Zlepšete svůj bridž

H. W. Kelsey

Určeno pro vnitřní potřebu klubů a kroužků ČBS

Přečtěte si tuto knihu a výrazně zvýšíte svou herní úroveň

Známý bridžový pisatel, H. W. Kelsey, nabízí v této své třetí knize rady, které dramaticky zlepší hru každého hráče, nehledě k jeho úrovni. Každý bridžista, který přečte pozorně tento text a uplatní principy, které Kelsey předkládá tak jasně, shledá, že jeho hra se pozvedla na vyšší stupeň.

Kelsey nehovoří v obecnostech. Doprovází každou dílčí radu ukázkovými rozdáními, která ujasňují čtenáři přesně kdy a co se má udělat. Vidíme s překvapením, že uplatnění jednoduchého principu by obrátilo porážku v úspěch. Čtenář se podiví při zjištění, jak často býval konfrontován s podobnými situacemi u stolu a nerozpoznal pozici a nenastoupil vítězný postup.

Chcete-li vskutku ZLEPŠIT SVŮJ BRIDŽ, dosáhnete toho, budete-li se asi 10 minut denně věnovat H. W. Kelsey-ovi. Máte-li tento text, bude vaším osobním učitelem v pohodlí vašeho soukromí.

Obsah

Předmluva 3
1. Nadužívání konvencí 4
2. Špatné načasování 9
3. Špatné oceňování listu 15
4. Nesprávné hraní trumfů 20
5. Dražba při misfitech 17
6. Nepočítání 34
7. Trhání sedmikrásek 37
8. Příliš časté finesování 44
9. Odehrávání vysokých karet 48
10. Příliš časté kontrování 53
11. Nevynesení trumfu 59
12. Opomenutí snadno viditelných indikací 63
13. Kolem letěla kráva 69

Uvedení pro našince

Jak napovídá už název, tohle je knížka pro ty, kteří už hrát bridž umí. Tedy pro Vás! Podle mého soudu je nejvhodnější pro všechny naše milé přátele, kteří hrají už léta a podle svého mínění docela dobře, občas třeba i s výraznějšími úspěchy. (I slepé kuře …) Uděláte záslužný čin, když tento text svým bridžovým přátelům věnujete. Ale prosím, napřed si ho bedlivě přečtěte sami! Ono se přece vždycky něco najde, co jste už pozapomněli a jsou mnohé problémky, které většinou i vy sami zvládáte dobře, ale někdy přece jen dost dobře si ani neuvědomujete proč. A už vůbec se jistě neodvažujete tvrdit, že neděláte chyby. Náš text vám pomůže řešit mnoho běžných situací nikoliv jen rutinou či „citem", ale s plným vědomím souvislostí, naděje a rizika. A vaše chyby? Těch se nezbavíte úplně nikdy, ale po přečtení našich kapitol si určitě uvědomíte, jak se těch nejhroznějších chyb vyvarovat. A můžete cílevědomě odstraňovat i ty „chybičky".

Tedy čtěte a pamatujte si vysvětlení, která světoznámý autor uvádí. Zapamatujte si co máte dělat, protože „je to tak dobře" a co nemáte děla, protože to k dobrému nevede. Když se ukázníte a ovládnete své pokusnické choutky občas zkusit „co to udělá" když se dobrými radami řídit nebudete, budete rázem mnohem úspěšnějšími než dosud. Ale nezapomeňte hrát jako dosud ve slušném tempu. I když na vás tato knížka žádá, abyste uvažovali více a správněji, abyste znali více dobrých rad a důsledně se jich drželi, určitě vás nikdo nemíní nabádat, abyste spotřebovali výrazně více času a stali se nepříjemnou brzdou turnajů. Svižnou hru žádejte i od svého partnera i soupeřů. Partnerovi nezapomeňte dát tuhle knížku také k přečtení. Kdyby ji neocenil, bude asi lépe najít si jiného. Zdar!

Předmluva

Lidé, kteří se mě ptají, jak by měli zlepšit svůj výkon v bridži, nepřijímají vždy příznivě mou odpověď „Snažte se snížit počet svých chyb". Bridžisté snažící se nějak dynamičtěji zvýšit svou úroveň jenom tím nejlepším způsobem, jak zlepšit svůj bridž, ale je to vlastně způsob jediný,

Technika dražby a sehrávky i obrany vám umožní pouze vykročit po cestě bridžového úspěchu. Když se dostanete na určitou úroveň, prostor pro možné zlepšení se zmenšuje a rychlost postupu vpřed se automaticky snižuje. Začíná se uplatňovat zákon zmenšujících se zisků a každé další malé zlepšení v technice je dosahováno pouze za cenu převelikého úsilí. Většině z nás se nechce takové úsilí vydávat – a máte zcela pravdu. Hrajete bridž pro zábavu a není moc atraktivní dlouho do noci vysedávat nad matnými vzorci skvízů, se kterými se možná u hracího stolu ani nesetkáte. A navíc, i není-li vaše technika nadprůměrná, jste možná nejlepším hráčem ve svém domovském klubu, kde víc nepotřebujete. Potom ovšem jste schopen vyhrát třeba Mistrovství světa, jen když se vám podaří vyvarovat se všech zbytečných chyb, kterých se dopouštíte.

Studie záznamů ze zápasů na nejvyšší úrovni ukazují stále a znovu, že nevyhrávají hráči s nejvybroušenější technikou dražby, sehrávky či obrany, ale ti, kteří se dopouštějí nejmenšího počtu chyb v jednoduchých situacích. Dobrým příkladem je Bermudský Pohár v r. 1969, kdy hvězdami nabitý tým USA obsadil až třetí místo za málo známým družstvem Tajwanu, jehož členové nebyli čaroději techniky, ale podařilo se jim při výkonu odpovídajícím jejich schopnostem omezit počet svých chyb na nejmenší míru, což jim umožnilo porazit družstvo, jehož členové byli technicky výše.

Někteří hráči občas po vyhraném zápase nebo po turnaji tvrdí, že hráli bez chyb. Nevěřte jim. Chtějí tím říci pouze to, že si jejich chyb nikdo nevšiml, protože zůstaly nepotrestány. Je pravda, že všichni hráči se dopustí řady chyb při každém zápase či kole párového turnaje. Dobří hráči jich udělají ovšem méně než začátečníci. Ti skutečně nejlepší se dopustí maximálně dvou či tří chyb v jednom kole, ale určitě se jich dopustí.

Většina hráčů je bohužel na své chyby příliš choulostivá. Čím je vaše bridžové úroveň vyšší, tím méně jste ochotni přiznávat své chyby, aby vaše pověst neutrpěla. Nemusíte ovšem své chyby vytrubovat do světa. Nemusíte se o nich zpovídat ani mně. Musíte si je ovšem přiznat sami, protože pokud si je nepřiznáte, zlepšovat se nemůžete.

Člověk má sklon k tomu, že zapomíná na své neúspěchy a pamatuje si úspěchy. Vzpomínka na chyby, kterých jsme se v nedávné době dopustili, není vůbec příjemná a máme přirozenou tendenci snažit se na ně zapomenout. Chcete-li se však v bridži zlepšovat, musíte tento reflex překonat a věnovat naopak značný čas rozboru každého špatného výsledku, který vás potká. Každou chybu, které se dopustíte (nebo aspoň každou, kterou jako chybu rozpoznáte a přiznáte si), musíte dát pod mikroskop a podrobit ji důkladnému a kritickému rozboru. Pouze tímto způsobem se můžete poučit ze svých chyb a v budoucnu se jich již vyvarovat.

