě, hrajete podle známého pravidle o zahrání vysokých karet nejdříve z kratší strany.

<b>8 3</b>		Zde výnos krále umožní odehrání barvy co nejlehčeji. Výnosem pětky by se barvy žalostně zablokovala. Máte-li tři nebo čtyři karty v partnerově barvě vedené honérem, vyneste nejnižší kartu.
<b>K 5</b>	<b>Q J 9 6 4 2</b>	
<b>A 10 7</b>		
<b>A 7 6</b>	<b>vyneste šestku</b>	Úmyslem při tom je chytit prostředního honéra z listu hlavního hráče.
<b>K 10 2</b>	<b>vyneste dvojku</b>	
<b>Q 5 2</b>	<b>vyneste dvojku</b>	
<b>J 8 5 2</b>	<b>vyneste dvojku</b>	

<b>6</b>		Na výnos dvojky dá partner eso a vrátí devítku, čímž se chytí desítka hlavního hráče a dá se mu v této barvě pouze jeden zdvih.
<b>J 7 2</b>	<b>A Q 9 8 4</b>	
<b>K 10 5 3</b>		South by vzal dva zdvihy, kdybyste začli klukem.

## Negativní /pasivní/ výnosy

Pokud nemáte po ruce žádný atraktivní výnos, volte takový, který nejpravděpodobněji nezadá žádný zdvih.

<b>K 10 4 2</b>	<b>South</b>	<b>North</b>	V tomto případě obě vaše barvy byly nabízeny protivníky a nejbezpečnější je vynést pasivně /negativně/ srdcovou osmičku.
<b>8 7 2</b>	<b>1 káro</b>	<b>1 pik</b>	
<b>A J 9 5</b>	<b>1 BT</b>	<b>3 BT</b>	
<b>Q 3</b>	<b>pas</b>		

## Hra na třetím místě

Ten, kdo má otvírající výnos, tápe obvykle v tmách, ale většinou se poněkud rozední, když přidá do zdvihu jeho partner. Z výšky vynesené karty se mohou dělat závěry, a pohled na stůl často mnoho řekne. Nicméně obránci hrají s neustálým handicapem, že mohou „vidět“ pouze část svých spojených listů, což ztěžuje koordinaci jejich úsilí.

Vynese-li partner nízkou kartu, naší hlavní povinností je pokusit se pomoci mu ve vypracování této barvy. Má-li stůl v hrané barvě pouze nízké karty, zahrajte svou nejvyšší kartu se snahou získat zdvih. I když se vám to nepovede, vyženete alespoň hlavnímu hráči vysokou kartu, a tím povýšíte karty partnerovy.

<b>A 10 7 4 2</b>	<b>8 6</b> <b>Q 9 5</b>	<b>K J 3</b>	Když West vynese čtyřku, East má dát svou nejvyšší kartu - krále. Vrácením kluka bude lapena dáma hlavního hráče a obránci odehrají pět zdvihů. Kdyby East nepoložil krále, hlavní hráč by neočekávaně udělal zdvih na svou dámu.
<b>K 9 7 6 4</b>	<b>5 3</b> <b>A J 8</b>	<b>Q 10 2</b>	Vynes-li West šestku, East by měl dát dámu. Tím vyžene eso, a až se pak East dostane do výnosu, může vynést desítku, čímž chytne kluka, a omezí tak hlavního hráče jen na jeden zdvih v této barvě. South by udělal dva zdvihy, kdyby East nezahrál svou dámu v prvním zdvihu.
<b>Q 9 6 5 3</b>	<b>7 4</b> <b>K J 8</b>	<b>A 10 2</b>	<b>Opět musí zahrát East eso, bude-li vynesena pětka. V jiném případě by South dosáhl v této barvě dvou zdvihů.</b>

## Nejnižší ze sousedících karet

Viděli jsme, že při výnosu od honérového sledu měla být zvolena nejvyšší karta. Tím se zaručuje držení nižší karty v pořadí.

Příznáváme-li na partnerův výnos, předáváme stejně tak cennou informaci tím, že hrajeme opačným způsobem. Máme-li dvě nebo více karet ve sledu, dáme nejnižší z tohoto sledu.

<b>K 9 8 6 2</b>	<b>7 5</b> <b>A 10 4</b>	<b>Q J 3</b>	Když West vynese šestku, East musí samozřejmě dát vysokou, aby eventuálně udělal zdvih. Jeho sousedící karty jsou rovnocenné co do svého účinku, a správně má být zahrán kluk.
------------------	-----------------------------	--------------	--

To pomůže Westu objasnit situaci, když South musí vzít zdvih esem. West pak ví, že jeho partner musí mít dámu, protože South by nepromarnil eso, kdyby mohl získat zdvih daleko laciněji. Důsledkem toho je, že až bude West opět u výnosu, může s důvěrou pokračovat nízkou kartou k partnerově dámě.



## H. W. Kelsey - Vítězná sehrávka

Kdyby East zahrál v prvním kole dámu, bylo by právě tak logické odvození, že kluka třímá v ruce hlavní hráč.

**7 5** Je vynesena šestka k dámě a esu. West ví, že jeho partner by  
**K 9 8 6 2** **Q 10 3** dal kluka, kdyby ho měl, a nebude již v této barvě pokračovat, až  
**A J 4** se dostane do výnosu. Přejde na jinou barvu a počká, až mu  
Partner později podnese pod kluka.

### Impasování proti stolu

Bridžová úloví typu „Třetí dá nejvyšší“ nemají být dodržovány jako dogma. Obecně je správné dát nejvyšší, když jsou na stole jen nízké karty, ale má-li stůl honéry, je vyhrávající taktikou udělat na ně impas, a zahrát pouze tak vysoko, jak je nezbytně nutné, aby se udělal zdvih nebo aby se hlavnímu hráči vyhnala zádrž.

a) **K 8 3** b) **Q 6 5**  
**A J 5** **A 10 2**

V diagramu a) má East položit kluka, když West vynesel malou a ze stolu je přidána malá. Má-li hlavní hráč dámu, nelze mu zabránit, aby v této barvě neudělal zdvih a dosáhl by dvou zdvihů, kdyby East vyrukoval se svým esem. Je však možné, že West má jak dámu, tak i desítku, v kterémžto případě nemusí udělat v dané barvě hlavní hráč vůbec žádný zdvih.

Podobně v případě b) má East položit desítku, když West vynesel malou kartu a stůl dá rovněž malou. Impasem se může získat, když West vynesl od K J, a ztratit na tom nelze nikdy.

c) **J 7 2** d) **Q 6 4**  
**K 10 5** **A 9 3**

Zde jsou ukázány dva další impasy. V příkladě c) se zahráním desítky získá, pokud West vynesl od dámy, a nikdy se nic neztratí.

V příkladě d) se zahráním devítky získá, když West vynesl od kluka a desítky. Opět to nedá hlavnímu hráči nic víc, než co si stejně musí vzít.

### Pravidlo jedenácti

Dověděli jsme se již, že konvenční výnos čtvrté karty shora dává cenné informace o rozložení barvy. To však není všechno. Tento výnos vám také umožní, abyste si vypočítali počet vyšších karet, které v této barvě má hlavní hráč. To se stane použitím „pravidla jedenácti.“

Stačí pouze odečíst číselné označení partnerovy vnesené karty od jedenácti. Výsledek je počet vyšších karet, které má v této barvě stůl, hlavní hráč a vy sami. Některé z těchto karet vidíte na stole a ve své ruce, takže zbytek musí být u hlavního hráče.

Ve fungování tohoto pravidla není nic záhadného. Počet karet, které jsou v dané barvě vyšší než malá karta vnesená, se zjistí odečtením jejich hodnoty od čtrnácti /bylo by to třináct, ale musí se přihlídnout, že eso je v pořadí nejvyšší/. Zkontrolujte si to sami. Pokud se ví, že vynášející má tři vyšší karty než je karta vnesená, počet vyšších karet ve zbývajících třech listech lze snadno zjistit odečtením od jedenácti.

Aplikace tohoto pravidla nám někdy umožní udělat i hlubší impas proti vysokým kartám stolu.

**K 6 5** West vynesel sedmičku, ze stolu je dána pětka, a vy se dáte do  
**Q J 8 7** **A 10 9 4** počítání. Co se dovíte? Vidíte všechny čtyři vyšší karty, než je  
**A 3 2** sedmička ve vlastní ruce a na stole. Když tedy víte, že vydražitel

## H. W. Kelsey - Vítězná sehrávka

nemá čím přebít sedmičku, dáte čtyřku, a ponecháte tak partnera ve zdvihu, aby vynesl opět pod krále stolu.

Pravidlo jedenácti neindikuje vždy, že by bylo třeba udělat impas, jak ukazuje další diagram.

<b>J 8</b>	West vynáší šestku, a ze stolu je zahrána osmička. Mohlo by se
<b>A 9 7 6 5 4</b>	<b>K 10 3</b> zdát přirozeným udělat impas na kluka položením desítky, lež
<b>Q 2</b>	pravidlo jedenácti nás přivede k poznání: z pěti karet vyšších
	Než šestka vidíte čtyři. Hlavní hráč z nich může mít jen jednu, a

v tomto případě vás nemůže nic stát, když dáte krále.

Někdy nám pravidlo jedenácti naznačí, že by bylo dobrým tahem přejít na jinou barvu. Podívejme se na celé rozdání (Rozdání 13):

<b>10 4</b>	South otevře dražbu 1 BT /15-17/, North zvýší na 3 BT, a West
<b>10 6 5</b>	vynese pikovou pětku k vašemu esu.
<b>A Q J 8 2</b>	
<b>Q 9 5</b>	Pravidlo jedenácti vám řekne, že South má čtyři karty
<b>Q 9 6 5 3</b>	<b>A 2</b> vyšší než pětka, a že přinejmenším jedna z nich musí být
<b>A 7 2</b>	<b>K J 9 4</b> honér, protože s honérovou sekvencí by partner vynesl
<b>10 4</b>	<b>7 6 3</b> nejvyšší ze sledu. Ergo – West může mít v nejlepším pří-
<b>10 6 2</b>	<b>J 8 7 4</b> padě barvu vedenou K Q 9 nebo K J 9, ale i pak bude mít
<b>K J 8 7</b>	South zádrž. A i kdyby si West tuto barvu vypracoval, ne-
<b>Q 8 3</b>	bude ji asi moci odehrát, protože podle dražby nemůže mít více než
<b>K 9 5</b>	7 honérových bodů, a tudíž žádný vstup ve vedlejší barvě.
<b>A K 3</b>	Protože pokračování v pikách nedává žádnou naději, měli byste

Se pokusit o nějaký profit v jiné barvě. Srdce vypadají nejslibněji, a nejlépe je vynést kluka v naději, že West má eso. To je situace „zpětného impasu“, s níž jsme se již setkali v kapitole 1. Ať již South pokryje kluka nebo ne svou dámou, obránci mohou udělat čtyři srdcové zdvihy, a porazit tak závazek. Zpětný impas je obránci často využíván, protože pohled na jeden z nepřátelských listů usnadní nalezení možnosti.

Toto rozdání nás přivádí k další pomůcce obránců – k počítání bodů hlavního hráče. Tím, že si body, které hlavní hráč při dražbě ukázal, East spočítal, mohl usoudit, že jeho partner nemůže mít dobrou pikovou barvu a ještě vedlejší vstup. Takové počítání je životně důležité pro dobrou obranu, a detailněji tuto otázku prozkoumáme v jedné z dalších kapitol.

## Vracení partnerovy barvy

Poslední rozdání ukázalo, že pro East je někdy dobré rozehrát jinou barvu, avšak to je spíše jen výjimkou. Když partner vynesl proti beztrumfovému závazku svou dlouhou barvu, nor-málně očekává, že mu ji vrátíte, až se dostanete do výnosu. Nejčastěji bude správné tak učinit spíše než zahájit nový útok ve vlastní barvě. Obrana je záležitost spolupráce, a jen máloco se dá dokázat, když se vydáte vlastním směrem.

Životně důležitá je otázka, která karta se má vrátit. Konvenčně se vrací nejvyšší zbývající karta z původního třílistu a čtvrtá zhora z původního držení čtyř nebo více karet.

a)	<b>4</b>	b)	<b>4</b>
<b>K 10 8 5 2</b>	<b>Q 7 6 3</b>	<b>K 10 8 5 2</b>	<b>Q 7 3</b>
<b>A J 9</b>		<b>A J 9 6</b>	

V obou případech je vynesena pětka k dáme a esu. V diagramu a) vrátíte trojku, až se dostanete do výnosu. To ujistí West, že jste původně měli v této barvě čtyřlist, a po chycení devítky hlavního

## H. W. Kelsey - Vítězná sehrávka

hráče desítkou bude pokračovat králem, aby na něj vypadl kluk.

V diagramu b) vrácení sedmičky dá rovněž tak cennou informaci. Když West ví, že jste původně měli třílist, snadno si spočítá, že South měl původně čtyřlist. Když vezme devítku svou desítkou, přejde na jinou barvu a bude vyčkávat, až se dostanete znovu do výnosu, abyste podebrali kluka Southu.

Podívejme se, jak informace získané z vrácení barvy mohou být v obraně prakticky využity (Rozdání 14):

<b>K 8 6 5</b>	South hraje 3 BT, a West vynese krávou trojku k esu partnera.
<b>A 9 4</b>	Ten vrátí károvou desítku, a South ji pokryje dámou.
<b>6 4</b>	
<b>A Q 9 5</b>	V tomto okamžiku má West úplně jasný přehled o roz-
<b>10 7 2</b>	<b>A 9 4</b> ložení kár. Z toho, že byla vrácena desítkou ví, že partner měl
<b>J 8 3 2</b>	<b>10 6 5</b> původně eso, desítku a další káro, a že South měl dámu,
<b>K 9 8 3</b>	<b>A 10 5</b> kluka, a dvě další. Vidíte, co se stane, když West vezme
<b>8 4</b>	<b>K 7 6 3</b> druhý zdvih a bude pokračovat v této barvě? Vypracuje si
<b>Q J 3</b>	další zdvihy v kárech. Obránci udělají tři zdvihy v kárech,
<b>K Q 7</b>	pikové eso a trefového krále, a jednou závazek položí.
<b>Q J 7 2</b>	
<b>J 10 2</b>	V ideálním případě by nebylo třeba, aby pravidla měla výjimky,
	Ale u bridžového stolu není vždy možné, aby se East přísně držel
	pravidla, že má vracet nejnižší kartu, když měl od dané barvy původně čtyřlist.
<b>6</b>	West vynese čtyřku, a East vezme králem. Kdyby nyní vrátil
<b>A 9 5 4 2</b>	<b>K J 10 3</b> trojku, došlo by k zablokování /bez ohledu na to, co by zahrál
<b>Q 8 7</b>	South/ a obránci by nemohli odehrát své zdvihy bez přerušení. Aby
	Tak obrana mohla učinit, East musí ve druhém zdvihu vrátit kluka
	a doufat, že by druhým pikem Southu byla devítka, v kterémžto případě je vrácení klukem nezbytné,
	aby South nezískal v této barvě zdvih.

## Marka vysoká/malá

Vedle informací, které si obránci dávají výškou karet vynášených nebo zahráných při pokusech o zdvih, mohou si ještě předávat přes stůl důležitá poselství výškou karet, které přihrávají při pouhém přiznání barvy /tj. když se nesnaží získat zdvih/.

Všeobecné pravidlo je, že vysoká karta je povzbuzující, nízká odrazující. Abyste ukázali, že se vám partnerův vnos líbí, zahrajte kartu vyšší, než by bylo nezbytně třeba, když přiznáváte barvu. Tento vzkaz se potvrdí, když ve druhém kole zahrajete nižší kartu. Tento signál /marka/ vysoká – nízká, nebo taky „echo“, je jedním z nejobvyklejších prostředků obránců, a též prostředkem nejužitečnějším. Zde je několik příkladů:

a)	<b>A 3</b>	b)	<b>7 6 4</b>
<b>Q J 8 6 5</b>	<b>K 4 2</b>	<b>Q J 9 3</b>	<b>K 8 2</b>
<b>10 9 7</b>		<b>A 10 5</b>	

V případě a) West vynáší šestku, a ze stolu je zahráno eso. East by měl dát čtyřku ve snaze povzbudit svého partnera, aby v barvě pokračoval, až se znovu dostane do výnosu. Aby bylo jasno, čtyřka není nijak vysoká karta, ale dává-li si West pozor, může shledat, že dvojka není vidět, a učinit z toho správný závěr.