Hráči soutěžního bridže by to měli provádět jako partnerské cvičení, zvláště jde-li o nedorozumění v dražbě a v obraně. Naučte se věnovat čas po každém skončeném utkání družstev nebo párovém turnaji společnému rozboru neúspěšných rozdání a snažte se nalézt příčinu každého špatného výsledku podle vašeho záznamu. Nesmíte ovšem opomíjet i úspěšná rozdání, protože v mnoha z nich jste se také mohli dopustit skrytých chyb. Nepochybně jste mohli v některých z nich hrát ještě líp a v jiných byl váš úspěch dílem šťastné náhody, která vám dovolila vyváznout bez pohromy.

Ochota přiznat si chyby a poučit se z nich je skutečně tajemství úspěchu ve všech typech bridže. Když má bridžista pocit, že se už nemůže nic naučit, začíná upadat.

V této knize jsem se snažil podat hrubou klasifikaci některých stále se opakujících chyb, kterých jsem si všiml na sobě a na hráčích, se kterými hraji. Aby byla kniha ucelenější, vyvaroval jsem se příliš širokého záběru. Bridž je nekonečně rozmanitá hra a na ilustraci všech typů chyb by bylo zapotřebí mnoho tlustých svazků, myslím si však, že vám předkládám jejich reprezentativní vzorek. Moje hra se zlepšila tím, že jsem o nich psal a doufám, že se vaše hra zlepší, když o nich budete číst. Podaří-li se vám v budoucnu vyvarovat se aspoň některých vašich chyb, budete úspěšnější hráči v kterémkoliv prostředí, na kterékoliv úrovni.

1. Příliš časté používání konvencí

Někteří lidé říkají, že bridž by byl lepší, kdyby byly zakázány všechny konvence, kromě zahájení dvoutrikem. To je ovšem menšinový názor a jeho zastánci by stejně dobře mohli tak tvrdit, že by se golf měl hrát jen jednou holí. Správná konvence nám přece jen hru ulehčuje. Jestliže ne vždy dosáhneme dobrých výsledků, není to chyba konvence, ale nás. Máme tendenci příliš často používat svých oblíbených konvencí – někdy jich používáme tam, kde se nehodí, někdy jich používáme v nesprávném okamžiku. Při špatné poloze míčku v divočině vzít golfovou dřevěnou hůl č. 2 nepovede k dobrému výsledku.

Někdy není lehké rozhodnout se, kterých konvencí máme používat. V poslední době je jich na trhu tolik, že hráči mají výběr až úděsný. Některé z nových konvencí každoročně se objevujících jsou dobré, některé pochybné a některé tak nestvůrné, že je mohou mít v lásce jen jejich tvůrci.

Moje rada pro začátečníky je zůstat u prostoty. Držte se Staymana a Blackwooda a používejte jedné či dvou dalších konvencí, které obstály ve zkoušce času. To je vše, co je třeba pro účinnou hru. Později, až získáte určité zkušenosti, můžete přidat další konvence, pocítíte-li jejich potřebu. Ale dávejte dobrý pozor při výběru a neberte si více než unesete. Mladí hráči se často dopouštějí chyby, že se snaží používat každou druhou konvenci o které se doslechnou. Klopýtají s aktovkami nabitými konvencemi a diví se, že nedosahují dobrých výsledků. Příčina je v tom, že v polovině případů používají špatnou hůl, a i když použijí hůl správnou, jsou příliš unaveni nebo zmateni a nepoužijí ji správně. Každá další konvence, kterou se učíte, vám způsobí další malé zatížení paměti a zvyšuje rizika fiaska.

Zkuste použít tuto třídílnou zkoušku hodnotící kteroukoli konvenci, kterou budete chtít užívat:

1) Je skutečně účinná v rozdáních, pro která byla určena?
2) Nahrazuje plně ztrátu přirozené hlášky, kterou vytlačila?
3) Má dostatečnou frekvenci výskytu?

Poslední bod bývá často přehlížen. Nemá cenu nosit navíc zvláštní golfovou hůl, když ji použijete jen jednou za rok. Takovou mrtvou zátěž byste měli odhodit.

Když jste si zvolili své konvence, stojíte ještě před problémem, jak a kdy je používat. Tady se hodně chybuje. Když se hráči naučí novou konvenci, nechtějí ji nechat zahálet a jsou často v pokušení použít ji ve zcela nevhodných případech.

Říká se, že 95 hráčů ze sta používá Blackwooda, a já si myslím, že 90 z nich by na tom bylo líp, kdyby nikdy o této konvenci neslyšelo. Blackwood se velmi často používá zbytečně. Jako všechny konvence, které vyvolávají série automatických odpovědí, obzvlášť fascinuje své přívržence. Při nejslabším náznaku, možnosti slemu hráči dychtivě spouštějí Blackwoodský knoflík, jen aby viděli, jak se kolečka roztočí. Zapomínají, že Blackwood není zamýšlen jako prostředek k dražení slemu. Jeho jediným smyslem je, aby se uživatel nedostal do slemu chybí-li mu dvě esa, a neměl by být nikdy používán, pokud není jisté, že na lince je dostatek hodnot pro slem. Listy vhodné pro použití Blackwooda – kdy počet es je jediným údajem, který chceme zjistit – nejsou nijak častá. 9 z 10 slemů by mělo být draženo bez pomocí jakékoliv 4 BT konvence, ale pro mnoho lidí je slem bez Blackwooda nemyslitelný právě tak, jako šampaňské bez bublinek. Zde je příklad toho, co se může stát, když u stolu sedí nadšenec pro konvenci Blackwoodovu:

	K Q 9 A Q J 8 5 2 K 4 10 6	**Rozdání 1** Všichni ve druhé, dával Jih. *Sever* 3 srdce 4 BT 5 piků pas *Jih* 1 pik 3 piky 5 srdcí 6 piků
8 4 2 10 3 10 9 7 5 A K 9 4	5 9 7 6 J 8 6 3 J 7 5 3 2	Je samozřejmé, že si Západ snadno odehrál dva trefové zdvihy a slem porazil. Sever ukousl špičku doutníku a zíral přes stůl: „Když jsem dal stopku na 5 piků, měl to být konec“ zabručel. Svým způsobem měl pravdu, ale sympatie jsou plně na straně Jihu. Bylo pro něj těžké
	A J 10 7 6 3 K 4 A Q 2 Q 8	představit si jakýkoliv list, se kterým by ho partner forsíroval a pokračoval Blackwoodem, který by nedával dobrou šanci na slem.

Hlavním viníkem byl Sever. Jeho 4 BT byla lehkomyslná nabídka, protože neměl karty na to, aby zaručil závazek na pátém stupni, kdyby jeho partner měl pouze jedno eso. Byla bezcenná i proto, že Sever také nemohl říci, zda slem bude jistý, najde-li u partnera dvě esa. Změňte např. držení Jihu v levných barvách a slem je jasný. Sever svým skokem plně vyjádřil hodnoty svého listu a ve druhém kole se měl spokojit zvýšením na 4 piky. Slemový pokus musí v tomto případě vyjít od Jihu, ovšem Blackwood není ani zde řešením. K dosažení správného konce pomůže jednoduché cue-bidování, jako u většiny listů. Rozumná sekvence by byla:

Sever	3 srdce	4 piky	5 srdcí	pas	Oba partneři vědí, že chybí trefová kontrola a
Jih	1 pik	3 piky	5 kár	5 piků	do slemu nepůjdou.

Listy, které se hodí pro Blackwooda rozeznáme snadno. Jsou to ty případy, kdy nás zajímá jenom počet es u partnera a nic jiného.

Např. list: K Q 6 4 K Q J 5 4 2 8 K 2

Sever	1 srdce	???	Sever nemá ve druhém kole vhodnější hlášku než 4 BT.
Jih	1 tref	3 srdce	V nepravděpodobném případě, že Jih má jenom dvě esa,

Může Sever odpověď 5 srdcí pasovat. Jinak může bezpečně určit závazek buď na šestém nebo na sedmém stupni.

Přenosové hlášky (transfery) všech druhů jsou nyní v módě. Já se o ně nezajímám, hlavně proto, že jsem líný a nechce se mně učit se řadu nových dražebních sekvencí s jemnými odstíny významu.

Jedna z výhod, která se často uvádí ve prospěch přenosových hlášek je to, že slabá ruka obyčejně jde na stůl, zatímco silnější list zůstává skryt. Je to ale vždy dobré?

	K 10 9 7 5 4 Q 7 2 8 6 3 2	**Rozdání 2** *Sever* *Jih*	Všichni v první, dával Jih. 2 srdce pas 1 BT 2 piky
Q 3 A 8 7 6 3 Q J 8 Q 9 4	J 6 2 10 9 5 A K 5 4 K 10 7		
	A 8 K J 4 2 10 9 6 3 A J 5		

2 srdce Severu byla přenosová hláška požadující dražbu piků. Jih se naštěstí konvenci pamatoval. Vynesená kárová dáma držela a Západ po shlédnutí stolu došel k závěru, že obrana bude k poražení závazku potřebovat dva trefové zdvihy. Proto pokračoval trefovou čtyřkou, na kterou dal Východ krále. Vydražitel vzal a zahrál srdce, ale Západ vzal esem, zahrál malé káro ke králi a obratem získal dva trefové zdvihy.

Obránci ještě museli udělat trumfový zdvih a závazek tak byl poražen. - Co by se stalo, kdyby Sever dražil 2 piky přímo? Východ by vynesl vysoké káro, ale nebylo by pro něj snadné nalézt porážející trefové pokračování. Stejně dobře mohl zahrát srdce a nechat tak závazek splnit. Tento příklad ukazuje, že často je to slabší rozlohový list, který potřebuje být ukryt spíše než list silný. Musíte-li používat přenosové hlášky, používejte je uvážlivě. Špatně použitý přenos stál druhou hru v následujícím rozdání.

	K 6 J 10 8 7 6 4 2 8 A Q 4	**Rozdání 3** *Sever* *Jih*	Všichni ve druhé, dával Jih. 4 trefy pas 1 BT 4 srdce
9 8 4 A 5 J 9 6 3 J 10 5 2	A Q 7 5 2 K Q 10 5 4 9 7 3		
	J 10 3 Q 9 3 A K 7 2 K 8 6		

Smyslem tohoto přenosu je umožnit hráči, který zahájil 1 BT sehrát závazek a tím jde výnos do jeho vidliček. Ale v tomto rozdání potřebují ochranu vidle Severu. Kdyby nezvítězila touha pohrát si s oblíbenou hračkou, Sever by dražil 4 srdce sám.

Také neobvyklý BT, jak se zdá, osudně fascinuje mnoho hráčů. Tato zbraň umožňuje ukázat distribuční list s délkou v nedražených barvách. Obvyklá chyba je vytasit neobvyklý BT kdykoliv je vhodná rozloha:

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

Západ	*Sever*	*Východ*	*Jih*
1 pik	pas	2 srdce	???

V kterékoliv hře neobvyklý BT licitovaný Jihem bude ztráta rovnováhy, Sever by mohl mít správné karty pro výbornou obranu, ale je pravděpodobnější, že je mít nebude. A vše, co tento zásah dosáhne, bude to, že pomůže protivníkům v sehrávce tím, že jim ukáže rozlohu barev. Ještě horším zvykem je dražení listu, který má vysoké karty v krátkých barvách.

List: A K J 10 9 7 6 4 J 9 8 4 2

Západ	*Sever*	*Východ*	*Jih*
1 pik	pas	2 srdce	???

Tento list může udělat pár zdvihů v obraně, ale nepřinese nic dobrého, budete-li hrát v levné barvě. Podobně jako jiné konvence ukazující dvoubarevný list, jako jsou Tartat, zásahy skokem v římském trefu a Astro, je neobvyklý BT účinný jen tehdy, ukazuje-li dobré hrací možnosti

v dlouhých barvách. Aby byl k užitku v soutěživých dražbách, musí být pro vaši stranu reálná šance získat závazek. Následující list je ideální:

6 9 Q J 10 8 7 3 A J 10 9 3

Západ	*Sever*	*Východ*	*Jih*
1 pik	pas	2 srdce	2 BT

Troufalé, hazardní 3 BT jsou další hláškou, která bývá chybně užívána. Tato konvence ukazuje solidní 6ti nebo 7mi list (levný), kde může být pouze jeden vedlejší král. Ti kdo nemají jiné využití pro zahájení 3 BT, má-li partner vhodný list. K nesprávnému použití dochází tehdy, když zahajitel má více než 7 karet ve své solidní barvě, nebo když má podporu pro drahou barvu.

10 8 5 4
-
Q
A K Q J 9 7 4 3

Rozdání 4 Všichni v první, dával Západ a pasuje.

Sever	3 BT	5 trefů
Jih	4 trefy	pas

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

Když partner utekl do 4 trefů, Sever se rozhodl hrát hru, ale byla to hra v nesprávné barvě. Západ nesl kárové eso a pik k partnerově esu, a pikový snap porazil závazek.

K Q J 9 6 3
Q J 9 5
10 3
6

Zahájeni 3 BT je zřídkakdy uspokojivé, je-li levná barva delší než sedmilistá. S takovou značně nevyváženou rozlohou jako má v našem případě Sever není nutné blokovat, protože ostatní barvy budou určitě špatně rozloženy. Rozumnou hláškou Severu je 1 tref, po níž se bez potíží dojde do pikové hry. Slabé dvoutriky nezískaly v Británii takovou oblibu jako mají v USA. Není to ani tak tím, že jsou v rozporu s koncepcí acolovského dvoutriku, protože obtíž lze překonat konvencí Benjamin. Je to spíše obava ze špatných výsledků, které jsou se slabými dvoutriky tak často sepjaty. Ovšem mají svou cenu. Je-li slabý dvou–trik dobře použit, může být velmi účinný. Špatné výsledky jsou zaviněny nesprávným použitím. Slabý dvoutrik by měl ukazovat šestilist s dobrou hrací silou a velmi málo defenzivních hodnot. Následující listy jsou vhodné pro taková zahájení:

a) Q J 10 9 6 3 10 4 A 9 2 6 2

b) K 4 3 K Q 10 9 7 2 8 5 4 2

c) 5 8 7 A J 10 8 6 5 Q J 90 5

Jestliže vás partner ví, že může očekávat list tohoto typu, váš vztah se nenaruší. Potíže začínají, když se zahájení odchýlí od přijaté normy.

d) Q 10 9 7 4 3 A Q 9 4 Q J 6

e) J 9 J 9 6 5 4 3 A Q 7 6 4

List d) obsahuje příliš mnoho defenzivních zdvihů na otevření 2 piky, což by mohlo způsobit partne–rovo bránění fantomu, hry která tam není. Tady by měl zahájit 1 pik každý kdo má v žilách krev a ne vodu. Barva v e) je příliš slabá na to, aby snesla partnerovo prodloužení bloku s dabl honérem. Nemáte dostatek zdvihů na zahájení slabým dvoutrikem, pasujte a vyčkejte.

Poměrně nová konvence je „soutěživé“ kontra používaná jako postrk když obě strany nalezly shodu na nízkém stupni.

Západ	*Sever*	*Východ*	*Jih*
1 pik	2 srdce	2 piky	3 srdce
kontra			

Kontra ukazuje list, s kterým by se Západ pokusil o hru. kdyby bylo dostatek prostoru. Je na Východu, aby zvolil rozhodující postup.