V případě b) by East měl dát svou osmičku na dámu vnesenou partnerem. Kdyby dal dvojku a South vzal esem, West by asi přešel na jinou barvu, až by byl příště na výnosu, ze strachu, že South

## H. W. Kelsey - Vítězná sehrávka

měl od začátku A K 10.

c)	7 6 4	d)	10 5 3
	Q J 9 3      8 5 2		A K J 8      9 4 2
	A K 10		Q 7 6

V příkladě c) by měl East odrazovat dvojkou, kdyby West vynesl dámu. Stálo by to West jeden zdvih, pokud by tuto barvu opět vynesl.

Rovněž v případě d) by měl East dvojkou odrazovat svého partnera, který vynesl krále. West přejde na jinou barvu, a East pak bude možná moci později vynést pod dámu Southu.

e)	6 4	f)	A Q
	K Q 10 5 2      A 9 3		J 10 9 6 4      8 7 3 2
	J 8 7		10 5

V případě e) by měl East projevit nadšení položením devítky na partnerův výnos krále. Kdyby zahrál trojku, West by mohl přejít na jinou barvu v obavě, že South na něj nastražil Bathské zahrání s A J 7.

Obvykle je správné zahrát povzbudivě, máme-li čtyři karty v partnerově barvě. Z toho důvodu má East v příkladě f) zahrát v prvním kole osmičku.

g)	8 6 4	Výnos esa proti beztrumfóvému závazku je speciálním
	A K J 10 5      A 9 3	výnosem, žádajícím partnerovu nejvyšší kartu. Když tedy West
	9 7 3	vynese v diagramu g) eso, očekává se, že East na ně odhodí dámu.
		Pak je Westu jasné, že tuto barvu může odehrát shora.

## Odblokování

Máte-li druhého honéra v partnerově barvě, je důležité zamezit zablokování. Zbavte se honéra v prvním kole!

a)	8 7 4	b)	7 6 3
	K Q 10 9 6      A 2		Q J 10 8 2      K 4
	J 5 3		A 9 5

Když West vynese krále v diagramu a), East ho musí převzít esem a vrátit dvojkou. Je pak jasné, že se dá udělat pět zdvihů v této barvě. Pokud by East dal malou, barva by byla umrtvena, ledaže by West měl vstup v boční barvě.

Odblokovat máte nejen když partner vynáší honéra.

Posuďte tyto příklady:

c)	A 5	d)	K 7
	10 8 6 4 3      Q J 7		A 9 6 5 2      J 10 8
	K 9 2		Q 4 3

V případě c) vynáší West čtyřku, a ze stolu je položeno eso. Jestliže East nedá jednoho ze svých honérů, South se bude moci postarat o zablokování této barvy tím, že převezme králem druhé kolo, a obránci mohou být omezeni jen na jeden zdvih v inkriminované barvě. Když se markuje nebo odblokovává honérem, je konvenční zahrát ze sousedních vysokých tu vyšší. East tedy má dát pod eso dámu, čímž popírá, že by měl krále.

V případě d) West vynáší pětku, a ze stolu je zahrán král. East by měl odblokovat zahráním kluka. Když pak získá výnos, může vrátit desítku a ukořistit čtyři zdvihy. Všimněte si, že zahráním osmičky v prvním kole by umožnilo Southu zablokovat barvu zahráním dámy ve druhém kole.

## H. W. Kelsey - Vítězná sehrávka

Zde je poněkud složitější situace pro odblokování (Rozdání 15):

<b>J 5</b>	West vynáší károvou čtyřku do 3 BT, a ze stolu je zahráno eso.
<b>A K 7 4</b>	Nejdříve se podívejme, co se stane, když East pokorně přizná barvu
<b>A 6 3</b>	devítkou. South bude pokračovat trefovým impasem, který nevyjde.
<b>Q J 8 5</b>	West může nyní vynést káro k partnerovu králi, ale East
<b>9 7 2</b>	<b>A 10 6 4 3</b> nebude mít žádnou možnost West nazpět do výnosu, aby
<b>9 3</b>	<b>10 8 5 2</b> si mohl zužít zbytek této barvy.
<b>Q 10 7 4 2</b>	<b>K 9</b> Chce-li závazek porazit, East musí odblokovat v prvním
<b>K 7 6</b>	<b>4 2</b> zdvih tím, že odhodí kárového krále pod eso stolu. Když pak
<b>K Q 8</b>	West získá zdvih trefovým králem, přejde na jinou barvu,
<b>Q J 6</b>	a až se East dostane do zdvihu na pikové eso, může zanést své druhé
<b>J 8 5</b>	káro a přinést tím partnerovi čtyři zdvihy v této barvě.
<b>A 10 9 3</b>	Všimněte si, že South zahrál dobře tím, že položil kárové eso, když

usoudil, že East asi bude mít jednoho z nejvyšších honérů. Není důvodu k zadržení v kárech, poněvadž trefový impas musí být zahrán tak, že při jeho nezdaru se dostane do výnosu „nebezpečný“ protivník. Zahrání kárového esa v prvním zdvihu se vyplatí, když dojde k zablokování barvy /K 10 nebo Q 10 dubl u Eastu/, a konečně je tu vždy naděje, že obrana udělá chybu.

## Propuštění

Jeden příklad propouštění v obraně jsme již viděli. Zde je několik dalších situací, kdy je z hlediska obránců správné zahrát v prvním kole nízkou kartu za tím účelem, aby se udrželo spojení s partnerem.

a)	<b>10 5 3</b>	b)	<b>K 10 9</b>
<b>9 6</b>	<b>A K 8 4 2</b>	<b>8 2</b>	<b>A Q 7 6 5</b>
	<b>Q J 7</b>		<b>J 4 3</b>

V případě a) West vynáší devítku. East – jelikož nemá žádný vedlejší vstup – by měl v prvním kole propustit a zahrát osmičku, aby povzbudil partnera k pokračování. Má-li West nějaký vstup, East později udělá v této barvě čtyři zdvihy.

Situace v případě b) je podobná, když West vynese osmičku. Nemá žádný vedlejší vstup, East by měl dát sedmičku bez ohledu na to, co zahraje stůl. Tak jako předtím doufá, že se West bude moci znovu dostat do výnosu této barvy.

Zde je složitější případ (Rozdání 16):

		NS ve druhé, dával North
<b>A 10</b>		<i>North East South West</i>
<b>K J 5</b>		<b>1 tref 1 pik 1 BT pas</b>
<b>A K J</b>		<b>3 BT pas pas pas</b>
<b>Q J 8 7 4</b>		
<b>7 2</b>	<b>K Q 9 6 4</b>	West vynese pikovou sedmičku, a ze stolu je dána 10.
<b>10 9 6 4 2</b>	<b>8 7 3</b>	Zdá se být přirozené, že East by měl vzít dámou a vrátit
<b>10 7 6 4</b>	<b>9 3 2</b>	malý pik k esu, ale když tak učiní, je obrana v koncích.
<b>K 2</b>	<b>A 5</b>	Ať již udělá první trefový zdvih ten či onen obránce, ne- půjde vypracovat a odehrát třetí pikový zdvih.
<b>J 8 5 3</b>		Bude-li East předpokládat podle hlášky Southu 1 BT, že má tento
<b>A Q</b>		hráč 4 piky, měl by se v prvním zdvihu skrčit a dát devítku pod
<b>Q 8 5</b>		desítku stolu, čímž povzbudí partnera k pokračování v této barvě.
<b>10 9 6 3</b>		

## H. W. Kelsey - Vítězná sehrávka

Rozdíl je v tom, že když vezme West první kolo trefů králem, bude mít stále ještě jeden pik k vnesení. To vyrazí eso, a až přijde trefovým esem do zdvihu East, bude moci odehrát tři pikové zdvihy a porazit tak závazek.

### Nízká z druhé ruky

Viděli jsme, že je správné na třetím místě dát vysokou kartu ve snaze získat zdvih. Je však třeba uvažovat jinak, přijde-li výnos ze stolu nebo z ruky hlavního hráče. Obvykle je správné, aby obránce na druhém místě zahrál nízkou kartu, byla-li vynesena malá.

Důvod je ten, že když máte zahrát jako druhý, váš partner bude hrát jako poslední, a možná že bude moci získat tento zdvih ekonomičtěji, než byste mohli vy. Dále pak je jen zřídka správné promarnit svou sílu jen tak „do větu“. Je nejlépe podržet eso, aby lapilo nepřátelského krále nebo dámu, protože když se tak stane, pomůže to k povýšení vašich prostředních karet.

a)	<b>K 8 3</b>	b)	<b>J 7 6</b>
	<b>A 10 5</b>		<b>Q 8 4</b>
	<b>J 9 6 2</b>		<b>K 9 5 2</b>
	<b>Q 7 4</b>		<b>A 10 3</b>

Když South v diagramu a) vynesou čtyřku, bylo by jasně úplně zbytečné, aby West zahrál eso. Tím by se darovaly dva zdvihy v této barvě hlavnímu hráči, o jeden víc, než na kolik má nárok. West má dát nízkou v prvním kole, a ponechat si eso, aby jim pak vzal dámu.

Asi se snáze zahraje špatně v diagramu b), ale opět by měl West dát malou, když South vynesou trojku. East si může poradit s klukem, a hlavní hráč bude omezen jen na jediný zdvih v této barvě. Kdyby West vyrukoval s dámou hned v prvním kole, South by mohl v této barvě získat dva zdvihy, pokud by později provedl impas na krále.

Jiným dobrým důvodem pro zahrání nízkou kartou je to, že tím donutíte hlavního hráče k tomu, aby musel hádat.

<b>7 5</b>		Když East vyrukuje s esem, bude-li tato barva zahrána ze stolu, zbaví
<b>Q 10 4</b>	<b>A 8 6 3</b>	hlavního hráče starostí. Měl by samozřejmě zahrát malou a dát tak
<b>K J 9 2</b>		hlavnímu hráči příležitost, aby se rozhodl špatně. South by mohl impa-
		sovat klukem nebo dokonce i devítkou, a mohl by tak skončit bez jediného
		zdvihu v této barvě.

### Zadržení v obraně

Zadržovací taktika může být s úspěchem uplatněna při bránění právě tak, jako při sehrávce hlavního hráče a obránci by se měli jen uvážlivě zbavovat svých zádrží. Pokud list s dlouhou barvou má jen málo vstupů, často bude možné odříznout hlavního hráče od jeho winérů.

<b>A Q J 8 5</b>		South vynáší z ruky a impasuje klukem v situaci, kdy North
<b>10 6 3</b>	<b>K 7 2</b>	nemá žádný vedlejší vstup. Vezme-li East králem, nechá Southu
<b>9 4</b>		snadný přístup ke čtyřem winérům na stole. Jestliže však East
		nechá kluka udělat zdvih, omezí South pouze na dva zdvihy v této
		barvě. V této situaci je obsažena též možnost oklamání, protože když South zahraje nízkou kartu bez
		váhání, South by se mohl domnívat, že impas sedí, a mohl by se o něj pokusit znovu. V tom případě
		by v této barvě udělal pouze jeden zdvih.

<b>K Q 10 7 2</b>		V dalším příkladu rovněž zaznívá moment oklamání. South vynáší
<b>J 9 4</b>	<b>A 8 3</b>	z ruky ke králi stolu. Vezme-li East nyní esem, hlavní hráč nemá ve

**6 5** druhém kole jinou volbu, než provést ve druhém kole vítězný impas desítkou. Jestliže však East položí malou, aniž by mrknul okem, South se docela dobře může ve druhém kole splést a zahrát dámu v přesvědčení, že eso je u Westu. /Pozn. překl.: podezřele rychlé zahrání esa by však mohlo naindukovat domněnku, že East třímá A J v dublu, a South by mohl místo impasu ve druhém kole bouchnout králem. To závisí na tom, jaké kvality předpokládá hlavní hráč u soupeře sedícího na Eastu. South to tedy pouze nemusí uhodnout, a tato barva je pak pro něj mrtvá, i když na stůl je vedlejší vstup.

Někdy bude správné propustit i se dvěma zádržemi (Rozdání 17):

<b>A 7 3</b>	South hraje 3 BT při výnosu srdcovou dámou. Jednou zadrží,
<b>6 4</b>	vezme druhé kolo srdcí a vyrukuje s osmičkou károvou. Osud
<b>K J 10 9 4</b>	závazku je v rukách Eastu. Vezme-li první káro, obrana bude
<b>10 7 2</b>	v koncích. South převezme vrácené srdce a vynesne další
<b>10 2</b>	<b>J 9 5 4</b> káro, aby vyhnal eso. East může přejít na trefy, ale South
<b>Q J 10 8 5</b>	<b>9 3 2</b> vezme esem a stáhne domů své zdvihy – tři piky, tři kára,
<b>7 6 3</b>	<b>A Q 2</b> dvě srdce a jeden tref.
<b>K 9 5</b>	<b>Q 6 4</b> Jinak to ale dopadne, když East zadrží svou dámu v prvním
<b>K Q 8 6</b>	kole. Vezme až druhé káro a vrátí srdce. South, když pak
<b>A K 7</b>	už nemá v ruce žádné káro, které by mohl vynést, musí hrát na
<b>8 5</b>	černé barvy. Je pravděpodobné, že nemůže získat více než sedm
<b>A J 8 3</b>	<b>zdvihů.</b>

## Rozlohové echo

K docílení nejúčinnější obrany je začasť pro obránce nutné, aby zahrál své eso přesně v tom okamžiku, kdy jít hlavní hráč nebo stůl nebudou mít žádnou kartu od určité barvy. Zadržovat příliš mnohokrát může být právě tak osudné, jako nezadržet vůbec.

Posuďte toto rozdání (Rozdání 18):

<b>7 6 5</b>	West vynáší pikového kluka do závazku 3 BT Southu. East
<b>8 4</b>	povzbuzuje osmičkou, a South vezme králem. Kárový kluk udělá
<b>K Q 10 6 2</b>	další zdvih a South pokračuje károvou čtyřkou k desítce stolu. Je
<b>9 4 3</b>	jasné, že když se dovolí hlavnímu hráči, aby ukradl druhý
<b>J 10 9 3</b>	<b>N Q 8 2</b> zdvih v kárech, svůj závazek splní. Jak však může East
<b>9 2</b>	<b>W E J 10 7 6 3</b> vědět, že musí vzít esem ve druhém kole kár? Jak si může
<b>8 5 3</b>	<b>S A 9 7</b> být jist, že South má jen dubl kárový?
<b>Q 10 8 6</b>	<b>J 2</b> Na to je odpověď, že mu to musí říci West pořadím, v němž
<b>A K 4</b>	bude hrát své karty. Když hlavní hráč rozehrává barvu, v níž
<b>A K Q 5</b>	je stůl dlouhý, je pro obránce konvenčním zahrání vysoká-nížká
<b>J 4</b>	se sudým počtem karet /dvě nebo čtyři/, a nízká-vysoká s lichým
<b>A K 7 5</b>	počtem. Toto rozlohové echo je nejužitečnější markou pro obránce.

Ve výše uvedeném příkladu má West, který má kárový třílist, zahrát v prvním kole nejmenší káro, tj. trojku. Jelikož dvojka kárová leží na stole, West hned ví, že hlavní hráč má pouze dubl, a že tedy musí vzít esem ve druhém kole.

Dejme tomu, že vyměníme trojku károvou Westu za srdcovou dámu Southu. Nyní, jen se dvěma káry, West zahraje v prvním kole osmičku. To je jasné zahájení echa, a East bude teď vědět, že musí své eso zadržet až do třetího kola, aby zbavil hlavního hráče dané barvy.

## Počítání zdvihů

V obraně je zapotřebí určité pružnosti, a té může být dosaženo, uvažuje-li se správným směrem. Obránci by si měli neustále klást sami sobě dvě otázky:

- kolik se zdá, že má hlavní hráč bezprostředních winérů?
- kde by se daly získat zdvihy potřebné k poražení závazku.