Tohoto kontra je nejlépe použít s polovyváženými listy s 15-16 body. Zde je příklad špatného užití z mezinárodní soutěže (BBL International Trial).

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

Rozdání 5 Všichni v první hře, dával Východ

Západ	*Sever*	*Východ*	*Jih*
		1 pik	2 kára
2 piky	3 kára	kontra	všichni pasují

Vynesený pikový kluk prošel k pikové dámě. Jih zahrál kárového krále a Západ chybně vzal. Pak už nemohl zabránit trumfovému vstupu na stůl a závazek byl splněn dvojnásobným impasováním trefového krále.

Soutěživé kontra Východu nebylo moudré, protože jeho síla byla hlavně rozlohová. Normální dražba srdcí, jako pokus o hru nebo dokonce skok na hru by bylo lepší. U mnoha stolů byla po károvém výnosu splněna piková hra.

Rozšířenější je kontra jako odpověď, používá se v těchto situacích:

Západ	Sever	Východ	Jih
1 srdce	kontra	2 piky	kontra

Kontra Jihu je „odpověď“ ukazující 7-10 bodů a přání přelicitovat 2 piky. Je logické dát tomuto kontru konvenční význam, protože jen zřídka by se v tomto případě kontrovalo trestně. Kromě toho, že ukazuje hodnoty, by ovšem toto kontra mělo popírat schopnost popsat list přirozenou hláškou. Podívejte se, co se může stát, nevezmeme-li tuto zásadu v úvahu.

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

Rozdání 6 NS ve druhé, dával Západ.

Západ	*Sever*	*Východ*	*Jih*
1 srdce	kontra	2 srdce	kontra
4 srdce	4 piky	všichni pasují	

Severu se podařilo omezit ztrátu na 100 bodů, ale 5 kár je vyložených, což je ztráta 700 bodů. Jih si myslel, že je dost silný na to, aby použil jako odpovědi kontra.

To byl, ale přehlédl skutečnost, že mohl použít jasnou hlášku přirozenou. Kdyby použil 4 kára přes 2 srdce, nebylo by těžké dojít do správného, celoherního závazku.

„Negativní“ kontra má úzkou souvislost s tímto kontrem „odpověďovým“. Nachází stále větší oblibu mezi soutěžními hráči. Tato konvence může vyřešit problém odpovídajícího s nepohodlným listem o 7-10 bodech, když protivníci zásahem situaci zkomplikují.

List: A 7 8 7 3 K 9 4 3 Q 7 6 4

Jih	*Západ*	*Sever*	*Východ*
1 pik	2 srdce	???	

Je samozřejmě velmi pohodlné, když může nyní dát Sever negativní kontra ukazující určité hodnoty a podporu pro nedražené barvy. Můj názor je, že výhody této konvence nedostatečně vyvažují ztrátu kontra v přirozeném významu, mnozí hráči však se mnou nesouhlasí. Pro ty, kteří nosí tuto hůl ve své výzbroji je ovšem někdy obtížné používat je pouze ve vhodných případech. Podívejme se na následující rozdání.

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

Rozdání 7 Všichni ve druhé, dával Jih

Jih	*Západ*	*Sever*	*Východ*
1 káro	1 srdce	kontra	3 srdce
4 kára	pas	4 srdce	pas
4 piky	pas	6 kár	pas
7 kár	všichni pasují		

Dražba byla nepochybně nesprávná v několika ohledech, ale hlavní příčinou bylo osudné užití negativního kontra hráčem na Severu. Ten pak chtěl napravit tuto chybu a chtěl falešně cue-bidoval v barvě soupeře. Jih si pak samozřejmě myslel, že není žádný ztrátový zdvih v srdcích. Po zásahu 1 srdce byl k dispozici zřejmý přirozený příkaz. Sever mohl dražit 3 trefy a ušetří si negativní kontra na vhodnější příležitost.

Možná, že i vy máte v arsenálu něco negativního jako negativní kontra, ale spíše máte nějakou vlastní oblíbenou konvenci. Jestliže jsme zde o ní nemluvili, nemyslete si, že je méně náchylná k nedorozumění. Ponaučením je, že i nejlepší konvence jsou užitečné pouze tehdy, jsou-li používány rozumně. Nechte si ty svoje vybrané v brašně, dokud nenastane ta pravá chvíle, kdy je máte použít. A především neberte si svěrací kazajku jako náhražku myšlení. Přijmete-li tento správný náhled, budete-li zacházet s konvencemi jako se služebníky a ne jako s pány, vynese vám to v průběhu roku hezkých pár bodů. V této kapitole jsem uvedl namátkou hrst konvencí k ilustrování nevhodného použití, ale všechny konvence trpí stejně. Uveďte nějakou hráči ji budou přemílat tisíckrát denně a v padesáti jazycích.

2. Špatné načasování

V míčových hrách je klíčovým faktorem úspěchu či neúspěchu smysl pro správné načasování. Správná koordinace zraku a svalů má za následek umístění míče ve správném okamžiku a maximální účinek. Totéž platí v boxu, atletice, zápase, šermu, nebo v kterémkoli jiném sportu – čas je prvek nejdůležitější. Platí to i o oblastech sportu vzdálených, jako jsou obchod, politika, drama a spekulace na burze. Pojem načasování je univerzální a týká se všech oblastí lidské činnosti. Bridž není výjimkou.

Význam faktoru času v bridži je nejlépe vidět v těch BT závazcích, které jsou závodem mezi hlavním hráčem a obránci o vypracování dlouhých barev. Tato rozdání se obvykle hrají snadno, ale ztráta tempa se obvykle ukáže osudnou. Na druhém konci škály jsou nucené výnosy a skvízy. Ve všech těchto způsobech zahrání závisí úspěch na přesném načasování. Mezi těmito dvěma extrémy leží množství obyčejných rozdání, která nejsou ani snadná, ani obtížná. Jsou to rozdání, ve kterých jak hlavní hráč, tak i obránci mají hodné práce. Pořadí, ve kterém tyto různé druhy prací vykonají, velmi často rozhoduje o výsledku partie. Právě v této střední oblasti se vyskytuje většina nejběž–nějších chyb v načasování. Příklad:

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

Rozdání 8 Všichni v první, dával Sever

Sever	1 BT	4 srdce
Jih	3 srdce	pas

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

Západ vynesl károvou dvojku k devítce a k esu a ve druhém zdvihu Jih zahrál srdcovou dámu na impas, který neseděl. Východ si uvědomil, že obrana zřejmě neudělá žádný kárový zdvih, a proto bude muset pro poražení závazku udělat dva pikové a jeden trefový. Vynesl tedy malý pik a devítka vyrazila dámu stolu. Hlavní hráč dotrumfoval a začal se věnovat trefům, ale bylo už pozdě. Východ vzal trefovým esem a zahrál pikového kluka, což závazek porazilo. Jih špatně načasoval svou sehrávku. Měl si uvědomit, že s trumfy nemusí pospíchat. Jeho prvním úkolem bylo vypracovat si trefy, aby si na ně mohl shodit ze stolu pik a tak si zabezpečit 10 zdvihů, kdyby trumfový impas neseděl. Měl sice štěstí, že Západ nenalezl porážející pikový výnos, ale nevyužil toho. Když dostanete darem od soupeřů tempo, je škoda hned ten dárek vrátit. V dalším rozdání není chyba hlavního hráče tak zřejmá.

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

Rozdání 9 Všichni ve druhé, dával Jih

Sever	2 piky	pas
Jih	1 pik	4 piky

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

Západ vynesl srdcovou čtyřku a Jih vzal kluka esem v ruce. Vydražitel viděl, že závazek není v nebezpečí, pokud nebudou trumfy 4-0; proto ke druhému zdvihu vynesl z ruky pikového krále. To je správná bezpečná sehrávka proti čtyřem trumfům v kterékoli ruce, ale v našem případě mu to příliš nepomohlo. Když Východ nepřidal trumf, Jih impasoval pikovou devítkou, pak odehrál A K v kárech a snapl třetí káro na stole. Ovšem po odehrání trumfového esa měl přechod zpátky do ruky na stažení posledního trumfu. Udělal co mohl – zahrál srdcového krále a další srdce a shodil si z ruky tref, ale Západ si rovněž shodil tref a nakonec udělal trumfového kluka „en passant“ (mimochodem). Načasování hlavního hráče bylo opět špatné a chyby se dopustil, jak tomu bývá velmi často, již v prvním zdvihu. Měl si uvědomit, že bude mít nedostatek přechodů do ruky, jestliže Východ nebude mít trumfy. Proto měl vzít srdce králem na stole a zahrát malý trumf ke králi.

V mnoha rozdáních nesmí hlavní hráč pustit obránce do zdvihu – k výnosu – dříve než ve správném okamžiku.

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

Rozdání 10 Všichni ve druhé, dával Sever

Západ	*Sever*	*Východ*	*Jih*
1 tref	1 piky	3 BT	všichni pasují

8 3
Q 9 3
J 9 7 6 2
Q J 5

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

Západ vynesl pikovou osmičku, protože partner dražil piky a hlavní hráč hrál ze stolu malou na základě úvahy, že je-li pikový král u Východu, vypracuje si devátý zdvih v této barvě. Také tomu tak svým způsobem bylo, ale Jih si neuvědomil své potenciální ztráty. Východ vzal pikovým králem, a protože neviděl dobrou perspektivu v pokračování této barvy, zahrál malé srdce. Hlavní hráč dal malou, dáma udělala zdvih a Východ druhé srdce propustil. Když se Západ dostal do zdvihu na trefovou dámu, mohl nést srdce a partner v nich udělal dva zdvihy. Závazek je jistý při lepším načasování. Jih měl zahrát pikové eso a začít vypracovávat trefy. Ať vrátí Západ cokoli, bude vydražitel vždy moci udělat devátý zdvih buď v pikách nebo v srdcích.

Q J 4
K 7 4
A 10 8 3
K 8 6

Chyby v načasování jsou běžné v obraně, ale velmi často je taková chyba vykompensována chybou hlavního hráče. Tak bývá dosaženo stejného výsledku, i když obě strany dělaly to nejhorší co mohly.

7 6 4
K 5
7 5 2
A Q J 8 2

Rozdání 11 Všichni ve druhé, dával Jih

Sever	2 trefy		
Jih	1 srdce	3 BT	

J 9 5 3
J 8 3
Q 10 6 4
6 5

K 10 8
Q 9 6 2
J 9
K 10 9 7

Západ vynesl pikovou trojku ke králi a esu a hlavní hráč rozehrál trefy. Impas klukem neseděl a Východ vrátil pikovou desítku. Jih vzal dámou a odehrál trefy. Musel odevzdat ještě jeden trefový zdvih, ale pohodlně závazek splnil, když udělal 3 trefové a po zdvizích v ostatních barvách. Kdyby Východ hru lépe načasoval, mohl závazek porazit. Neměl vzít v prvním kole králem trefovým a hlavní hráč by neměl dostatek přechodů na stůl, aby si mohl barvu vypracovat. Nepropouštění zdvihu v takových situacích je chyba v obraně, která se opakuje ve všech bridžových klubech stokrát za rok.

A Q 2
A 10 7 4
A K 8 3
4 3

Obrana by ovšem neměla šanci, kdyby hlavní hráč lépe načasoval sehrávku. Protože si mohl dovolit odevzdat dva trefové zdvihy, měl hrát ze stolu osmičku a nikoliv kluka. Tím by přinutil obránce, aby vzali zdvih hned – v okamžiku, kdy je na stole ještě trefový vstup.

Podívejte se na další případ sehrávky, kdy chybovaly obě strany:

	K Q 9 4	**Rozdání 12** Všichni ve druhé, dával Jih
	9 7 3	*Sever* 1 pik pas
	5 2	*Jih* 1 srdce 3 BT
	7 6 4 2	
A 10 3		J 6 2
J 2		A 8 5 4
J 9 7 6 4		Q 8 3
J 8 3		K 9 5
	8 7 5	
	K Q 10 6	
	A K 10	
	A Q 10	

Ihned upozorňuji, že se mi dražba nijak zvlášť ne–zamlouvá. Proti tomuto napruženému závazku vynesl Západ károvou šestku a dámu vzal Jih králem. Vynes pak malý pik k dámě stolu a vrátil srdce, které vzal v ruce králem. Pokračoval dalším pikem ke králi na stole a úspěšně pak impasoval trefovou dámu. Pak vynesl z ruky srdcovou dámu. Když se objevil, kluk, Jih se zaradoval a udělal devět zdvihů.

Chybu udělal samozřejmě Východ, když propustil první kolo srdcí. V takovýchto situacích se obyčejně vyplácí vzít při první příležitosti a vrátit partnerovu barvu. Kdyby to Východ udělal, obrana by získala tři kárové zdvihy a dvě esa. Načasování Jihu nebylo ovšem také přesné. Když byl hlavní hráč poprvé na stole, měl impasovat trefy dámou. Pak by se dostal podruhé na stůl na pik, zahrál by srdce a splnil by tak proti jakékoliv obraně.

Běžným případem špatného načasování sehrávky hlavního hráče je vyrážení zádrží obránců ve špatném pořadí.

	K J 8 3	**Rozdání 13** Všichni ve druhé, dával Jih
	K 8 4	*Sever* 1 pik 3 BT
	10 7 3	*Jih* 1 káro 2 BT pas
	Q 7 4	
9 2		A 10 7 4
7		Q 10 6 5 3 2
K 9 8 4 2		5
A J 9 6 5		10 2
	Q 6 5	
	A J 9	
	A Q J 6	
	K 8 3	

Západ vynesl trefovou šestku a desítku Východu vzal Jih králem. Když hlavní hráč rozehrál piky malou ke klukovi, Východ hned vzal a vrátil svůj druhý tref. Západ vzal esem a zahrál potřetí trefy. Jih si ještě potřeboval vypracovat nějaké kárové zdvihy, ale když za–impasoval, Západ vzal králem a odehrál dva vysoké trefy, čímž závazek porazil.

Výnos naznačil, že Západ má dlouhé trefy a závazek je jasně nesplnitelný, pokud bude mít jak pikové eso, tak kárového krále jako vstupy na své trefy. Jih může splnit vždy, když bude mít Západ pouze jednu z těchto karet, ovšem za předpokladu, že nejprve rozehraje kára. Ve druhém zdvihu má přejít srdcovým králem na stůl a impasovat kára. Tím vyrazí vstup z nebezpečné ruky a obrana si své trefy už nevypracuje. (R.p.: Západ by měl ovšem kárový impas propulovat.)

Špatné časování může zbavit vydražitele jedné z možností, jak se to stalo v následujícím rozdání:

	Q 10 5 2	
	J 5 2	
	A Q	
	A J 7 4	

Rozdání 14 Všichni v první, dával Jih

Sever	2 trefy	3 BT	
Jih	1 BT	2 kára	pas

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

Přišel výnos srdcovou šestkou a hlavní hráč dal ze stolu kluka. Je jasné, že si Jih nemohl dovolit pustit do zdvihu Východ, aby ten podehrál srdce, proto zahrál trefový impas na druhou stranu. Když nejprve odehrál eso a pak propustil desítku k dámě Západu. Ten vrátil károvou sedmičku, čímž postavil Jih před nepříjemné dilema. Musel se hned rozhodnout mezi riskantním károvým impasem nebo hrou na rozlohu 3-3 v pikách či na dabl pikového kluka. Samozřejmě se rozhodl nedobře a dal kárové eso. Pikový kluk pak nespadl a závazek byl jednou poražen. Problém si způsobil hlavní hráč sám a snadno se mu mohl vyhnout. Před trefovým impasem měl odehrát tři vysoké piky, aby zjistil pikovou rozlohu. Pak by věděl, že ke splnění potřebuje dva kárové zdvihy, jestliže nebude sedět trefový impas.