(Rozdání 19):

Oba v první hře, dával North

		<i>North</i>	<i>South</i>	
	<b>A 8 3</b>	<b>1 srdce</b>	<b>1 BT</b>	
	<b>K Q J 8 5</b>	<b>2 BT</b>	<b>3 BT</b>	
	<b>K J</b>	<b>pas</b>		
	<b>K 10 4</b>			
<b>J 10 9 5</b>	<b>N</b>	<b>K 7 4 2</b>		West vynáší pikového kluka, ze stolu je zahrána trojka, a East vezme králem. Podívejme se na myšlenky Eastu o tom, jak bránit.
<b>A 6 2</b>	<b>W E</b>	<b>10 9 3</b>		
<b>8 7 5 2</b>	<b>S</b>	<b>9 4</b>		První, čeho si všimne je, že podle výnosu je piková dáma v ruce Southu. Za druhé není pravděpodobné, že by South měl obě červená esa, protože s deseti body by byl příliš silný na odpověď 1 BT. Tato otázka je pouze akademická, protože kdyby South obě červená esa měl, měl by devět rychlých zdvihů. East proto založí svou obranu na předpokladu, že jeho partner má jedno z těchto es.
<b>7 5</b>		<b>A Q J 2</b>		
	<b>Q 6</b>			
	<b>7 4</b>			
	<b>A Q 10 6 3</b>			
	<b>9 8 6 3</b>			

Další věcí, kterou musí zvážit, je nejslibnější pramen zdvihů pro obranu. Bezpochyby může být vypracován druhý pikový zdvih, ale potíží je v tom, že by to bylo příliš pozdě. Má-li South jen jedno eso, bude mít určité károvou dámu, a mohl by si vypracovat zdvih navíc, který potřebuje pro splnění závazku, dříve než by si obránci vypracovali druhý zdvih v pikách.

Dalším možným zdrojem zdvihů pro obranu je trefová barva. Přejít k malému trefu ve druhém zdvihů a další podnesení této barvy ze strany Westu, až se dostane do výnosu na své eso, dá pět zdvihů pro obranu. To vypadá dobře, ale prozkoumejme to ještě jednou. Mohl by tento přechod na trefy dát hlavnímu hráči jeho závazek? Nikoli, protože má-li v tomto okamžiku hlavní hráč osm bezprostředních winérů, závazek je neporažitelný. Prakticky není pravděpodobné, že by South měl více než sedm rychlých zdvihů – dva pikové a pět v jedné z červených barev. Přejít na trefy by mu mohl dát osmý zdvih, nikoli však devátý.

Jasná úvaha tak ukáže cestu k vítězné obraně. East vynese do druhého zdvihů malý tref, a když se pak West dostane do zdvihů na své srdcové eso, vynese druhý tref a dá tak Eastu tři zdvihů v toto barvě.



#### 4. Plán hry v barevných závazcích

- o Vypracování snapu
- o Zbavení se ztrátových karet
- o Trumfy jako vstupy
- o Vypracování barvy stolu
- o Snapovací impas
- o Křížové přebitky
- o Obrácený stůl

Při hře v barvě má hlavní hráč další možnosti kontrol, protože lze předpokládat, že si za trumfy vybral barvu, v níž má jeho strana jasnou početní převahu. Není již třeba spoléhat jen na vysoké karty k zadržení nepřítele při odehrávání jeho dlouhé barvy, protože malé trumfy vykonají tuto práci právě tak dobře.

Avšak může-li takto použít svých malých trumfů hlavní hráč, mohou tak učinit i obránci. I když jich není mnoho, trumfy nepřátel představují vážné nebezpečí pro vysoké karty hlavního hráče ve vedlejších barvách. A to je důvodem, že v mnoha rozdáních je správné co nejdříve protivníky zbavit trumfů, aby nemohly páchat zlo.

Trumfová barva může mít ještě jiný účel, než jen posloužit jako několik kontrol navíc. Může samo o sobě být vydatným pramenem zdvihů. Je to třetí zdroj zdvihů, o němž jsme se zmínili v první kapitole. Přebitím /snapováním/ ztrátových karet z listu, který je v trumfech krátký, můžeme si často zvětšit množství zdvihů, které lze uhrát. Ve skutečnosti vyhlídka na zdvihy navíc na trumfy je obvykle hlavním důvodem, proč se raději hraje barevný závazek než beztrumfový. Je nabíledni, že budou-li zapotřebí zdvihy tohoto druhu, bude asi třeba odložit na chvíli vytrumfování nepřátel.

Je ještě mnoho jiných faktorů, při nichž by bylo nevhodné ihned vytrumfovat. Tato kapitola se většinou věnuje výjimkám, a právě proto je třeba hned na začátku zdůraznit toto všeobecné pravidlo:

**Ihned vytrumfujte, zbude-li vám dost winérů pro splnění závazku**

Zde je jasný příklad (Rozdání 20):

<b>K 9 4 3</b>	West vynese kárového kluka do závazku 4 piky. Dáte ze stolu
<b>7 3</b>	malou a snapnete pokračování v této barvě. Jako vždy, první věc,
<b>Q 8 7 2</b>	kteřou musíte udělat, je spočítat si rychlé zdvihy. V tomto případě
<b>Q 8 2</b>	máte šest winérů trumfových, dvě nejvyšší srdce a desátý
-	<b>J 10 8</b> zdvih může být vypracován v trefech. Co bud s desátým
<b>Q 10 8 6 4 2</b>	<b>J 5</b> zdvihem?
<b>J 10 5</b>	<b>A K 9 6 3</b> Nuže, vzhledem k vyhovující krátkosti na stole by bylo
<b>A 10 7 3</b>	<b>J 9 4</b> možno po odehrání srdcového esa a krále snapnout ztrá-
<b>A Q 7 6 5 2</b>	tové srdce jedním z trumfů na stole. To vypracuje jeden
<b>A K 9</b>	zdvih v trumfech navíc, který doplní počet vašich zdvihů na deset.
<b>4</b>	Není třeba riskovat. Vytrumfujte esem, králem a dámou, pak ode-
<b>K 6 5</b>	hrajete vysoká srdce a přebijete třetí srdce ze stolu. Pak si můžete
	vypracovat trefový zdvih.

Nemá cenu pokoušet se snapnout srdce před vytrumfováním, protože to by se nemohlo povést, tak jak karty leží. Kdybyste přebili nízkým pikem, East by přesnapl, a pokud byste snapli vysoko králem, East by musel udělat jeden trumfový zdvih.

## Vypracování snapu

Někdy budete mít trochu práce, dříve než si budete moci ze stolu snapnout ztrátovou kartu (Rozdání 21):

		Oba v první, dával South			
		<i>South</i>	<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>
	<b>6 5</b>				
	<b>K 8 6 3</b>	<b>1 káro</b>	<b>1 pik</b>	<b>2 kára</b>	<b>2 piky</b>
	<b>Q 6 2</b>	<b>3 kára</b>	<b>pas</b>	<b>pas</b>	<b>pas</b>
	<b>K 8 5 2</b>				
<b>A J 10 8 4</b>		<b>K Q 7</b>	West vynesl srdcovou dámu, a když stůl vyložil karty na stůl, zastavíte se na chvíli, abyste si udělali bilanci. Pět kár,		
<b>Q J 10 5</b>		<b>9 2</b>	dvě srdce a jeden tref dávají dohromady osm zdvihů a vám		
<b>9 3</b>		<b>8 5 4</b>	nezbývá, než poohlédnout se po dalším zdvihu navíc.		
<b>J 4</b>		<b>A 10 9 7 3</b>	Srdce asi nebudou rozdělena pravidelně, a jediná další		
	<b>9 3 2</b>		možnost je snapnout třetí pik na stole. Je jasné, že si nemůžete		
	<b>A 7 4</b>		dovolit před tím vytrumfovat, protože pak by na stole nezbyl žádný		
	<b>A K J 10 7</b>		trumf na snapnutí piku. Musíte vzít první zdvih /kdekoliv/ a vynést		
	<b>Q 6</b>		ihned pik. Když znovu získáte výnos, vynesete další pik. Až se příště		

dostanete do zdvihu, budete moci zahrát další pik a přebít ho dámou károvou /pro bezpečnost/ na stole. Pak můžete vytrumfovat a vypracovat si devátý zdvih v trefech.

Všimněte si, že by bylo osudným i jen jednou trumfnout před zahráním piků. To by dalo obráncům tempo navíc, které by jim umožnilo zbavit stůl trumfů a zabránit tak snapnutí třetího piku.

Kdyby však obrana na počátku vynesla trumf, porazila by závazek.

Všechny základní techniky, kterých se užívá při beztrumfových hrách mohou být uplatněny i v barevných závazcích. V dalším rozdání si budete muset dát pozor, abyste si nezablokovali trumfy (Rozdání 22):

	<b>9 8 6 3</b>		Hrajete 5 kár při výnosu srdcovým klukem. Když budete správně	
	<b>Q 8 4 3</b>		uvažovat, uvidíte, že máte devět zdvihů zhora – pět trumfů, tři	
	<b>A K 7 4</b>		srdce a jeden tref. Dva zdvihy navíc, které potřebujete, mohou při-	
	<b>2</b>		jít snapováním vašich dvou ztrátových trefů trumfy stolu.	
<b>K (J) 7 4</b>		<b>A Q 10</b>	Je nutno pečlivě zvážit otázku vstupů. Dejme tomu, že vez-	
<b>J</b>		<b>10 9 5 4 2</b>	mete první zdvih v ruce, odehrajete trefové eso, snapnete	
<b>8 6 5</b>		<b>3</b>	jeden tref nízkým trumfem, zahrajete kárové eso a nízké	
<b>K J 10 8 3</b>		<b>Q 7 6 4</b>	káro k dámě v ruce, a snapnete zbývající tref károvým	
	<b>5 2</b>		králem. Budete se pak muset vrátit do ruky srdcem, ale to	
	<b>A K 6</b>		by nebylo zcela bezpečné, když obráncům zbyl ještě jeden trumf.	
	<b>Q J 10 9 2</b>		Trocha předvídavosti vyloučí riskování. Potřeba snapování trefů	
	<b>A 9 5</b>		na stole může být spojena s potřebou vytrumfování, když si trumfy	

odblokujete tím, že své dva trefy snapnete károvým esem a králem. Můžete si to dovolit, protože trumfy ve vaší ruce jsou stejně dobré pro vytrumfování. Správný postup hry je eso srdcové, snap trefu károvým esem, malé káro k dámě, snap trefu károvým králem, a káro ke klukovi. Pak budete moci bez přerušení stáhnout jakékoli trumfy, které ještě zůstaly venku, a udělat přinejmenším dva další srdcové zdvihy pro splnění závazku.

Vždycky snapujte vysokou kartou, když si to můžete dovolit, a to pro jednu věc – abyste se uchránili před možným přesnapem soupeřem. V hořejším příkladě vás netrápí ani tak možnost přesnapnutí, protože je velmi nepravděpodobné, že by East měl jen dubl tref, jako nutnost zachovat si na stole dva malé trumfy pro přechod do ruky. Snapnutí trefu nízkým trumfem způsobí nesplnění závazku, jestliže celé rozdání bude vypadat tak, jak je naznačeno v diagramu.

## Zbavení se ztrátových karet

Tak jako je důležité spočítat si winéry, tak je též nutno dát si pozor na ztrátové zdvihy v barevných závazcích. Hrozí-li, že by obránci odehráli příliš mnoho zdvihů, měli byste odložit trumfování, dokud něco nepodniknete ke snížení počtu potenciálních ztrátových karet (Rozdání 23):

<b>7 6 2</b>	Hrajete 4 srdce, a West vynáší pikovou trojku ke klukovi a králi.
<b>J 9 6</b>	Ačkoliv máte jen čtyři rychlé zdvihy, můžete očekávat, že si vypracujete čtyři další v trumfech a dva v kárech, což by vám dalo potřebných deset zdvihů.
<b>K 7 4</b>	
<b>A K 8 5</b>	
<b>J 8 4 3</b>	<b>Q 10 9</b> Situace nevypadá ale tak růžově, podíváte-li se na ztrátové
<b>A 5</b>	<b>K 2</b> karty. Nemůžete zabránit ztrátě dvou trumfů a kárového esa,
<b>A 10 8 5</b>	<b>9 6 3 2</b> a nepřítel hrozí, že udělá čtvrtý zdvih v pikách. Je jasné, že si
<b>Q J 9</b>	<b>10 6 4 2</b> nemůžete dovolit rozehrát trumfy. Musíte dát přednost tomu,
<b>A K 5</b>	jak nalézt způsob, který vám umožní zbavit se ztrátového piků.
<b>Q 10 8 7 4 3</b>	<b>Q J</b> Pohled na károvou barvu nabízí řešení. Malý pik může být odho-
<b>Q J</b>	zen na kárového krále stolu za předpokladu, že okamžitě vyrazíte
<b>7 3</b>	kárové eso, protože stále máte situaci v pikách pod kontrolou.

Zahrajte do druhého zdvihu károvou dámu. Vezměte vrácený pik, odehrajte kárového kluka, přejděte trefou na stůl a odhodte pikovou pětku na kárového krále. Teprve pak můžete rozehrát trumfy.

## Trumfy jako vstupy

Trumfy mohou působit jako kontroly a mohou být cenným zdrojem zdvihů navíc, jak jsme již viděli. V mnoha rozdáních však musí trumfy posloužit svou další funkcí, a to jako vstupy. Když je mále vstupů v listě, v němž jsou dlouhé trumfy, může být nezbytné odložit trumfování prostě z toho důvodu, protože si nemůžete dovolit promarnit ihned všechny své vstupy (Rozdání 24):

<b>A Q 5</b>	Vydražili jste 4 srdce a West vynáší pikovou dvojku. Zkusíte
<b>J 3</b>	impasovat dámou, ale East dá krále, a vyrazí do boje károvým
<b>A 7 6</b>	klukem, který je pokryt dámou, králem a esem. Až sem jste neměli
<b>K Q 8 4 2</b>	žádné štěstí, a chcete-li uhrát svůj závazek, budete potřebovat, aby
	vám od nynějška všechno sedělo příznivě. Vašich deset zdvihů bude
	muset sestávat ze šesti trumfů, dvou trefů a esa kárového a pikové-
	ho. To znamená, že potřebujete rozumnou rozlohu srdcí s úspěš-
	ným impasem, a eso trefové bude muset být u Westu.
<b>8 6 3</b>	Normální metoda, jak rozehrát takovouto trumfovou barvu, je
<b>A Q 10 9 7 4</b>	zahrát kluka a nechat ho běžet, nepokryje-li East králem. Výnos tak
<b>Q 4</b>	zůstane na stole, což vám umožní opakovat impas a stáhnout zbýva-
<b>6 3</b>	ající trumfy. Avšak svůj závazek asi nesplníte, když budete hrát podle
	uvedeného návodu. Potíž je v tom, že kromě trumfů nemáte žádný
	vedlejší vstup do ruky a budete patrně potřebovat dvakrát hrát
	trefy z ruky, abyste v této barvě získali dva zdvihy. Musíte proto co
	nejlépe využít svých vstupů v trumfech.

	<b>A Q 5</b>	
	<b>J 3</b>	
	<b>A 7 6</b>	Vynesete každopádně ze stolu srdcového kluka, ale když East za-
	<b>K Q 8 4 2</b>	hraje malou, musíte ho v ruce převzít dámou. Pak na chvíli
<b>J 9 7 2</b>		<b>K 10 4</b> opustíte trumfy a vynesete tref proti stolu. Má-li West eso,
<b>6 2</b>		<b>K 8 5</b> asi zahraje malou a nechá dámu stolu udělat zdvih. Můžete
<b>K 9 5</b>		<b>J 10 8 3 2</b> pak použít svého druhého trumfového vstupu, vynést 3 ze
<b>A J 9 7</b>		<b>10 5</b> stolu a impasovat devítkou. Když West přizná, stáhnete
	<b>8 6 3</b>	trumfové eso a vylovíte krále Eastu. Pak zahrajete podruhé
	<b>A Q 10 9 7 4</b>	tref proti stolu. Tentokrát West bezpochyby vezme esem a vrátí
	<b>Q 4</b>	káro nebo pik, ale král trefový na stole nakonec poslouží k odhozu
	<b>6 3</b>	vašeho ztrátového piku.

Rozloha, proti níž musíte takto hrát, je asi takové, jak je uvedeno vedle.

Je jasné, že závazek se nesplní, budou-li zahrána ihned tři kola trumfů.

## Vypracování barvy stolu

Zdvihy navíc v trumfové barvě mohou být získány obvykle jen snapováním z listu, v němž jsou trumfy krátké. Snapování z listu, v němž jsou trumfy dlouhé, nezvyšuje celkový počet zdvihů, poněvadž hlavní hráč očekává, že udělá na své dlouhé trumfy zdvihy v každém případě.

Jsou však případy, kdy dlouhé trumfy hlavního hráče mohou být užity k vypracování dlouhé barvy stolu. A jestliže trumfů stolu bude zapotřebí použít jako vstupů, bude opět nutno odložit vytrumfování nepříteli.

(Rozdání 25):

		North zahájí dražbu 1 káro, East přelicituje 1 srdce, a vy se
		nakonec stanete vydražitelem 4 piky. Když West vynes srdcovou
	<b>K 10 4</b>	dámu, East ji převezme králem a pokračuje esem a klukem. West
	<b>8 6 2</b>	odhodí na třetí srdce trefovou desítku, a East přejde na třetí
	<b>A K Q 7 2</b>	srdce trefovou desítku, a East přejde na trefovou dvojku, kterou
	<b>J 5</b>	vezmete esem.
<b>9 3</b>		<b>8 6 5</b> Máte devět bezprostředních winérů a musíte se spolehnout
<b>Q 10 5</b>		<b>A K J 7</b> na kára, že vám dají desátý zdvih. Váš první tah by měl být
<b>J 10 6</b>		<b>9 5 4</b> vyzkoušet rozložení trumfů. Vynesete malý pik k desítce
<b>10 9 8 4 3</b>		<b>K Q 2</b> stolu a vrátíte pikovou čtyřku ke klukovi v ruce. Jestliže ně-
	<b>A Q J 7 2</b>	který z obránců již nebude mít ve druhém kole trumfy,
	<b>9 4 3</b>	budete muset stáhnout zbývající trumfy esem a dámou a spolehnout
	<b>8 3</b>	se na dělení v kárech 3-3.
	<b>A 7 6</b>	Pokud však oba obránci přiznají v obou kolech trumfů, můžete

vstup na stůl, neměli byste v tomto momentě trumfovat potřetí. Místo toho zahrajete dvě kola kár, pak snapnete malé káro vysokým trumfem v ruce. Vráťte se pikovým králem na stůl, čímž zároveň stáhnete poslední trumf, a na dámu károvou a malé káro odhodíte dva ztrátové trefy.

Nebylo zahráno nijak riskantně tím, že se rozehrála kára před totálním vytrumfováním. Budou-li kára dělena 5-1, nesplníte závazek žádným způsobem.

## Snapovací impas

Existence trumfové barvy přináší možnost nového typu impasu, známého jako „snapovací impas“ /impas proti trumfům/, při němž trumf hraje roli dalšího esa v některé barvě. Posuďte možnosti následujícího listu (Rozdání 26):

-	Hrajete 5 trefů poté, co East a West silně soutěživě dražili piky.
<b>A Q J 10 3</b>	Otevírající výnos pikového esa je snapnut na stole a tref k vašemu
<b>10 7 3</b>	esu zbaví protivníky trumfů. Jak byste měli pokračovat?
<b>Q 10 7 6 4</b>	
<b>A K 7 3 2</b>	<b>J 10 9 6 5</b> Když počítáte se třemi pikovým snapy na stole, máte
<b>K 7 5 2</b>	<b>9 8 4</b> deset winérů a jedenáctý zdvih by mohl přijít jak v srdcích,
<b>A 6 4</b>	<b>Q J 9 8</b> tak v kárech. Jestliže rozehrajete kára, mohli byste ihned
<b>8</b>	<b>3</b> ztratit tři zdvihy, tak se tedy o jedenáctý zdvih pokusíte
<b>Q 8 4</b>	v srdcích.
<b>6</b>	Při beztrumfové hře by byl pouze jeden způsob pokusu o druhý
<b>K 5 2</b>	zdvih v srdcích – vynést šestku a pokusit se ihned o impas. Když
<b>A K J 9 5 2</b>	však hrajete trefový závazek, máte na výběr. Můžete hrát buď
	Přirozený impas nebo můžete vynést k srdcovému esu, vrátit dámu a
	snapnout, dá-li East krále, nebo odhodit káro, když dá malou. Síla vašich trumfů zabráni Eastu, aby
	udělal zdvih na krále, má-li ho. Když hrajete trumfový závazek, můžete v tomto případě udělat impas
	na tu stranu, na niž se vám to lépe hodí.

V daném případě by bylo riskantní impasovat přirozeně, protože když se tento impas nezdaří, přechod na kára by mohl závazek porazit. East je nebezpečným protivníkem, a nesmíte ho pustit k výnosu. Uděláte proto impas proti trumfům. Dá-li East malou kartu, když byla vynesena dáma ve druhém kole srdcí, odhodíte z ruky káro, a závazek je v suchu, ať se stane cokoli. Jestliže se West vytasí se srdcovým králem a zaútočí v kárech, obránci nebudou moci udělat více než jeden zdvih v této barvě. Jestliže West vynesou něco jiného, budete eventuálně moci odhodit obě zbývající kára na srdce stolu, a uděláte tak dvanáct zdvihů.

Dejme tomu, že by vaše držení v kárech leželo obráceně, a že by North měl K x x a South 10 x x. Jak vliv by to mělo na vaši hru? Teď by nebezpečným protivníkem byl West a vy byste si museli zajistit, aby se nedostal k výnosu tím, že byste zahráli normální impas srdcový do ruky Eastu. Opět by byl váš závazek v bezpečí, ať by East vrátil káro čili nic.

<b>A K J 10</b>	Snapovací impas na dámu je možný, je-li vedlejší barva rozložena tak,
<b>6 2</b>	jak je ukázáno vedle. Podle toho, jak to situace vyžaduje, South může hrát
	na dámu u kteréhokoli obránce. Může udělat dva normální impasy proti
	Westu, nebo může odehrát eso a krále a podnést kluka skrze East.

## Křížové přebitky

Existuje typ rozdání, při němž se vůbec netrumfuje. Namísto toho hlavní hráč uplatní trumfy snapováním z obou listů odděleně. Zde je příklad na křížové přebíjení (Rozdání 27):

<b>6</b>	Oba v první, dával South
<b>9 5 3</b>	<i>South</i> <i>North</i>
<b>A 10 6 3</b>	<b>1 pik</b> <b>1 BT</b>
<b>Q J 9 5 2</b>	<b>2 srdce</b> <b>pas</b>
<b>Q 9 5</b>	<b>K 10 7 2</b>
<b>Q 10 8 4</b>	<b>7 6</b> West vynese kárového krále k esu stolu. Je jasné, že byste
<b>K Q 7</b>	<b>J 9 8 5 2</b> museli mít štěstí, abyste udělali osm zdvihů při trumfování,
<b>K 8 3</b>	<b>A 6</b> i kdyby se vám podařilo snapnout pár piků na stole.
<b>A J 8 4 3</b>	Správná hra na pokus o splnění závazku je snapování z obou
<b>A K J 2</b>	listů, přičemž zamýšlíte udělat šest zdvihů na trumfy, a dva na esa.
<b>4</b>	Snapněte káro srdcovou dvojkou, odehrajte pikové eso, snapněte
<b>10 7 4</b>	snapněte káro srdcovým klukem a snapněte další pik na stole.
	Půjde-li to, máte spolu s esem a králem trumfovým šest trumfových
	zdvihů.

(Rozdání 28):

<b>A J 7 6 4 3</b>	Chcete-li křížově přebíjet, je dobré odehrát zavčas zdvihy ve
<b>A 5</b>	vedlejších barvách. Jinak by možná mohli protivníci odhazovat,
<b>K J 9 3</b>	zatímco vy byste snapovali, a mohli by vám pak eventuálně
<b>5</b>	snapnout vaše vedlejší winéry. Měli byste se též zabezpečit
<b>K 10 9 2</b>	<b>Q 8</b> proti možnému přesnapování.
<b>Q 9 8 3</b>	<b>J 10 6 2</b> Nejbezpečnější metoda pro sehrání tohoto rozdání je
<b>5 4 2</b>	<b>10 6</b> křížové snapování s nadějí na pět zdvihů ve vedlejších
<b>J 2</b>	<b>Q 10 8 7 3</b> barvách, a na sedm zdvihů na vašich osm trumfů. Zač-
<b>5</b>	něte zahráním esa, krále a dalšího srdce, které snapnete
<b>K 7 4</b>	na stole károvou trojkou. Pak stáhněte eso
<b>A Q 8 7</b>	a krále trefového. Jestliže se všechno povedlo, váš závazek je
<b>A K 9 6 4</b>	v bezpečí, ale stále musíme být opatrní.

Potřebujete šest ze zbývajících sedmi zdvihů, a proto si můžeme dovolit být eventuálně přesnapován. Co si však nemůžete dovolit, je přesnap s následujícím trumfnutím, protože to by vás donutilo použít dvou trumfů do jednoho zdvihu, a vy potřebujete tyto trumfy uplatnit odděleně. Musíte se tedy pojistit, aby nedošlo k žádnému přesnapu, dokud nepoužijete poslední trumf stolu. Způsob, jak to udělat, je snapovat vysokými kartami z obou listů. Snapněte tref károvým králem, pik esem, další tref klukem a další pik dámou. Pak můžete vynést poslední tref a snapnout ho károvou devítkou. East s radostí přesnapne v tomto okamžiku, bude-li moci, ale desítka trumfová bude jediným zdvihem obrany.

## Obrácený stůl

Dříve se tvrdilo, že zdvihy navíc nemohou být vypracovány snapováním z listu, v němž jsou dlouhé trumfy. To je obvyklý případ, ale v některých výjimečných situacích může se podařit vykouzlit zdvih navíc několikerým snapnutím z dlouhých trumfů tak, že se stanou kratšími než v druhém listě. Tento postup je znám jako hra na obrácený stůl (Rozdání 29):

**K J 4** Dostali jste se do závazku 6 piků, a West vynáší srdcovou dámu  
**A 8 7 2** k esu stolu. Spočítáním rychlých zdvihů, které spočívají v pěti pi-  
**Q 6 4** kách, jednom srdci, čtyřech kárech a jednom trefu dojdete k součtu  
**A Q 7** jedenáct. Nic nelze snapnout na stole, kde není žádná krátkost, a na  
první pohled se zdá, že se budete muset spolehnout na impas v tre-  
fech, abyste získali dvanáctý zdvih.

Neradi se spoléháte na něco tak nejistého, jako je impas? Správně,  
**A Q 10 7 5** pokuste se v duchu přemístit na druhou stranu stolu. Představte si,  
**5** že stůl je hlavním hráčem tohoto rozdání a podívejte se na své pro-  
**A K J 3** blémy z jiného zorného úhlu. Předpokládejme, že můžete z listu  
**8 6 5** Southu snapovat tři ztrátová srdce, a použít karet Northu k vy-  
trumfování. Bude to mít ten účinek, že počet trumfových zdvihů  
vzroste o jeden, z pěti na šest, a že již nebudete závislí na tom, jak  
dopadne trefový impas.

**K J 4** Hra na obrácený stůl se povede pouze tehdy, budou-li trumfy dě-  
**A 8 7 2** leny 3-2, protože North bude muset protivníky vytrumfovat, a to  
**Q 6 4** bude potřebovat pečlivé načasování. Klíčovým tahem je  
**A Q 7** snapnutí srdce v ruce ve druhém zdvihu. Pokračujte

**9 6 3** **8 2** desítkou pikovou, pak malý trumf ke klukovi stolu.  
**Q J 10** **K 9 6 4 3** Jestliže jeden z obránců již nebude v tomto zdvihu trumfy  
**8 7 2** **10 9 5** mít, budete nuceni dokončit trumfování a vrátit se i trefo-  
**J 9 4 2** **K 10 3** vému impasu.

**A Q 10 7 5** Pokud však ve druhém kole trumfů oba obránci přiznají, můžete  
**5** pokračovat ve hře na obrácený stůl. Snapnete další srdce pikovou  
**A K J 3** dámou, přejdete na stůl károvou dámou a snapnete poslední srdce  
**8 6 5** pikovým esem. Nakonec vynesete tref k esu /žádný riskantní impas

v tomto stadiu/, dotrumfujete pikovým králem, přičemž odhodíte z ruky jeden tref, a vynesete nárok na tři další zdvihy v kárech. Celé rozdání by mohlo vypadat tak, jak je uvedeno.

## 6. Obrana proti barevným závazkům

- o Výnos partnerovy barvy
- o Nebezpečné výnosy
- o Pasivní výnosy
- o Povzbuzování honérem
- o Dopočet zdvihů hlavního hráče
- o Obrana proti snapování na stole
- o Kdy vynášet trumfy
- o Výnos singlů
- o Signál přednosti barvy
- o Počítejte své zdvihy
- o Trumfové echo
- o Výnosy dublů
- o Výnosy MUD
- o Kdy nesnapovat
- o Povýšení trumfů
- o Zvedák
- o Nátlaková hra

Trochu většího úsilí je třeba při obraně proti barevným závazkům, a techniky musí být poněkud modifikovány. Obránci již nemohou očekávat, že by dosáhli zdvihy na vypracované nízké karty, protože hlavní hráč bude normálně mít dost trumfů, aby odehrání takovéto barvy zabránil. Snahy obránců jsou tudíž omezeny na získání zdvihů vysokými kartami a na zdvihy v trumfové barvě.

Změna postoje je často zřejmá z výběru otevírajícího výnosu. Kupříkladu máte-li A K x x x, je u beztrumfových závazků normálním vynést čtvrtou zhora, a přenechat tak první zdvih hlavnímu hráči s nadějí, že později uděláte v této barvě čtyři zdvihy. Proti barevnému závazku si však nemůžete dovolit dát hlavnímu hráči takový laciný zdvih. Mohl by mít jen jednu nebo dvě karty v této barvě, a jestliže nestáhnete eso a krále hned, nevidíte je asi vůbec. Proti barevnému závazku je správným výnosem král. Tím se ničeho nevzdáte, a budete mít možnost podívat se na stůl a rozhodnout o nejlepším pokračování.

Bezpečnost je první snahou při výnosu proti barevnému závazku, protože zdvih zadaný výnosem je obvykle ztracený provždy. V diagramu je dáma hlavního hráče odsouzena stát se ztrátovou kartou, ale stane se winérem, jestliže tuto barvu vynese West. V beztrumfovém

	7 6		
K 10 8 5 2		J 9 3	
	A Q 4		

závazku by mohlo Westu stát za to pustit jeden zdvih, aby si vypracoval dlouhou barvu, ale v barevném závazku vše, čeho by se takovým výnosem dosáhlo, by bylo zahození jednoho přirozeného zdvihy Westu.

Výnos od sledu tří honérů je ideální, jelikož v sobě spojuje jak bezpečnost, tak agresivitu. Karta, kterou se má vynášet od níže uvedených sledů, je v závorkách:

A (K) Q

(K) Q J

(Q) J 10

(J) 10 9

Máte-li přerušovaný sled nebo pouze dva honéry ve sledu, je výnos od něho již trochu riskantní, ale stále je nutno dát těmto výnosům přednost před výnosem od nepodloženého honéra.

A (K) 5

(K) Q 10

(Q) J 9

(J) 10 6

Všimnete si jistě, že král je standardním výnosem jak od K Q x, tak od A K x. To by mohlo občas trochu pomást partnera, ale přinejmenším aspoň bude vědět, že ke králi máte buď eso nebo dámu, a veškerá dvojznačnost vymizí, bude-li moci vidět jednu z těchto karet na stole nebo ve vlastním listě. Ještě jedna další okolnost – jsou-li A K samotny, bývá zvykem obrátit pořadí a vynést esem a



pokračovat pak králem. Tím řeknete partnerovi, že jste měli dubl, a najdete-li vstup do jeho ruky, bude vám moci dát snap.

## Výnos partnerovy barvy

Když partner nabízel nějakou barvu, budete mít dobrou indikaci pro nejlepší obranu. Vyneste svou nejvyšší kartu ze sledu, ze tří malých karet nebo z jakéhokoliv dublu, a vyneste svou nejnižší kartu ze tří nebo čtyř karet vedených jakýmkoliv honérem vyjma esa. Máte-li eso partnerovy barvy, vyneste je. Asi byste byli rozčarováni, kdybyste nechali udělat hlavního hráče zdvih na plonkového krále.

## Nebezpečné výnosy

Zásadně se nevyplatí vynést nízkou kartu od barvy, která je vedena esem. Riziko, že darujete hlavnímu hráči zdvih, který by jinak nemohl udělat, je příliš velké. Snažte se nevynášet od takových kombinací, jako A 7 6, A J 8 3 nebo A Q 4 2, ale rozhodnete-li se takovou barvu otevřít, vyneste eso.

Vynášení od nižších honérů se může také často ukázat jako nákladné. Jakýkoli výnos od ne-krytého krále, dámy nebo kluka by mohl hlavnímu hráči darovat zdvih navíc. Nicméně jsou případy, kdy nemáte jiné volby, než vynést od nepodložené figury. Čtvrtá zhora /nebo nejnižší karta od tří karet/ je pak nejlepším výběrem.