	A 6 2	
	Q 9 8	
	6 3	
	A 10 6 3 2	

Rozdání 15 Všichni ve druhé, dával Jih

Sever	2 trefy	3 BT	
Jih	1 káro	2 BT	pas

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

Západ vynesl pikovou trojku a Jih se zamyslel nad svými možnostmi; protože se zdálo, že piky jsou 4-4, správně se rozhodl, že největší šanci na devátý zdvih má v kárech. Pro případ, že by Západ vynesl od Q J v pikách, dal ze stolu malou. Kluka vzal králem a začal hrát trefy; ve třetím kole převzal kluka esem na stole. Na dlouhé trefy si Východ shodil pikovou čtyřku a srdcovou trojku, Jih dvě kára a Západ károvou devítku a srdcovou dvojku. Když pak vydražitel zahrál ze stolu káro, Východ vzal králem a zahrál srdcovou sedmičku. Jih viděl, že nemůže hrát z ruky malou, protože kdyby byl král u Západu, přišel by zpátky pik a obrana by udělala pět zdvihů. Proto se rozhodl opustit kára a místo toho se pokusil o srdcový zdvih. Odehrál srdcové eso a pak desítku k dámě na stole, ale když byly oba srdcové honéry u Východu, který pak vrátil pik, byl konec. Jih měl smůlu, že narazil na tak dobrou obranu, ale své potíže si zavinil pouze on sám. Správně načasování spočívá v okamžitém vzetí pikovým esem na stole a rozehrání kár. Žádná obrana pak nemůže závazek porazit.

J 10 7
10 8 6 3
A 8 7 3
7 5

Rozdání 16 Všichni v první, dával Jih

Jih	*Západ*	*Sever*	*Východ*
2 piky	3 srdce	3 piky	pas
4 piky	všichni pasují		

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

Západ začal dvěma vysokými srdci a hlavní hráč se na chvíli zamyslel. Viděl, že může splnit, jsou-li kára rozložena 3-3 za předpokladu, že se Východ nedostane do zdvihu. Proto místo snapnutí druhého srdce si z ruky shodil malé káro. Naneštěstí byla kára 4-2, a protože trefové eso bylo na špatné straně, závazek byl jednou poražen. Jih uvažoval celkem správně, špatně však sehrávku načasoval. Měl snapnout druhé srdce a vytrumfovat esem a klukem. Po dalším srdcovém snapu měl odehrát A K v kárech a pak vynést poslední srdce ze stolu a shodit na něj z ruky káro. Když se tím Západ dostane do zdvihu, musí buď rozehrát trefy, nebo umožnit snap se shozem. Tato sehrávka zajišťuje splnění závazku za předpokladu, že Západ má méně než čtyři kára.

Když se následující rozdání vyskytlo v párovém turnaji, většina hlavních hráčů načasovala sehrávku nesprávně.

K 9 6 3
K 7 5
K Q 8
10 6 4

Rozdání 17 Všichni v první, dával Jih

Sever	2 BT	pas
Jih	1 BT	3 BT

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

Západ většinou nacházel správný výnos – pasivní trefovou devítku. Východ hrál dámu a jeden vydražitel zpečetil svůj osud tím, že propustil. Východ vrátil srdcovou dvojku a obrana udělala tři srdcové zdvihy, jeden trefový a pikové eso.

Jiný hlavní hráč vzal první zdvih, nesl pik ke králi a vrátil tref. Opět bylo načasování nesprávné a Východ toho využil a tref propustil. Po odehrání kár musel Jih obráncům odevzdat srdcové eso, dva trefové zdvihy a dva pikové zdvihy.

Je překvapující, kolik hráčů podceňuje význam odehrání dlouhé barvy v takové situaci. Jih nemá jistotu, že závazek splní, ale aby si vůbec vypracoval nějakou šanci, musí vzít první zdvih a ihned odehrát kára. To přinutí Západ oslabit si nějakým způsobem list; jestliže Jih správně přečte shozy, může vždy splnit.

Malá chyba v načasování stála velký slem ve druhé hře v dalším rozdání:

6
9
A K J 9 4
Q J 9 6 5 4

Rozdání 18 Všichni ve druhé, dával Jih

Sever	2 kára	4 trefy	5 kár	5 BT	pas
Jih	1 tref	2 srdce	4 srdce	5 piků	7 trefů

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

Vynesenou pikovou dámu vzal Jih esem. Aniž by se pak dostatečně rozmyslel, zahrál trefové eso. V devíti případech z deseti by se nic nestalo, ale toto byl právě ten desátý, a už nebylo možno slem splnit. Jih si měl uvědomit, že pokud jsou kára 4-2, což je nejpravděpodobnější, bude potřebovat snapnout v ruce kára dvakrát, a mohl se proto na chvíli zamyslet nad případnou nepříznivou rozlohou trumfů. Má-li tři trumfy Východ, žádné nebezpečí nehrozí, ale jsou-li všechny tři u Západu, potřebuje si Jih nechat v ruce vysoké trumfy na snapování kár. První kolo trumfů proto musí vzít na stole.

A Q 5
10 7 5 2
K Q 8 4
10 5

Rozdání 19 Všichni v první, dával Jih

Sever	3 srdce	pas	
Jih	1 srdce	6 srdcí	

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

Tato dražba má výhodu, že neposkytne soupeřům žádné informace, ale Západ přesto našel jediný výnos, který mohl hlavního hráče znepokojit – malý tref. Jih vzal trefového krále Východu esem a odehrál A K srdcové. Když si Východ shodil pik, bylo jasné, že musí být odevzdán trumfový zdvih, a Jih si uvědomil, že se ihned musí zbavit ztrátového trefu. Odehrál tři kola piků a shodit z ruky tref, ale Západ třetí pik snapl, odehrál trefovou dámu a slem porazil. Zdá se, že je přirozené nejprve rozehrát kratší vedlejší barvu, ale Jih přehlédl skutečnost, že nemůže závazek splnit pokud nejsou u Západu alespoň tři kára. Proto měl nejprve vyzkoušet kára. Když Východ ve třetím kole nepřizná, shodí si hlavní hráč bezpečně tref na čtvrté káro a druhý ztrátový tref na třetí pik, a pak vůbec nebude záležet na tom, zda ho Západ snapne či nesnapne.

Propustit obráncům zdvih v ranné fázi sehrávky může stačit na utažení skvízové pozice. V následujícím rozdání vydražitel nenačasoval sehrávku správně, ale obrana chybu neudělala.

A Q 5
A 6
K 9 8 6 2
A 8 3

Rozdání 20 Všichni v první, dával Sever

Sever	*Východ*	*Jih*	*Západ*
1 káro	kontra	1 BT	pas
3 BT	všichni pasují		

8 7 3
Q 10 7 2
J 7 4
6 5 2

K 10 9 4
K J 5 4
Q 3
Q J 9

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

Západ vynesl srdcovou dvojku, ze stolu přišlo eso a Východ přidal kluka. Jih zahrál káro k esu a pak propustil károvou desítku k dámě Východu. Kdyby si Východ odehrál srdcového krále, obrana by už neměla nárok. Východ ale zahrál srdcovou čtyřku k dámě partnera. Západ nalezl vrácení piku. Vydražitel vzal esem a odehrál vysoká kára, ale Východu neublížil. Ten si odhodil dva piky a srdcového krále a nechal si malé srdce. Jih nemohl udělat nic lepšího, než si odehrát vysoké trefy a jednou padnout. Obrana byla samozřejmě velmi dobrá, ale Jih propásl svou příležitost při prvním zdvihu. Kdyby propustil první srdce, načasování by se změnilo a Východ by neunikl skvízu v černých barvách.