Pozorné naslouchání dražbě vám obvykle řekne, kdy máte riskantně vynést útočně od honé-ra; jasná příležitost k tomu je, když je známo, že stůl má tuhou vedlejší barvu, na níž bude moci hlavní hráč odhazovat, jakmile vytrumfuje.

<b>7 4</b>	<b>North</b>	<b>South</b>	Když mu bude dopřán čas, South bude moci odhodit většinu ztrátových karet na kára stolu. Je jasné, že musíte ihned zaútočit, abyste odehráli zdvihy, které můžete udělat v ostatních barvách. Vyneste srdcovou trojku. Je to samozřejmě nebezpečný výnos, ale nebezpečí je relativní. S tímto listem a při uvedené dražbě by bylo větším hazardem srdce nevynést. A proč srdce a ne tref? To ilustruje další rozdíl v taktice obrany proti barevnému závazku. Proti beztrumfovému závazku byste vynesli od nejdělsí barvy – trefů, ale délka je bezcenná při obraně proti barevnému závazku. Skutečnost, že máte šest trefů, naznačuje, že buď hlavní hráč nebo stůl budou asi v této barvě krátcí, takže trefy budou asi sotva vydatným zdrojem zdvihů pro obranu. Srdcová barva slibuje daleko větší vyhlídka.
<b>K 7 3</b>	<b>1 kára</b>	<b>1 pik</b>	
<b>8 5</b>	<b>3 kára</b>	<b>3 piky</b>	
<b>Q 10 7 6 4 2</b>	<b>4 piky</b>	<b>pas</b>	

## Pasivní výnosy

Alternativou ke stažení vašich zdvihů hned na začátku je klidně sedět a nechat hlavního hráče, aby se snažil sám. Tato taktika může být indikována, a když nemáte žádný dobrý útočný výnos, a když z dražby se zdá být pravděpodobné, že závazek půjde jen těžko splnit.

<b>8 7 2</b>	<b>North</b>	<b>South</b>	Na stole není žádná dlouhá barva, která by mohla dělat starost, a zdá se, že se oba protivníci museli dost napínat, aby dosáhli celé hry. Výnos, kterým se nejspíše nezadá zdvih, je piková osmička.
<b>K J 4</b>		<b>1 srdce</b>	
<b>A J 9 2</b>	<b>1 BT</b>	<b>2 trefy</b>	
<b>Q 7 3</b>	<b>2 srdce</b> <b>4 srdce</b>	<b>3 srdce</b> <b>pas</b>	

## Povzbuzování honérem

Partner vynášejícího může někdy naznačit správnou obranu, a to kartou, kterou zahraje do prvního zdvihu.

**K J 6** (Rozdání 30) South hraje 4 piky poté, co West zasáhl v srdcích.  
**7 3** Otvírajícím výnosem je srdcový král, a je na Eastu, aby ukázal,  
**9 7 4** jak správně bránit.  
**A Q J 5 4** Obránci užívají normálního markování vysoká-nízká  
**3** **9 8 2** /vysoká k povzbuzení, nízká k odradění/ proti barevným  
**A K 9 8 5 2** **Q J 6** závazkům právě tak, jako proti beztrumfovým. Jistým  
**A Q 2** **8 6 5 3** zjemněním, které je obzvláště cenné v barevných hrách, je  
**10 7 6** **9 3 2** konvence, že zahrání honéra pod partnerova honéra při  
**A Q 10 7 5 4** prvním zdvihu zaručuje držení nejbližší karty. Podle  
**10 4** toho tedy v tomto příkladu by měl East markovat srdcovou dámou,  
**K J 10** čímž by ujistil partnera o tom, že má též kluka.  
**K 8** Teď tedy bude West vědět, jak má hrát. Bude pokračovat malým  
srdcem ke klukovi spoluhráče. East přejde na káro /co jiného?/ a  
obránci si vezmou své čtyři zdvihy dříve, než se hlavní hráč na cokoli zmůže. Všimněte si, že  
závazek nemůže být poražen, jakmile nepříjde včasné vrácení kár od Eastu. Hlavní hráč je v situaci,  
že může odehrát šest piků a pět trefů, jakmile se dostane do zdvihu.

Hlavním rozdílem při markování proti barevným závazkům je, že obránci nebudou dávat echo se  
čtyřmi malými kartami, když je vynesena honér. S takovým držením není důvodu povzbuzovat  
k pokračování. Obránci však zahrají echo s dublem, aby naznačili schopnost snapnout ve třetím kole.

**A K 9 6 5** **Q 10 4** Toto je situace, která se často vyskytuje. Když West vynesel krále,  
**8 3** East by měl povzbudit osmičkou. West bude pokračovat esem a vy-  
**J 7 2** nese barvu potřeby, aby East snapnul.  
**A K 9 6 5** **Q 10 4** Důsledkem toho bude, zahraje-li East svou nejnižší kartu v prvním  
**8 3 2** kole, West nebude v pokušení pokračovat v této barvě. Když dá  
**J 7** East na krále partnera dvojku, West pochopí, že bude moudřejší  
poohlédnout se po zdvích někde jinde, a to dříve, než by si hlavní  
hráč mohl vypracovat dámu této barvy pro odhoz.

## Dopočet zdvíchů hlavního hráče

Poté, co se odehraje jeden nebo dva zdvihy, spočítání winérů hlavního hráče vám často napoví, zda  
se máte dát do aktivní nebo pasivní obrany.

**J 7 6 4** (Rozdání 31) South hraje 4 srdce při výnosu károvou dámou. Ze  
**A J 3** stolu je zahrána pětka, a East povzbuzuje devítkou. South snapne  
**K 5** druhé káro a vyjede srdcovou desítkou ke králi Eastu.  
**A Q J 10** Pohled na trefovou hrozbu stolu by mohl East vést k tomu,  
**A 10 2** **Q 8 3** aby zahrál malý pik s nadějí, že by se mohly udělat dva zdvi-  
**5** **K 6 2** hy v této barvě. Bude-li si však počínat správně a spočítá si  
**Q J 10 8 6 3** **A 9 4 2** zdvihy hlavního hráče, uvědomí si, že není zapotřebí riskovat  
**8 6 5** **7 4 3** pikový výnos. South má nejvýše pět trumfových zdvíchů a  
**K 9 5** čtyři trefové a potřebuje tudíž nejméně jeden pikový zdvih,  
**Q 10 9 8 7 4** aby splnil závazek. South bude nucen rozehrát piky sám, a East  
**7** by se tudíž měl přiklonit k pasivnímu vrácení trumfu a nechat  
**K 9 2** vydražitele, aby dělal, co umí.

## Obrana proti snapování na stole

Obránci by měli využít všech příležitostí k tomu, aby zkřížili plány hlavního hráče na snapování ztrátových karet na stole. To si často vyžaduje čilou obranu a správné využití vstupů.

<b>Q 10 4</b>	(Rozdání 32) West vynáší srdcového krále do závazku Southu
<b>8 3</b>	2 piky. Bude-li mu tento zdvih ponechán, bude pátrat po tom, jak
<b>K 7 6 4</b>	pokračovat, ale šance k poražení už zmizela.
<b>Q 8 3 2</b>	Aby obránci 2 piky porazili, k musí si pospíšet s odstra-
<b>K 7 5</b>	<b>6 3</b> něním trumfů ze stolu, a překazit tak hlavnímu hráči
<b>K Q 10 2</b>	<b>A J 7 4</b> možnost snapnout si jedno srdce na stole. West nemůže
<b>J 9 3</b>	<b>Q 10 5 2</b> s úspěchem přejít na trumfy ve druhém zdvihu, ale East
<b>J 10 6</b>	<b>K 9 5</b> ano! Má převzít srdcového krále esem a vrátit trumf. Dá-li
<b>A J 9 8 2</b>	hlavní hráč malou, West vezme králem, a zahraje trumfy po-
<b>9 6 5</b>	druhé. Pak West vezme srdcový zdvih a vynese třetí trumf – zbaví
<b>A 8</b>	stůl posledního trumfu, a hlavnímu hráči zbyde šest ztrátových
<b>A 7 4</b>	karet.

## Kdy vynášet trumfy

Někteří čtenáři si snad všimli, že kdyby West v posledním rozdání vynesl při otvírajícím výnosu trumf, že by to rovněž stačilo k poražení pikového dvoutriku. East může vzít první srdce, a vynést zbývající trumf, a West pak bude moci dotrumfovat stůl, když se dostane podruhé do zdvihu na srdce.

Trumfový výnos je často dobrým tahem, když z dražby je zřejmé, že by se trumfů mohlo použít ke snapování. Obzvláště účinné by to mohlo být, máte-li dobré zádrže ve vedlejší barvě hlavního hráče.

<b>9 2</b>	<i>North</i>	<i>South</i>	Vaše kára jsou dobře umístěna za hlavním
<b>A 6 3</b>	<b>1 srdce</b>	<b>1 pik</b>	hráčem, a mohla by mít cenu tří zdvihů. North
<b>A J 10 7</b>	<b>2 kára</b>	<b>3 srdce</b>	asi bude v kárech krátký, a je zde tudíž ne-
<b>Q T 6 3</b>	<b>4 srdce</b>	<b>pas</b>	bezpečí, že některé z vašich kárových zdvihů
			Budou snapovány. Měl byste se snažit odstra-
	<b>K Q 7 6</b>		nit trumfy ze stolu tím, že byste učinil otvírající výnos srdcovou
	<b>Q J 5</b>		trojkou. Až se pak dostanete do zdvihu na kára, můžete pokračovat
	<b>K 3</b>		srdcovým esem, abyste zlikvidovali snapovací sílu stolu.
	<b>9 8 5 4</b>		
<b>9 2</b>	<b>J 10 8 5 3</b>	(Rozdání 33)	Celé rozdání by mohlo vypadat takto:
<b>A 6 3</b>	<b>7 2</b>		Jakýkoliv výnos kromě trumfového umožní hlavnímu
<b>A J 10 7</b>	<b>9 2</b>		hráči, aby si jednou snapl na stole káro, což je vše, co
<b>Q 10 6 3</b>	<b>K J 7 2</b>		potřebuje ke splnění závazku. V daném rozdání výnos esa
	<b>A 4</b>		a pak dalšího trumfu bude stejně účinný, ale počáteční
	<b>K 10 9 8 4</b>		výnos trojkou dává hře větší pružnost. Ostatně, partner
	<b>Q 8 6 5 4</b>		by mohl mít singl krále!
	<b>A</b>		

Ostatní situace, které volají po trumfovém výnosu, se dají shrnout takto:

1. Když protivníci nabízejí tři barvy a nakonec se shodnou na čtvrté.
2. Když hlavní hráč poté, co byl podpořen ve své barvě, nabídne bez trumfů, a je vrácen na svou původní barvu.
3. Má-li vaše strana podstatnou sílu ve třech barvách a protivníci se obětují na vysokém stupni.
4. Když vaše pobídkové kontra je partnerovým pasem změněno na trestné.

Všeobecně se může trumfový výnos vyplatit jen tehdy, máte-li dva nebo tři trumfy. Nevynášejte singl trumf, s výjimkou situací uvedených pod 3. a 4., ani trumf od čtyřlistu. Pak je lepší zvolit jinou obrannou taktiku, jak dále uvidíme.

**Q 9 5 4** Vynášejte nejnižší z třech trumfů, a to i když máte sled dvou honérů.  
**J 10 3** **K** Bylo by nemilé, kdyby vaše strana neudělala žádný trumfový zdvih ze tří  
**A 8 7 6 2** honérů, což by se vám stalo, kdybyste vynesli kluka v této uvedené situaci.

Nebojte se vynést od honéra. Zdvih, kterého se vzdáme výnosem od Q x x nebo J x x, se často vrátí zpět i s úroky.

## Výnos singlů

Nejúčinnější cesta k pokusům o zdvihy v trumfech je výnos singla jako příprava pro snap. Může to být účinná obrana, když jsou k tomu správné podmínky. Má-li partner v takové barvě eso, bude vám moci dát snap hned, a mohli byste dosáhnout víc než jeden snap, najdete-li u partnera další vstup.

Výnos singla má jednu nevýhodu v tom, že jej rozpozná stejně hlavní hráč jako partner. Když je mu takto dán věrný obraz rozlohy, hlavní hráč by později mohl provádět bez rizika hluboké impasy na vašeho partnera. Z toho důvodu je radno vynášet singla jen tehdy, je-li šance na snap skutečně reálná. Nevynášejte singla, máte-li silný list, protože v tom případě je nepravděpodobné, že by váš partner měl nějaký vstup.

**A 7 5** (Rozdání 34) Největší vyhlídka na úspěch má výnos singla, máte-li slabý list. Partner bude asi mít trochu síly, a je tak pravděpodobné, že tak budete moci dostat přinejmenším aspoň jeden snap.  
**K Q 5**  
**J 10 3**  
**K J 8 2** South hraje 4 piky, a West vynes srdcovou devítku ke  
**J 4** **6** ke králi a esu. East uzná, že je jen malá šance na poražení  
**9** **A 10 7 4 2** závazku, nebyla-li devítka singlem, a naplánuje si, že dá  
**Q 9 8 6 4 2** **A K 5** partnerovi snap. Dříve však než vrátí srdce, měl by East  
**10 7 6 3** **Q 9 5 4** odehrát kárového krále, aby naznačil, kde má další vstup.  
**K Q 10 9 8 3 2** Učiní-li však tak, nebude již možno závazek porazit. Po  
**J 8 6 3** snapu srdce v třetím kole by vrátil West druhé káro, ale hlavní  
**7** hráč by snapl, vytrumfoval, a vynesl nárok na zbytek zdvihů.  
**A** Chtějí-li obránci realizovat dva snapy, které jsou nutnou podmínkou  
K poražení závazku, je třeba, aby East vrátil srdce hned ve druhém zdvihu. Jak  
však může vzkázat partnerovi, aby přešel raději na kára a ne na trefy?

## Signál přednosti barvy

East může naznačit, kde má vstup, použitím speciální marky. V situacích analogických této, kdy jeden obránci posílá snap partnerovi, mohou přijít pro zpětný výnos v úvahu vždy dvě barvy. Je konvenčním ukázat přednost mezi těmito dvěma barvami výškou vnesené karty. Výnos vyšší karty preferuje vyšší barvu, výnos nízké karty barvu nižší.

V popsaném případě má East vynést ve druhém kole devítku srdcovou, a ukázat tak zájem o kára, tj. o vyšší z obou zbývajících barev. West snapne srdce, vynes nazpět káro ke králi partnera a snap dalšího srdce položí závazek.

Kdyby East měl místo nejvyšších kár trefové eso, vrátil by do druhého zdvihu srdcovou dvojku, čímž by dal najevo, že si přeje zpětně vynést nižší vedlejší barvu.

Tento signál přednosti barvy je velmi účinnou zbraní, která si zaslouží své místo ve výzbroji pro každého obránci. Příležitosti k jejímu použití se vyskytují dosti často.

## Počítejte své zdvihy

Když partner nese zřejmý singl a vy můžete převzít první zdvih, nemusí být vždy nutností, abyste nechali partnera ihned snapovat. Nezapomínejte, že vaším konečným cílem je porazit závazek, a položte si otázku, odkud mohou vaše obranné zdvihy přijít.

<b>K Q 10 8 7 3</b>	(Rozdání 35)	Představte si, že jste Eastem v tomto rozdání.
<b>A Q 8 3</b>	South hraje 4 srdce, a West vynesl pikovou dvojku ke králi a esu.	
<b>6 4</b>	Je jasné, že byste mohli ve druhém zdvihu dát partnerovi pikový	
<b>9</b>	snap, ale to by nebyla nejrozumnější obrana. K poražení	
<b>2</b>	<b>A J 9 5</b>	závazku potřebujete čtyři zdvihy, a protože partner asi
<b>7 4</b>	<b>9 2</b>	nemá obě zbývající esa, dva z těchto zdvihů budou muset
<b>A 9 8 5 2</b>	<b>Q J 7</b>	pocházet z kárové barvy.
<b>K 8 6 5 3</b>	<b>Q 10 4 2</b>	Potřebujete, aby partner měl kárové eso, a musíte touto
<b>6 4</b>		barvou zaútočit ihned, protože později k tomu již nebudete
<b>K J 10 6 5</b>		mít příležitost. Výnos kárové dámy ve druhém zdvihu přijde právě
<b>K 10 3</b>		včas. To bude asi pokryta králem a esem, a partner vám zahraje
<b>A J 7</b>		k vašemu klukovi. Nyní, když už máte dva kárové zdvihy v kapse, můžete
		vynést pik a nechat partnera, aby snapem získal porážející zdvih.

Všimněte si, že kdybyste ve druhém kole zahrál pik, West by neměl co zahrát, až by snapl. To nejlepší, co by mohl udělat, by bylo stáhnout eso kárové a nedovolit tak hlavnímu hráči, aby udělal víc než deset zdvihů. Pokud by West své eso neodehrál, South by mohl odhodit všechny kára na piky stolu a splnit s nadzdvihem.

**Může-li být závazek poražen jen tehdy, má-li partner určitou kartu, Předpokládejte, že ji má, a hrajte podle toho.**

Singl se nemusí vynášet vždy při první příležitosti. Přejít k němu v pozdějším stadiu hry se může ukázat stejně účinným.

<b>A 6</b>	(Rozdání 36)	NS ve druhé, dával South
<b>10 8 7 3</b>		<i>South West North East</i>
<b>Q J 4</b>		<b>1 pik 2 kára 2 BT pas</b>
<b>K J 8 3</b>		<b>4 piky pas pas pas</b>
<b>8 5 3</b>	<b>K 7</b>	
<b>K Q 6</b>	<b>9 4 2</b>	West asi vynesl kárového krále, přičemž East bude od-
<b>A K 9 8 6 2</b>	<b>10 7 3</b>	razovat trojkou. Vzhledem k tomu, že jeho partner neza-
<b>5</b>	<b>10 9 7 6 4</b>	čal echo, West si uvědomí, že jeho strana získá v obraně
<b>Q J 10 9 4 2</b>		pouze tento jediný zdvih v kárech – a to buď jenom eso,
<b>A J 5</b>		nebo pikového krále. Přejít na srdce by byl správný, pokud by
<b>5</b>		partner měl toto eso, ale je nebezpečí sázet v obraně na jedinou kartu.
<b>A Q 2</b>		Přejít na trefy se zdá být daleko slibnější, protože jím se pravděpo-
		dobně závazek porazí, bude-li mít East buď trefové A ne pikového K.

West proto ve druhém zdvihu přejde na svůj trefový singl. South dobere esem, a z obavy před snapem správně abstrahuje od pikového impasu a trumfne v tempu esem, a vrátí malý pik. East, který se takto dostane pikovým králem do zdvihu, má nyní problém. Má-li jeho partner ještě třetí trumf, měl by vrátit tref do snapu. Je-li však West již bez trumfů, zbývá jediná naděje v přechodu na srdce s možností, že West má eso a dámu. Jak má East vědět, co dělat?

## Trumfové echo

Jako vždy, má mu to říci partner. West má dát životně důležitou zprávu pořadím, v němž zahrje trumfy. Echo v trumfech se hraje v opačném smyslu, než v jiné barvě. Standardně se hraje v trumfech nízká- vyšší, máme-li sudý počet, a vyšší-nižší s lichým počtem trumfů.

V daném případě měl West položit trumfovou pětku v prvním zdvihu a pokračovat trojkou ve druhém kole. Toto echo slibuje třetí trumf, a dává najevo snapovací možnost. Tak East nebude na pochybách, jak má pokračovat, až jej South pustí do zdvihu pikovým králem. Vráti tref, který West s chutí snapne, a přejde na srdcového krále, aby vypracoval obraně čtvrtý zdvih.

Plně tohoto echa využijte, abyste ukázali tři trumfy. Je to jeden z mnoha způsobů, jimiž si dobří obránci navzájem usnadňují práci.

## Výnosy dublů

Výnos vyšší karty z dublu, ačkoli je méně dynamický, než výnos singla, může být často účinnou přípravou snapu ve třetím kole nesené barvy. Nejvhodnějším je vynést od dubla, nemáte-li bodovou sílu v listu, nehledě k rychlému vstupu v trumfech – něco jako A x nebo K x x. V tom případě budete moci očekávat, že se vám podaří zadržet odehrání trumfů, a budete se tak moci pokusit o snap zbývajícím trumfem.

Výnos od dubla často vyžaduje úzkou spolupráci partnerovu, který musí rozpoznat, kam tento výnos směřuje, a učinit vhodná opatření, např. zadržet eso, bude-li třeba.

	<b>K Q J 5</b>	(Rozdání 37)	Oba v první, dával South				
	<b>K 7 5</b>		<i>South</i>	<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	
	<b>10 8 6 3</b>		<b>1 káro</b>	<b>1 srdce</b>	<b>1 pik</b>	<b>2 srdce</b>	
	<b>9 2</b>		<b>3 trefy</b>	<b>pas</b>	<b>3 kára</b>	<b>pas</b>	
<b>7 2</b>		<b>A 10 9 6</b>	<b>5 kár</b>	<b>pas</b>	<b>pas</b>	<b>pas</b>	
<b>A Q 10 9 6 2</b>		<b>J 8 4 3</b>					
<b>A 5</b>		<b>4 2</b>	Z hlediska Westu je pikový výnos jediným, který může dát				
<b>8 7 3</b>		<b>10 5 4</b>	obráncům vyhlídky na získání nějakého zdvihu navíc. West				
	<b>8 4 3</b>		proto vynese pikovou osmičku, stůl položí krále, a je věci				
	-		Eastu, aby učinil správnou diagnózu. Je sedma pikovým singlem?				
	<b>K Q J 9 7</b>		Jestliže ano, East by měl převzít a vrátit pik, aby partner snapl.				
	<b>A K Q J 6</b>		Je-li však vyneseno od dubla, jak to v popsaném případě je, East				
			Musí zadržet eso a markovat povzbudivě pikovou devítkou. West				
			vezme první kolo trumfů, vynese pikovou dvojku k esu partnera, a udělá pak pikovým snapem porážející zdvih.				

Někdy je jen nesnadno určit, zda je nesen singl nebo od duble, ale v daném příkladě by měl East udělat správný závěr. Kdyby West měl singl pik, South by piky musel mít čtyři, ale v tom případě by podpořil partnera v dražbě. East by tedy měl v prvním zdvihu zahrát pikovou 10.

## Výnosy MUD

Někdy bude problémem rozlišit ne mezi singlem a dublem, ale mezi výnosem od dubla nebo od třílistu. Viděli jsme, že občas je zvolen pasivní výnos od tří malých karet, není-li k dispozici žádný lepší. Kdybyste nesli nejvyšší ze tří, a v dalším kole přidali nižší, bylo by nebezpečí, že partner by dešifroval výnos jako od dubla, a snažil by se vám dát snap ve třetím kole. Z toho důvodu mnoho hráčů dává přednost výnosu prostřední karty ze tří malých, a v příštím kole hrají nejvyšší kartu. Od 9

7 3 by se tedy vynesla sedma, ve druhém kole by se dala devítka, a ve třetím trojka. Tento postu hry /MUD = Middle, Up, Down/ se zásadně užívá jen při obraně proti barevným závazkům. Velkou výhodou přitom je, že když vynesete sedmu a v příštím kole dáte trojku, není zde žádná dvojakost. Partner bude vědět, že musíte mít doubla. Tato metoda vynášení může být vřele doporučena, ale určitě se o tom se svým partnerem předem dohovořte.

## Kdy nesnapovat

Dosud jsme se přímo bavili snapováním při každé příležitosti, ale je nutno si uvědomit, že jsou případy, kdy se obraně nevyplácí snapovat. Jednou takovou zřejmou příležitostí je, že byste snapovali trumfem, který tak jako tak musí udělat zdvih.

<b>Q J 5</b>	<i>South</i>	<i>North</i>	S tímto listem není důvod toužit po snapu výnosem
<b>4</b>	<b>1 pik</b>	<b>2 piky</b>	singl srdce, protože si můžete být prakticky jisti, že
<b>A J 8 7 3</b>	<b>4 piky</b>	<b>pas</b>	získáte jeden trumfový zdvih v každém případě.
<b>10 9 8 2</b>			výnosem srdcovým nemůžete nic získat, a můžete jím

mnoho ztratit tím, že zruinujete partnerovi to, co v této barvě drží. Pokuste se vypracovat zdvihy jinak, tím, že vynesete trefovou desítku.

Nemáte-li nic jiného, než malé trumfy, je obvykle správné zabít jednoho z vydražitelových winérů. Buďte však opatrní se snapováním, když hlavní hráč může do takového zdvihu odhodit nějakou ztrátovou kartu, a to i když se zdá, že vaše držení v trumfech nemá valnou cenu. Tak jako esa ani trumfy nemají být zahrány zbytečně, jen tak do větru.

	<b>K 7 2</b>	(Rozdání 38)	<i>South</i>	<i>North</i>
	<b>8 7 5</b>		<b>1 srdce</b>	<b>1 BT</b>
	<b>A 6 4</b>		<b>3 kára</b>	<b>3 srdce</b>
	<b>10 8 6 3</b>		<b>4 srdce</b>	<b>pas</b>
<b>Q J 9 4</b>		<b>A 10 8 5 3</b>		
<b>10 3</b>		<b>9 4 2</b>	West zaútočí pikovou dámou, a South musí snapnout	
<b>Q 10 8 3</b>		<b>2</b>	druhé kolo. Pokračuje kárem k esu a vrací káro. Osud	
<b>K 7 5</b>		<b>Q 9 4 2</b>	závazku závisí na tom, co udělá v tomto okamžiku East.	
	<b>6</b>		Jestliže East snapne „bezcným“ trumfem, závazek nebude	
	<b>A K Q J 6</b>		moci být poražen; odhodí-li něco, může se tak stát.	
	<b>K J 9 7 5</b>		Snapem Eastu se nezíská zdvih, protože South dá malé káro,	
	<b>A J</b>		které by bylo stejně ztrátovou kartou. Snapem se naopak zdvih	
			Ztratí, protože se jim zeslabí to, co East v trumfech drží. Když South	
			znovu získá zdvih, bude moci ve dvou kolech vytrumfovat, a stéle ještě mu zbude na stole trumf,	
			kterým bude moci snapnout čtvrté kolo kár. Splní svůj závazek, protože odevzdá pouze jeden pik,	
			jeden trumf a jeden tref.	

Všimněte si toho rozdílu, bude-li East zacházet se svými trumfy s náležitým respektem a nepromarní jeden na druhé káro. South vezme králem, a pustí třetí kolo kár Westu. Vracenou kartou převezme, dvakrát trumfne a zahraje čtvrté káro, které snapne na stole. East však bude moci přesnapnout devítku, a obraně pak nikdo nevezme trefový zdvih, který bude porážejícím.

Jet o poučné rozdání, které stojí za to, abyste si ho vícekrát přežili, dokud si jeho principy nevštipíte do paměti. Obránci zásadně mají uhrát čtyři zdvihy – jeden pik, jeden tref, jedno káro a jeden trumf /přesnapnutí stolu/. Jestliže East snapne ztrátové káro, dva zdvihy obrany do sebe splynou – trumf a káro.

## Povýšení trumfů

Když hlavní hráč snapne malým trumfem, obvykle se vyplatí přesnapnout ho, lze-li tak učinit.

Odlišná je situace, kdy hlavní hráč snapuje honérem, protože nyní nastupuje princip povýšení. Fakt, že hlavní hráč zahrál vysoký trumf, povyšuje každý nižší trumf v ruce obránce o jeden stupeň, a obrana by mohla možná udělat o jeden trumfový zdvih víc.

Tato výhoda zanikne, přesnapnete-li vlastním honérem. Obecně je správné nepřesnapovat, když hlavní hráč snapuje vysokou kartou. Zde je k tomu standardní situace:

- Srdce jsou trumfy, a South by měl bez potíží získat dva zdvihy, kdyby měl vý-
- nos. Vynáší však stůl – hlavní hráč z něj zahraje káro a snapne ho srdcovou Q.
- J 5** Snadno vidíte, že West vezme dva zdvihy, když odhodí pik, protože jeho srdcový
- 4** kluk byl povýšen na třetí stupeň. Kdyby West provedl tu pošetilost, že
- 7** **6** by přesnapl, udělal by jen jeden zdvih.
- A J** **5**
- Jiná dobře známá pozice, kdy se odmítnutím přesnapu honéra získá
- trumfový zdvih navíc je, když obránce má **K 10 x** za **A Q J x x** nebo
- **Q 9 x x** za **A K J 10 x**.
- K Q 10**
- Někdy nebude tak jasné, odkud by se mohl vzít trumfový zdvih,
- ale bude vždy dobrou technikou, když se nepřesnapne.)
  
- 4** (Rozdání 39) South otevře nabídkou 3 piky a hraje je. West vy-
- J 8 7 4** nese srdcové eso, dostane mohutný signál, a pokračuje trojkou.
- A K 8 6** East převezme druhé srdce devítkou, a vrátí srdcovou dámu /jasný
- K 9 6 3** náznak přednosti pro trefy, ačkoliv je sotva zapotřebí
- K 8 3** **9 2** vzhledem k tomu, co je na stole/. South snapne třetí srdce
- A 3** **K Q 10 9 2** pikovou dámou, a míč je opět na straně Westu. Pokud
- J 9 5 2** **Q 10 7 4** West přesnapne králem, jediným dalším zdvihem pro
- J 10 7 5** **A 4** obranu bude trefové eso. I když West nemůže říci, zda
- A Q J 10 7 6 5** bude druhý zdvih v trumfech povýšen čili nic, určitě nemá
- 6 5** do získat přesnapnutím. V duchu běžné techniky by měl na třetí
- 3** srdce zahodit. South bude pokračovat pikovým esem a pak klukem. Nyní
- Q 8 2** West vezme králem a vynese tref k esu svého partnera. Další srdce pak
- povýší osmičku pikovou na winéra.



## Zvedák

Jiná forma povýšení trumfů byla vhodně nazvána zvedákem /uppercut/. K tomu dojde, když jeden z obránců snapuje před hlavním hráčem jak nejvýše může s lidumilným úmyslem vyhnat hlavnímu hráči vysoký trumf a vypromovat tak trumf v listu partnera na winér.

	<b>J 8 4</b>	<b>(Rozdání 40)</b>	<b>South</b>	<b>West</b>	<b>North</b>	<b>East</b>
	<b>A K J 8 3</b>		<b>1 káro</b>	<b>1 pik</b>	<b>2 srdce</b>	<b>pas</b>
	<b>J 6 3</b>		<b>3 trefy</b>	<b>pas</b>	<b>3 piky</b>	<b>pas</b>
	<b>A 5</b>		<b>4 kára</b>	<b>pas</b>	<b>6 kár</b>	<b>pas</b>
<b>A K Q 9 5 2</b>	<b>10 3</b>		<b>pas</b>	<b>pas</b>		
<b>9 6 5</b>	<b>Q 10 7 2</b>					
<b>Q 4</b>	<b>10 8</b>					
<b>9 3</b>	<b>J 10 6 4 2</b>					
	<b>7 6</b>					
	<b>4</b>					
	<b>A K 9 7 5 2</b>					
	<b>K Q 8 7</b>					

West vynáší pikového krále a pokračuje dámou. Je jen velmi malá naděje na obranný zdvih v srdcích nebo trefech a West by si měl uvědomit, že jediná šance pro obranu spočívá v tom, jak leží trumfy. Podle dražby má South asi 6 kár, ale něčeho by se snad dalo dosáhnout výnosem třetího pikového esa, na něž by ospalý partner mohl odhodit, místo aby snapoval. Správná hra je malý pik ve třetím zdvihu, a East si pak uvědomí, že je třeba udělat zvedák. Snapne desítkou károvou, čímž vyžene vydražitelovo eso nebo krále, a kárová dáma Westu bude povýšena na porážející zdvih. Všimněte si, že technika zvedáku je snapnout co nejvýše. Tento úder by byl neúčinným, kdyby East snapnul jen osmou.

## Nátlaková hra

Mnoho závazků se hraje při shodě v trumfech 5-3, a rozdělení trumfů u protivníků 4-1 může hlavního hráče přivést do vážných potíží. Byla již řeč o tom, že výnos trumfem není dobrou ideou, když máte čtyřlíst. Se čtyřmi trumfy zapomeňte na pasivní výnos, a zaútočte ve své dlouhé barvě. Cílem při tom je donutit hlavního hráče, aby musel oslabit trumfy snapováním v ruce. Bude-li muset jen jednou snapovat, nebude možná schopen vás vytrumfovat, aniž by ztratil kontrolu na rozdáním.

Totéž odůvodnění platí i v případě, kdy máte pouze singl trumf, neboť pak je tu možnost, že čtyřlíst bude mít váš partner. Měl byste tudíž považovat o možnostech zkrácení trumfů hlavního hráče.