Když v následujícím rozdání hlavní hráč splnil závazek, čekal na slova uznání, ale žádných se nedočkal a také si nic takového nezasloužil.

K Q J 7 4
6 3
K 8 4
K 8 3

Rozdání 21 Všichni ve druhé, dával Jih

Jih	*Západ*	*Sever*	*Východ*
1 pik	pas	4 piky	kontra
všichni pasují			

3
9 8
J 9 6 2
J 9 7 5 4 2

8
K Q 10 7 5 2
A Q 7 3
A 10

A 10 9 6 5 2
A J 4
10 5
Q 6

Kontra Východu bylo vyloženě hazardní a těžko může být jeho partnerovi dávána vina za to, že nenašel porážející kárový výnos. Místo toho vynesl srdcovou devítku k dámě a k esu. Malý pik ke králi obránce dotrumfoval a ze stolu přišlo druhé srdce. Východ vzal králem a vrátil tuto barvu. Jih si nic nepotřeboval odhodit, proto snapl na stole a vynesl malý tref. Když Východ zahrál desítku, dáma držela a Jih propustil další tref v naději, že najde dabl eso. Byl to jeho šťastný den.

Po srdcovém výnosu by měl být závazek splněn, ať má Východ trefů kolik chce. První zahrání ze stolu má být tref. Když dáma udělá zdvih, přejde se trumfem znovu na stůl a zahraje srdce. Východ vezme králem a vrátí srdce jako předtím, ale tentokrát je eliminace správně načasovaná. Na srdcového kluka se shodí ze stolu malý tref a odehraje se druhé kolo trefů. Východ musí tento zdvih vzít a buď rozehrát kára, nebo umožnit snap s odhozem.

Hlavní hráč si někdy může vytvořit možnost navíc tím, že odloží shoz na dobu pro něj výhodnou.

K Q J 9
Q 7 4
J 5 3 2
Q 7

Rozdání 22 Všichni ve druhé, dával Jih

Sever	1 pik	3 kára	pas
Jih	1 tref	2 kára	5 trefů

8 6 5 2	A 7 3	Západ dal vydražiteli šanci, když vynesl srdcové eso
A 10 8 5 3	J 9 6 2	a další srdce, ale Jih to hned pokazil, protože si z ruky
K 9	8 7 4	odhodil káro. Po dotrumfování vynesl pikovou desítku
6 3	9 5 4	a převzal ji klukem na stole, ale Východ si všiml
	10 4	partnerovy osmičky a eso nedal. Hlavní hráč se proto
	K	musel spolehnout na kárový impas, který neseděl, a tak jednou padl.
	A Q 10 6	Jih měl samozřejmě snapnout druhé kolo srdcí as nechat si na
	A K J 10 8 2	stole dámu. Po dotrumfování měl hrát tak, jak to ve skutečnosti

Hrál – pikovou desítku převzít klukem. Rozdíl je v tom, že si Východ teď nemůže dovolit propustit pik, aby si Jih nesmazal pik na srdci. Vezme tedy esem a vrátí káro, ale Jih vezme esem a má na stole tři vysoké karty, na které se smaže svá kára.

Obránci mají někdy možnost narušit časování hlavního hráče v podobných rozdáních pomocí tohoto zahrání.

8 7 4
J 9 6 2
Q 7 5 4
K 7

Rozdání 23 Všichni ve druhé, dával Jih

Jih	*Západ*	*Sever*	*Východ*
1 srdce	kontra	2 srdce	3 trefy
4 srdce	všichni pasují		

A J 10 3	9 6	
Q 8	4	Západ vynesl trefové eso, znechuceně se podíval na
A 9 2	J 10 8 3	stůl a zahrál pikového kluka v naději, že partner bude
A 8 6 5	Q J 10 9 4 2	moci poskytnout nějakou pomoc. Jih vzal dámou,
	K Q 5 2	dotrumfoval a zahrál károvou šestku. Západ nemohl
	A K 10 7 5 3	dát eso, protože by tím vypracoval dva kárové zdvihy, a dal tak
	K 6	možnost Jihu shodit si ztrátové zdvihy. Proto zahrál malou, ale
	3	když dáma na stole udělala zdvih, Jih si mohl shodit kárového
		krále na trefového krále stolu a odevzdat již pouze dva pikové zdvihy.

K poražení závazku stačí prosté pokračování v trefech. Tím se přinutí hlavní hráč, aby si shodil na trefového krále v nevhodnou dobu, a obrana musí udělat čtyři zdvihy.

3. Špatné oceňování listu

Oceňování hodnoty listu měnící se v průběhu dražby je obtížné a není divu, že se přitom hráči často dopouštějí chyb. Mistři mají v této oblasti jen velmi malou výhodu. Citát z knihy „Morehand o bridži“ říká: „Zápisy z jakéhokoliv mistrovství jsou záznamy chyb mistrů. Draží se hry, které neměly být draženy a nejsou licitovány celoherní závazky, které jsou ke splnění.“

Bylo již vyzkoušeno mnoho způsobů oceňování listu. Na každém z nich něco je, ale žádný není perfektní a nevyhnutelně je mnoho ponecháno úsudku jednotlivce. To pak otvírá dveře chybám.

Culbertsonova tabulka honérových zdvihů vyvolá v mnoha hráčích vzpomínky na jejich první bridžové krůčky. Tato tabulka zůstává nejpřesnějším prostředkem měření defenzivního potenciálu listu. Culbertsonovo počítání hracích zdvihů je pro tento účel téměř stejně účinné. Když vám partner zvýší drahou barvu v pořadí, moc se nespletete, pokusíte-li se o hru se šesti hracími zdvihy, a skočíte na hru se sedmi.

V módě již byly různé metody hodnocení síly listu podle bodů. Honérové karty měly podle nich hodnotu 7-5-3-2-1, 3-2-1-0,5, 6-4-3-2-1, 7-5-3-1 atp. Dnes je všeobecně rozšířen systém Miltona Worka 4-3-2-1, který ačkoli není nejpřesnějším, je velmi jednoduchý.

Počítání bodů je nejspolehlivější při hodnocení vyhlídek BT závazků. Pro barevné závazky je jeho cena méně jistá, protože na vyšších stupních záleží na rozloze a kontrolách. Pokud hráč sám nezíská určitou zkušenost, neuvědomuje si význam distribučního faktoru. Z tohoto důvodu učitelé bridže požadují, aby si začátečník připočítával body za dlouhou barvu nebo naopak za krátkost v některé barvě. Je to užitečné, protože to začátečníka nutí, aby si všímal rozlohových hodnot, a umožňuje mu to lepší dražbu již na počátku jeho bridžové kariéry. Pravidla ovšem nemohou ve všech případech nahradit úsudek. Dobří hráči vědomě nepřidávají body za rozlohu při hodnocení listu. Součet figurových bodů je pro ně hrubým měřítkem a spoléhají se na svou zkušenost při oceňování rozlohy, čímž mohou napravovat nepřesnosti vzniklé počítáním bodů. Následující situace je příkladem častého špatného hodnocení listu.

J 10 8 5 3 A 7 K 4 A 10 8 5

Všichni ve druhé, dával Jih

Sever		3 piky
Jih	1 pik	???