Často se musí tato nátlaková obrana zkombinovat se zadržením esa v trumfech, a zbavení veškeré naděje hlavního hráče na využití síly trumfů v ruce, která je pak krátká.

	<b>Q 10 5</b>	<b>(Rozdání 41)</b>	<b>South</b>	hraje 4 piky poté, co East se Westem soutěžili dražbou srdcí. West vynese srdcovou dvojku, a South snapne druhé kolo. Pak přijde pik k dámě stolu, a pik nazpátek ke klukovi.
	<b>10 7 3</b>			
	<b>A K J 3</b>			
	<b>K 8 5</b>			Jestliže si West bude myslet, že má vydražitele na udici, vezme svým esem a bude pokračovat srdcovým králem.
<b>A 7 4 2</b>	<b>3</b>			
<b>K 8 5 2</b>	<b>A Q J 9 6</b>			South bude moci jemně zakontrolovat a odhodit káro namísto snapu. Teď se obrana zhroutlí, protože stůl bude moci snapovat čtvrté srdce, a nic nezabrání hlavnímu hráči v získání deseti zdvihů.
<b>9 7 4</b>	<b>Q 8 5</b>			
<b>6 2</b>	<b>10 9 4 3</b>			
	<b>K J 9 8 6</b>			
	<b>4</b>			West měl ovšem zadržet trumfové eso ještě jednou. Kdyby South zahrál potřetí trumf, West může vzít esem, pokračovat srdcem, a obrana tak musí udělat přinejmenším čtyři zdvihy. Spíš však South Přejde po dvou kolech trumfů na trefy, ale West může třetí kolo trefů snapnout, a stáhnout trumfové eso. South tak udělá pouze devět zdvihů, neboť kárový impas nevyjde.
	<b>10 6 2</b>			
	<b>A Q J 7</b>			

## Část druhá

### Broušení nástrojů

#### 1. Péče o vstupy

- o Odblokování
- o Propouštění
- o Přebírání
- o Skryté vstupy
- o Obrana
- o Odblokování odhozem
- o Deschapellské zahrání

Když je spousta vstupů v obou listech, hlavní hráč má málokdy potíže se splněním závazku. Naneštěstí takové ideální podmínky nastanou jen málokdy. Obyčejně je nedostatek vstupů v jednom nebo ve druhém listě /někdy i v obou – pozn. red./ a hlavní hráč musí kalkulovat s komunikačními potížemi, když plánuje celkovou strategii.

Předvídání je prvním faktorem pro správné zacházení se vstupy, když se musíme ve včasné fázi hry rozhodnout, zda vzít zdvih na stole nebo v ruce. Hlavní hráč se musí dívat dopředu, vzít v potaz všechny možné překážky a pečlivě si chránit vstup v tom listě, kde ho bude v pozdější fázi hry potřebovat. Snadno se dá udělat chyba v následujícím rozdání:

<b>A 8 4 3</b>	(Rozdání 42) hrajete 4 srdce při výnosu pikovou desítkou. Můžete
<b>K 9 6 2</b>	napočítat dva zdvihy pikové, pět trumfových a dva kárové, což vám
<b>K 5</b>	dává devět zdvihů; kárový snap na stole by měl přinést potřebný
<b>9 8 4</b>	desátý zdvih.
<b>Q 10 6 5</b>	<b>J 9 2</b> Co ba se mohlo stát špatného? Nuže, kdyby osud nebyl
<b>7</b>	<b>J 5 4</b> v dobrém rozmaru, jeden z protivníků by mohl být šiken
<b>Q 10 8</b>	<b>J 7 6 3 2</b> v trumfech. To vám nemusí dělat vrásky na čele, protože
<b>A J 7 5 2</b>	<b>K Q</b> vy samozřejmě zahrajete ve druhém zdvihu eso nebo dámu
<b>K 7</b>	trumfovou a zachováte si tak možnost výběru, na kterou stranu
<b>A Q 10 8 3</b>	byste provedli impas na kluka. Bude-li v trumfech šiken West, mů-
<b>A 9 4</b>	žete pokračovat třemi koly kár a snapnout ze stolu králem. Pak
<b>10 6 3</b>	byste vypustili trumfovou devítku a dvakrát impasovali kluka, čímž
	byste získali deset zdvihů.

Kdyby neměl trumfy East, mohl byste impasovat devítkou ve druhém kole, zahrát třikrát kára, snapnout na stole šestkou a stáhnout trumfového krále. Budete pak potřebovat bezpečný přechod zpátky do ruky, abyste mohli dotrumfovat. Snap třetího kola piků však vůbec není nebezpečným neboť jestliže West začal pouze s dublem v pikách, mohl by vás přesnapnout.

## Odblokování

Dobrou technikou k vytvoření vstupů do jednoho listu je odblokování vysokými kartami z listu druhého. V takových zahráních je často skryt prvek gambitu, když se jím dává bezprostřední zdvih obráncům výměnou za vstup, který může mít cenu několika zdvihů.

<p><b>Q J 2</b> <b>7 4</b> <b>Q J 10 8 5</b> <b>8 4 3</b> <b>K 9 5 4</b> <b>3</b> <b>A 7 6 4</b> <b>Q 7 6 2</b></p>	<p>(Rozdání 43) Hrajete 3 BT při pikovém výnosu. Zdá se, že devět zdvihů je jasných – počítáme-li dva pikové, dva srdcové, čtyři kárové a jeden trefový, ale je třeba si trochu dát pozor.</p> <p>První úskalí, jemuž je třeba se vyhnout, je zahrání vysokého piku ze stolu. Dáma a kluk pikový jsou nezbytné k zajištění přístupu na stůl, až bude vyraženo kárové eso. Dále, jestliže East dá nízkou kartu na pikovou dvojku stolu, musíte odolat pokušení vzít tento zdvih „ekonomicky“ desítkou. Ukázalo by se, že to zdaleka není tak levné, protože obránci by zadrželi kárové eso do druhého kola a vám by nezbyl žádný prostředek k tomu, abyste se dostali k vypracovaným kárům.</p> <p>Abyste si zajistili devět zdvihů, musíte odblokovat piky převzetím Prvního zdvihu esem. Pak hrajete kárového krále a pokračujete v této barvě, dokud nevyženete eso; dáma a kluk pikový vám zajistí, že se budete moci vrátit zpět na stůl a zužitkovat vypracovaná kára.</p>
---	---

Je ještě několik jiných situací, v nichž si hlavní hráč může vytvořit vstup na stůl v barvě vynesené obránci:

<p>a) <b>J 7 5</b> <b>K 10 2</b></p>	<p>b) <b>J 10 8</b> <b>Q 9</b></p>
--	--

V obraně proti vašemu beztrumfovému závazku West vynáší nízkou kartu v diagramu a), a East hraje eso. Když potřebujete rychlý vstup na stůl /třeba abyste mohli provést nějaký impas/, měli byste od eso odhodit krále. Nemusíte mít ani štěstí, aby se pak kluk stal potřebným vstupem.

V diagramu b), když West nese malou kartu, měli byste ze stolu zahrát honéra pro případ, že by vám East tento zdvih pustil. Jestliže East dá eso nebo krále, odblokujte dámou. Obránci nebudou moci v útoku pokračovat, aniž by nechali stůl získat výnos.

Obvykle se vyplatí odblokovat v situacích, jako jsou tyto:

<p>c) <b>A 10 5 4</b> <b>J 3</b></p>	<p>c) <b>A T 7</b> <b>Q 8</b></p>
--	---------------------------------------

Když v příkladě c) West vynesou nízkou kartu, a East dá honéra, odhodte na něj kluka, abyste si připravili pozice pro příští impas desítkou. Když si barvu zablokujete ponecháním si kluka, potřebovali byste pak vedlejší vstup na stůl, pokud byste chtěli uhrát dva zdvihy v této barvě.

Podobně v případě d) shodte dámu pod krále Eastu, jestliže stůl nemá žádný vedlejší vstup. Později budete moci impasovat desítkou, a uděláte dva zdvihy, nesl-li West od kluka, jak očekáváte.

Je mnoho situací, v nichž problémy komunikace mezi dvěma listy mohou být vyřešeny rutinním odblokováním středních karet.

<p>e) <b>A 10 6</b> <b>K Q 9 8 3</b></p>	<p>f) <b>Q J 8 4 3</b> <b>K 9 5</b></p>	<p>g) <b>A K 9 8 2</b> <b>J 10 5</b></p>
--	---	--

Když nemá South žádný vedlejší vstup v diagramu e) a má jen jeden vedlejší vstup na stůl, měl by

začít výnosem devítky ke klukovi stolu. Vráti se nízká karta ke králi, a ukáže-li se, že East již nemá, South je v pozici, kdy může ve třetím kole udělat impas na desítku.

Potřebuje-li South všech pět zdvihů v diagramu g), je správné zahrát v prvním kole eso, abychom se pojistili proti singl dámě u Eastu. Nemá-li však South žádný vedlejší vstup, South musí pozorně odblokovat desítkou nebo klukem v ruce. Jestliže dáma nevypadne, South se vrátí do ruky a vynese svého zbývajícího honéra k impasu. Opomenutí zahrání honéra z ruky v prvním kole by skončilo zablokováním barvy, kdyby West měl Q x, Q x x, nebo Q x x x.

## Propouštění

Jak jsme se již zmínili v třetí kapitole, jedna z nejjednodušších a nejlepších cest k zachování vstupů je propouštění. Když donutíme obránce, aby použili svou zádrž v době, kdy to vyhovuje našim záměrům, udržíme si komunikace mezi oběma listy.

<b>A 7</b>	(Rozdání 44) Nenechte se zmást přítomností prostředních honérů.
<b>J 6 3</b>	Hrajete 3 BT a dostanete výnos srdcovou devítkou. Máte sedm
<b>10 5 4</b>	přímých winérů a potřebujete tedy vypracovat dva další zdvihy
<b>A J 10 6 2</b>	v trefech. Ve druhém zdvihu vynesete trefovou čtyřku, na
<b>J 8 5</b>	<b>Q 10 9 2</b> níž dá West sedmičku. Co zahrajete ze stolu? Na první po-
<b>9 8 7 4</b>	<b>10 5 2</b> hled by se mohlo zdát lukrativním zkusit dvojitý impas
<b>K J 8 3</b>	<b>Q 6</b> položením desítky. Vidíte, co je na tom špatného? Zahrání
<b>Q 7</b>	<b>K 9 8 5</b> desítky dá Eastu možnost porazit vás tím, že zadrží krále.
<b>K 6 4 3</b>	Jelikož si ponechá dvojitou zádrž v trefech, nebudete moci
<b>A K Q</b>	vypracovat tuto barvu, jak jste chtěli, protože k tomu byste museli
<b>A 9 7 2</b>	mít o jeden vstup na stůl víc. Zahrání trefové desítky by bylo správné,
<b>4 3</b>	kdybyste v této barvě potřebovali získat čtyři zdvihy. Jelikož

však potřebujete jen tři, správně se má hrát ze stolu malý tref. Až znovu získáte výnos, zahrajete tref k esu, a budete pokračovat klukem, abyste vyhnali trefového krále. Tento způsob hry vám zajišťuje tři trefové zdvihy, když se barva rozpadne 3-3, a rovněž tehdy, když jeden z obránců bude mít dubl honéra.

Všimněte si, že je stejně životně důležité skrčit se na stole, dá-li West v prvním kole trefů dámu.

Když máme malé vstupu, je vždycky dobré pomyslet na nejlepší metodu k donucení obránců, aby se rozloučil se svou zádrží v prvním kole barvy.

<b>8 6 5</b>	(Rozdání 45) Hrajete 3 BT a West vynáší srdcovou čtyřku. Samo-
<b>A 9 3</b>	zřejmě, že si necháte na stole vstup a zahrajete ze stolu nízkou kartu.
<b>K J 7 6 4</b>	Když East dá kluka, vezmete zdvih králem.
<b>5 3</b>	Když máte šest zdvihů v ostatních barvách, potřebujete tři
<b>Q 10 3 2</b>	<b>J 9 7</b> v kárech. Pokud je tato barva dělena 3-2, uděláte ještě nad-
<b>Q J 8 4</b>	<b>10 6 5</b> zdvih. Obrátíte tedy pozornost k možnosti rozdělení 4-1.
<b>A 10 8</b>	<b>9 3</b> Není-li otvírající výnos klamným zahráním, obránci
<b>Q 2</b>	<b>J 10 8 7 6</b> nemohou vypracovat více než dva srdcové zdvihy, což
<b>A K 4</b>	znamená, že si můžete dovolit pustit dvě kára. Avšak v tom-
<b>K 7 2</b>	to rozdání by propouštění kár v prvním kole neudělalo nic dobrého,
<b>Q 5 2</b>	protože obránci by hned vyrazili srdcové eso, a pak by vám vyřadili
<b>A K 9 4</b>	kára tím, že by zadržel eso až do třetího kola.

Fakticky v tomto závazku nemůžete uspět, má-li East čtyři kára vedená esem. Avšak, má-li čtyři kára East, můžete ho donutit, aby vzal domů své eso tím, že do druhého zdvihu zahrajete károvou dámu. Vezmete vrácené srdce esem stolu, a teď doba uzrále k tomu, abyste se skrčili výnosem malého kára ze stolu. Tím se vzdáváte šance na nadzdvih, ale zajistíte si svůj

## H. W. Kelsey - Vítězná sehrávka

závazek proti dělbě barvy 4-1. Toto propuštění je jistá forma bezpečné sehrávky, což je termín pro širokou škálu zahrání, která mají vylepšit šance hlavního hráče, někdy za cenu jednoho zdvihu. Detailně se podíváme na bezpečnou sehrávku v některé z pozdějších kapitol.

Mnohé z těchto propuštění mají za účel bojovat proti možnému zadržení zádrže nepřítelem. Další listy navazují na toto téma poněkud jiným způsobem.

	<b>K 9 8</b>	(Rozdání 46) West vynáší trefovou dámu proti vašim 3 BT. Vždy
	<b>10 9 6</b>	potěší, když vám obránci vynesou vaši nejlepší barvu, ale váš úsměv
	<b>K 10 9 8</b>	ztuhne, když East odhodí srdcovou trojku. Nelze tedy vypracovat
	<b>6 5 3</b>	dva zdvihy navíc v trefech a budete se muset podívat na
<b>J 10 2</b>	<b>Q 7 5 4</b>	kára, zda by nedala ony dva zdvihy, které potřebujete. Jak
<b>J 2</b>	<b>8 7 5 4 3</b>	byste měli hrát, když převezmete první tref?
<b>A 6 5</b>	<b>J 7 4 2</b>	Normální způsob, jak rozehrát kára, je vynést z ruky
<b>Q J 10 9 8</b>	-	dámu /nejdříve vysokou kartu z kratší strany, aby ne-
	<b>A 6 3</b>	došlo k zablokování/. Všechna pravidla však mají výjimky. Je
	<b>A K Q</b>	zde nebezpečí, že by East mohl mít v kárech jak eso, tak kluka. Když
	<b>Q 3</b>	vynesete dámu, dáte mu příležitost, aby zadržel eso. Vezme příští
	<b>A K 7 4 2</b>	káro, ať již zahrajete ze stolu devítku nebo krále, a vy nebudete
		mít vstupy k tomu, abyste uhráli druhý zdvih v této barvě.

Jako vždy, vaším cílem musí být vyhnání jedné ze zádrží nepřítele v prvním kole, a za tím účelem byste měli vynést z ruky ve druhém zdvihu károvou trojku a udělat impas osmičkou. Teď bude váš závazek úplně v bezpečí. Jestliže kárová osmička podrží zdvih, vrátíte káro k dámě, čímž vypracujete druhý zdvih v této barvě. A když East přebije károvou dámu, kterou převezmete králem, a bude vráceno a vynesete károvou dámu, kterou převezmete králem, a budete pokračovat desítkou, bude-li ještě třeba vyhnat eso.

## Přebírání

Převzetí honéra je často správným řešením komunikačních problémů. Může to stát jeden zdvih, ale tento zdvih se vrátí i s úroky, budete-li moci odehrát jinak neuhratelnou barvu.

a)	<b>A Q 10 9 4 3</b>	b)	<b>K 9 8 6 2</b>	c)	<b>K J T 8 3</b>
	<b>K</b>		<b>A Q</b>		<b>Q</b>

Předpokládejme, že ve všech těchto diagramech si můžete dovolit pustit jeden zdvih v dané barvě, ale že máte jen jeden vedlejší vstup na stůl.

Když v případě a) vezmete domů krále, a pak přejdete na vedlejší vstup, uděláte v této barvě šest zdvihů, když najdete dělení 3-3 nebo dubl kluka. Lepší metodou je však převzít krále esem a pokračovat dámou a desítkou. Uděláte tak pět zdvihů, kdykoli bude barva dělena 3-3 nebo 4-2.

Když v případě b) potřebujete čtyři zdvihy, odehrajte eso, převezměte dámu králem a pokračujte devítkou. Budete mít úspěch, když barva bude rozložena 3-3, nebo bude-li jeden z obránců mít J x nebo 10 x.

V případě c) je jediné reálné naděje na čtyři zdvihy, když převezmete dámu králem, a pokračujete klukem s nadějí, že devítkou vypadne ve třetím kole.

**5 3** (Rozdání 47) Pokuste se uhrát slem s tímto listem:  
**10 9 3** Se spoustou bodů jste se dostali do závazku 6 srdcí. West vynesl  
**A J 9 4 3** pikového kluka k esu partnera, a ten vrací pik. Samozřejmě, že  
**8 7 2** musíte přejít na stůl, abyste udělali srdcový impas. Otázka  
**J 10 9 7** **A 8 6 4 2** je, jak. Jestliže vynesete károvou sedmičku ke klukovi na  
**6 2** **K 7 5** stole, kára se zablokují. Nebude to vadit, budou-li kára  
**10 6 5 2** **8** dělena 3-2, ale bylo by to osudné, kdyby byla dělena 4-1.  
**J 9 3** **Q 10 6 4** Po úspěšném impasu v srdcích nebudete se moci zbavit  
**K Q** ztrátového trefu, a spadnete.  
**A Q J 8 4** Nedá se nic dělat, má-li East čtyři kára vedená desítkou, ale  
**K Q 7** správná hra vás ochrání proti čtyřem kárům u Westu. Vynesete  
**A K 5** ve třetím zdvihu kárového krále a převezmete ho na stole esem.  
Po vyimpasování srdcového krále a vytrumfování budete pokračo-  
vat károvou dámou. Jestliže East nepřizná, máte jasný impas na károvou desítku, čímž si zajistíte  
parkoviště pro svůj ztrátový tref.

## Skryté vstupy

Karty, které by se mohly stát vstupy, mohou být někdy těžko rozpoznány, a to z toho jedno-  
duchého důvodu, proč by nízká karta nemohla posloužit jako vstup, když už všechny vysoké karty  
budou odehrány.

Mnoho kombinací karet může být pomocí nízkého odblokování zahráno tak, že vytvoří vstup navíc  
do toho listu, kam je zapotřebí.

a) **A Q 4 3** b) **K J 6 4**  
**K 6 5 2** **A Q 8 3**

Za předpokladu normálního dělení 3-2, může být v diagramu a) čtvrté kolo získáno v kterém-koli  
listě, což závisí na tom, které karty zahraje South pod eso a dámu. Bude-li potřebovat třetí vstup na  
stůl, South musí odblokovat šestku a pětku pod eso a dámu. Král stáhne poslední kar-tu nepřátel  
v této barvě a South se bude moci opět dostat na stůl výnosem dvojky ke čtyřce. Samozřejmě, ze  
potřebuje-li South dva vstupy do ruky, ponechá si šestku nebo pětku k převzetí čtvrtého kola.

V diagramu b) je podobná situace. Potřebuje-li South tři vstupy na stůl, má zahrát eso, a pak vynést  
osmičku ke klukovi na stole. Jestliže se ukáže, že barva je podle očekávání dělena 3-2, může se pak  
dostat ještě dvakrát na stůl – převzetím dámy králem, a konečně vynesení trojky k šestce. Opět  
podle toho, jak to potřebujeme, South si může vypracovat tři vstupy do ruky tím, že si ponechá  
osmičku na čtvrté kolo.

Mistrovství hráče – nebo jeho nedostatek – se obvykle pozná z toho, jak zachází s malými kartami.  
Posad'te se na North v následujícím rozdání a sledujte svého partnera, jak dá dohromady celou hru  
/budete to muset udělat častěji/.

*H. W. Kelsey - Vítězná sehrávka*

	<b>K 6 4</b>	(Rozdání 48)	Oba v první, dává North
	<b>A J 9 5</b>		<i>North</i> <i>South</i>
	<b>K Q 10</b>		<b>1 BT</b> <b>3 piky</b>
	<b>9 6 5</b>		<b>4 piky</b> <b>pas</b>
<b>Q J 2</b>		<b>10 3</b>	
<b>8 2</b>		<b>K Q 7 6 3</b>	3 BT by byly lehčí, ale South hraje 4 piky a je rád, že
<b>9 7 6 3</b>		<b>A 8 4</b>	nedostal smrtící trefový výnos. West nese srdcovou osmu,
<b>Q 8 7 4</b>		<b>J 10 2</b>	a dáma Eastu udělá první zdvih. Po převzetí tref, na který
	<b>A 9 8 7 5</b>		East přešel, South vynáší pikovou pětku ke králi, vrací pik
	<b>10 4</b>		k esu, zahraje srdcovou desítku s úmyslem odhodit ztrátový tref,
	<b>J 5 2</b>		jestliže dá East malou. Ten však pokryje
	<b>A K 3</b>		srdcovým králem, a South musí snapnout. <b>6</b>
		West přesnapne a vyneset tref ke králi <b>J</b>	
Southu, čímž vznikne tato pozice:			<b>K Q 10</b>
			<b>9</b>

Váš partner je přilepen ve špatném listě, a není schopen	-	-
Se včas dostat na srdcového kluka stolu, aby mohl odhodit	-	<b>7 6</b>
tref. Samozřejmě, že víte, kde udělal chybu. Kdyby nepro-	<b>9 7 6 3</b>	<b>A 8 4</b>
marnil svou pikovou pětku, mohl by teď pikovou šestkou	<b>Q 8</b>	<b>2</b>
přejít na stůl, odhodit tref na srdcového kluka, vyrazit		<b>9 8</b>
kárové eso a získat deset zdvihů.		-
		<b>J 5 2</b>
		<b>3</b>

Někdy bude problém najít nejlepší cestu k dosažení osamocené winéra na stole.

<b>7</b>	(Rozdání 49)	West vynáší kárového kluka proti vašim 4 pikům.
<b>J 4</b>		Položte ze stolu dámu a snapnete eso Eastu. Můžete napočítat šest
<b>K Q 8 6 3</b>		trumfů a dvě boční esa, a vždy bude možno uhrát devátý zdvih v
<b>9 8 6 5 2</b>		srdcích. Kárový král by to doplnil na deset zdvihů, kdybyste
<b>A 9 6</b>	<b>4 3</b>	našli způsob, jak se na něj dostat. Jednou myšlenkou by bylo
<b>8 3 2</b>	<b>K 10 9 7</b>	vynést malé srdce proti klukovi na stole. To bude mít úspěch,
<b>J 10 9 5</b>	<b>A 7 4 2</b>	když srdcového krále bude mít West – 50% naděje.
<b>J 4 3</b>	<b>K 10 7</b>	Je zde však lepší plán, který bude úspěšný, kdykoli
	<b>K Q J 10 8 5 2</b>	nebudou srdce dělena hůře než 4-3. Vynesete srdcovou dámu ve
	<b>A Q 6 5</b>	druhém zdvihu. Jestliže kterýkoli obránce vezme králem, kluk
	-	stolu poslouží později jako vstup a umožní vám později odhodit jednu
	<b>A Q</b>	ze ztrátových karet na kárového krále. Jestliže dámě srdcové bude
		dovoleno udělat zdvih, budou zde dobré šance na nejméně jeden nad-zdvih.

Budete pokračovat srdcovým esem a srdcovým snapem, odhodíte čtvrté srdce na káro-vého krále a pokusíte se o impas v trefech.

Toto je případ, kdy se musí odložit trumfování za tím účelem, aby se využila snapovací síla jediného trumfu na stole.

## Obrana

Dosud jsme uvažovali o starostech se vstupy z hlediska hlavního hráče. Je sna ještě důležitější, aby se o své vstupy starali obránci, kteří jich rozhodně nemají nazbyt.

Obránci mohou použít všech standardních zahrání propouštěním, odblokováním a převzetím honérů. V obraně se však nicméně snadno nepříjde na to, jak zahrát, aby se zachovaly vstupy. Často to vyžaduje vysoký stupeň spolupráce v obraně, aby se zajistilo, že vstup do listu toho obránce, který má dlouhou barvu, nebude odehrán příliš brzy. Zde je obvyklý případ.

	<b>K 10 5</b>	(Rozdání 50) South hraje 3 BT při výnosu srdcovou šestkou.
	<b>K 5</b>	Nechá udělat East první zdvih na kluka, převezme pokračování
	<b>10 8 4 2</b>	v srdcích králem stolu a vynese odtud károvou dvojku.
	<b>A K 8 3</b>	To je kritický okamžik, protože kdyby East dal malou,
<b>J 8 3</b>	<b>Q 7 6 2</b>	obrana by skončila. Jediná karta, která je vstupem Westu
<b>Q 10 8 6 3</b>	<b>J 9 2</b>	- kárový král – by tak byla předčasně vyhnána, a obránci
<b>K 7</b>	<b>A 6 5</b>	by neudělali více než tři zdvihy.
<b>J 9 4</b>	<b>10 5 2</b>	V podobné situaci by East měl být čilý a využít jakékoli
	<b>A 9 4</b>	možnosti, aby uchránil svému partnerovi vstup. Musí vy-
	<b>A 7 4</b>	rukovat v prvním kole kár s esem a zahrát své třetí srdce, a tím vy-
	<b>Q J 9 3</b>	razit hlavnímu hráči poslední zádrž v této barvě, dokud nebyl dosud
	<b>Q 7 6</b>	odstraněn vstup jeho partnera.

Předpokládejme, že vy v tomto diagramu byly zaměněny král a eso kárové. Teď by to bylo daleko nesnadnější pro East, ale situace je v zásadě stejná. Aby porazil závazek, East musí dát v prvním kole kár krále, a vynést třetí srdce.

Někdy se dá pro partnera vytvořit vstup takřka z ničeho.

	<b>K 10 4</b>	(Rozdání 51) South otevře slabým 1 BT /12-14/, North zvýší na
	<b>J 10 2</b>	3 BT a West vynese trefovou čtyřku, na níž je ze stolu zahrána
	<b>K Q 10 6 3</b>	trojka. Sedněte si na místo Eastu.
	<b>A 3</b>	
	<b>Q J 8 3</b>	V dohledu je 28 honérových bodů, a můžete všechny
	<b>A 7 6 4</b>	zbývající klidně dát Southu. Jedinou devizou, kterou by
	<b>A 5</b>	mohl West mít, je pětibarva trefová vedená desítkou. Není
	<b>K J 6</b>	těžké vidět, že když vezmete první zdvih králem, bude obrana
zcela bez šancí. South převezme pokračování v trefech, vyrazí vám obě červená es, a udělá deset		
zdvihů. Musíte se tedy pokusit přesvědčit South, aby vzal svou dámu trefovou domů hne v prvním		
zdvihu tím, že zahrajete kluka. Celé rozdání bylo:		

	<b>K 10 4</b>	Tak, jak karty leží, South může stále ještě splnit svůj
	<b>J 10 2</b>	závazek, nechá-li první zdvih klukovi, ale to by musel být
	<b>K Q 10 6 3</b>	jasnozřivý, aby takto zahrál. V praxi určitě převezme dámou
	<b>A 3</b>	a pokusí se ukrást jeden zdvih v srdcích s úmyslem přejít na
<b>7 5</b>	<b>Q J 8 3</b>	a pokusí se ukrást jeden zdvih v srdcích s úmyslem přejít
<b>8 5</b>	<b>A 7 6 4</b>	na kára, kdyby měl úspěch. Když se mu nepovede
<b>9 7 4 2</b>	<b>A 5</b>	proplout kolem
<b>10 8 7 4 2</b>	<b>K J 6</b>	srdcového esa, může stále ještě doufat, že budou trefy
	<b>A 9 6 2</b>	rozloženy 4-4.
	<b>K Q 9 3</b>	Když to takto zahrajete, vezmete první srdce a vynesete
	<b>J 8</b>	trefového krále do esa stolu, a tím zaručíte pět zdvihů pro
	<b>Q 9 5</b>	obranu.



Podobné útočné zahrání je možné v této situaci:

**J 9 7 4 3**      **8 5**      West vynáší čtyřku, a když má East podezření, že partner nemá  
                 **A Q 2**      žádný vedlejší vstup, má zahrát dámu spíše než eso. South se ne-  
                 **K 10 6**      odváží zdržet, protože se musí bát, že eso a kluk by mohly být  
                      u Westu, a až se dostane East ke zdvihu, obránci mohou odehrát  
v této barvě čtyři zdvihy. Všimněte si, jak jinak by vše dopadlo, kdyby East zahrál v prvním kole eso.  
Pak by bylo pro South hračkou paralyzovat tuto barvu zdržením krále až do třetího kola.

## Odblokování odhozem

Potřeba vytvořit vstup do listu jednoho obránce si může vynutit předvídaté odblokování ze strany druhého obránce.

**A K 9 3**      (Rozdání 52) South hraje 3 BT, a obránci zahájí čtyřmi koly kár,  
**K Q 9 3**      přičemž hlavní hráč odhodí ze stolu dva trefy a jeden pik. East musí  
**4**              také najít odhoz na čtvrté káro, a mohl by si myslet, že bude bez-  
**8 7 6 3**              pečné, když se přizpůsobí stolu a rozloučí se s jedním pikem.  
**8 6 4**              **Q J 7 2**      Vidíte, co se stane, když tak uděláte?  
**8 4**              **J 10 6 5**      Po vzetí čtvrtého kára South přejde na stůl na dámu  
**K J 8 6 3**      **A 7 2**      srdcovou, vynese tref a impasuje dámou, dá-li East malou.  
**J 9 5**              **K 2**      Po piku ke králi bude následovat další tref, a ukáže-li se  
                 **10 5**      král, bude tento zdvih přenechán Eastu. To bude umíráček  
                 **A 7 2**      nadějí obrany. Zahráním trefů tímto způsobem, který nepustí West  
                 **Q 10 9 5**      do výnosu, si zajistí South tři trefové zdvihy, a tím i splnění závazku.  
                 **A Q 10 4**

Co proti tomu mohou obránci dělat? Nuže, kdyby si East uvědomil, že se závazek musí splnit, pakliže partner nemá trefového kluka, mohl by vidět, co může pro věc udělat. East by měl odhodit trefového krále na čtvrté káro, a hlavní hráč pak neudělá víc než osm zdvihů.

Co proti tomu mohou obránci dělat? Nuže, kdyby si East uvědomil, že se závazek musí splnit, pakliže partner nemá trefového kluka, mohl by vidět, co může pro věc udělat. East by měl odhodit trefového krále na čtvrté káro, a hlavní hráč pak neudělá víc než osm zdvihů.

**10 6 4**      Zde je podobný příklad (Rozdání 53)  
**K 7 6 4**      West vynáší pikovou dámu proti 3 BT, a East vezme první zdvih  
**8 6 5**      pikovým esem. Vracený pik je propuštěn ke klukovi, a třetí kolo  
**K Q 2**      vyčistí tuto barvu, přičemž East odhodí tref.  
**Q J 9 3 2**      **A 7**      Hlavní hráč postupoval opatrně, a dvakrát přešel na stůl  
**Q 9 5**      **J 8 2**      v trefech, aby odtud vynášel kára proti svým honérům.  
**J 4 3**      **Q 7 2**      Pokud by East položil károvou dámu, nechal by mu ji  
**6 5**      **J 10 7 4 3**      hlavní hráč uhrát. Ve skutečnosti však East přidal po-  
                 **K 8 5**      každé nízké káro, a South si vypracoval devátý zdvih tím,  
                 **A 10 3**      že přenechal třetí kolo kár dámě.  
                 **A K 10 9**  
                 **A 9 8**      ... a tady materiály končí ...

Jenom poznámka: Na třetí pik by měl East odhodit – károvou dámu. Proč? Stejně je za ní asi eso s králem, takže by na ni asi zdvih neudělal, ale pokud má West třetího kárového kluka, pak by South nechal s klidem, aby East uhrál károvou dámu v prvním nebo druhém zdvihu, a pokud by East zdržoval dámu, tak by mu ji vnutil ve třetím zdvihu – a bylo by to.