Jih otevřel jedním pikem a partner odpověděl limitovanou hláškou 3 piky. Otroci bodového počítání ještě jednou sečtou body, dojdou opět k minimu 12 a rychle zapasují doufajíce, že už nejsou příliš vysoko. To je úplně nesprávný přístup. V mezních rozhodnutích nezáleží tolik na přítomnosti nebo absenci několika bodů, ale na kvalitě honérů. Pro závazky na vyšších stupních jsou počítáním figurových bodů podceněna esa a králové. Uvedený list s kontrolami prvního kola ve dvou vedlejších barvách a s kontrolou druhého kola ve třetí, není v žádném ohledu minimální a Jih by měl auto–maticky dorazit do 4 piků. A navíc, dá-li Západ kontra v naději, že jeho trumfové figury sedí dobře, Jih může dát rekontra, aby mu dal lekci. Skutečné rozdání je:

K 9 6 4
K 8 3
7 6 5 2
K Q

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

J 10 8 5 3
A 7
K 4
A 10 8 5

Rozdání 24

Splnění hry záleží na příznivém položení buď kárového esa nebo pikové dámy – pohodlně 75% šance. Na druhé straně může být ovšem moudřejší zapasovat po dvojitém zvýšení partnera s listem majícím více figurových bodů:

Všichni v první, dával Jih

Sever	3 piky	
Jih	1 pik	???

Tento 14-ti bodový list má následující nedostatky: příliš mnoho hodnot v trumfech, příliš málo kontrol, příliš mnoho dam a kluků, kteří nebudou využiti v závazku na vyšším stupni; proto je správné zapasovat.

Honéry jsou nejúčinnější jsou-li v dlouhých barvách, protože tam mohou plnit svou funkci v povyšování nižších karet. Porovnejte tyto listy:

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

Oba listy mají stejný počet figurových bodů, ale list b) je mnohem lepší pro ofenzivu. V listu a) jsou figury v dublech a budou mít jen malý význam pro vypracování zdvihů. Přestože můžete s listem a) otevřít, ovšem musíte si uvědomit, že váš list není pro ofenzívu zvlášť dobrý. Všimněte si ale, že bu-

dete-li bránit proti pikovému závazku na vyšším stupni, list a) je lepší. Určitě získá dva nebo tři defenzivní zdvihy, což nelze říci o listu b).

c) A K Q J 7 3 K Q A 9 6 5 3
d) A K Q J 7 3 6 5 9 A K 6 3

Oba tyto listy splňují požadavky pro zahájení dvou trikem v Acolu, ale zkušený hráč nerad zahájí tímto způsobem s listem c), ale s radostnou písní na rtech s listem d). S tímto listem nepotřebuje k celohernímu závazku od partnera víc než trefovou dámu, s listem c) toho potřebuje mnohem víc. Ale pro věrné příznivce sčítání figurových bodů je list c) lepší. Proto věnujte značnou pozornost umístění svých honérů a něco si odpočítávejte z singl nebo dubl honéry. Začátečníci by to měli dělat vědomě odečítáním jednoho bodu za každou figuru singl nebo dubl. Zkušení hráči by neměli potřebovat vědomé úsilí k modifikaci své dražby podle přítomnosti takových defektů.

Dalším důležitým faktorem při oceňování listu jsou střední karty, jako jsou desítky, devítky a dokonce osmičky. Tyto karty bývají snadno povyšovány na zdvihy a zkušený hráč se v mezních situacích rozhoduje i podle přítomnosti či nepřítomnosti těchto karet ve svém listu.

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

Oba tyto listy mají 12 figurových bodů, ale list a) je vhodný pro zahájení slabým 1 BT, zatímco list b) je pouze maximální pas.

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

Při zaha–jování 1 BT na 15-17 figurových bodů by mnoho hráčů udělalo chybu a zahájilo by 1 tref s listem c) a 1 BT s listem d). Ve skutečnosti by tomu měl být naopak. List c) má jen 14 figurových bodů, ale dobrý pětilist a hojnost středních karet umožňuje zahájit 1 BT. List d) naproti tomu obsahuje velmi špatných 15 bodů. Dubl Q J v kárech a nepřítomnost středních karet by měla snížit hodnotu listu, s nímž by se proto mělo zahájit 1 tref. Všeobecně vzato, listy obsahující dobré střední hodnoty a druhotné zádrže (Q 10 x, J 9 8 x) budou nejlepší v BT závazcích, zatímco listy bohaté na kontroly prvého či druhého kola jsou užitečnější v barevných závazcích. Eso je ovšem jedinečná hodnota jak v BT, tak i barevných závazcích. Je to nejen nejpružnější zádrž, ale představuje také nejrychlejší z rychlých zdvihů. Nic nemusíme vypracovávat, eso můžeme odehrát kdykoliv se nám to hodí. To je pro hru velký výhoda a proto má eso normálně vyšší hodnotu než čtyři body podle počítání Miltona Worka. Většina autorit doporučuje odečíst bod za bezesý list. Je samozřejmě obtížné splnit celoherní závazek, je-li na lince nedostatek es, ať již je k dispozici jakýkoliv počet hracích zdvihů. To platí zvláště o BT závazcích je-li známo, že protivníci mají nějakou dlouhou barvu. V takových případech bodové ohodnocení listu vzhledem k nedostatku es modifikovat musíme.

K 5 Q J 3 A Q 10 6 2 K Q 7

Všichni ve druhé, dával Jih

Jih	*Západ*	*Sever*	*Východ*
1 káro	1 srdce	1 pik	pas
???			

Běžnou chybou je úvaha, že s takovým listem se má teď dražit 2 BT. Skutečně máte 17 figurových bodů a dobrý pětilist, což by normálně stačilo na 2 BT ve druhém kile. Tentokrát je ale známo, že soupeři mají dlouhou barvu a vy máte nedostatek es. I když partner bude moci přispět osmi či devíti body, je nepravděpodobné, že si vypracujete devět zdvihů včas. Protože soupeři mají výhodu vý-

nosu, budou si moci vypracovat a odehrát své zdvihy dříve než vy. Zadražíte-li 2 BT, bude Sever oprávněn dorazit do 3 BT s kterýmkoliv z těchto listů:

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

Při srdcovém útoku budete mít malou naději splnit 3 BT s některým z těchto listů na stole. Z toho vyplývá, že váš list, i když má 17 bodů, stojí jen za 1 BT ve druhém kole. Nebude-li partner moci jít dál, hra tam nebude. Všimněte si rozdílu, když trochu list změníme: K 5 Q J 3 A Q 10 6 2 A 10 7 Bodově je tento list trochu slabší, ale trefové eso, které je jak zádrží, tak i rychlým zdvihem, je za těchto okolností mnohem cennější než K Q. Nyní vaše karty plně opravňují hlášku 2 BT. Proti listu a) máta prakticky ložené 3 BT, zatímco s listem b) se o hru můžete aspoň pokusit.

Esa mají svou plnou hodnotu ovšem pouze tehdy, je-li list mírně nevyvážený. Držení es vám dává es potřebný pro vypracování vlastní dlouhé barvy. Holá esa ve vyvážené rozloze mohou mít skutečnou cenu nižší než 4 body. Abyste dosáhli dobrých výsledků, je třeba pochopit důležitost tohoto faktoru při dražbě.

A 10 3 K Q J 7 4 A J 3 A 5

Sever	1 BT	
Jih	1 srdce	???

Tento list stojí za zvýšení na 3 BT, může poskytnout sedm hracích zdvihů a je rozumné očekávat u partnera další dva.

A 6 5 A Q 8 3 A J A 7 4 3

Sever	1 BT
Jih	1 srdce

Zde je to úplně jiné. Přestože máte čtyři esa, nemá tento list plných 19 bodů. Nedostatek hracích zdvihů by vás měl přimět k zadražení 2 BT. Jestliže partner dál nepůjde, hra tam asi nebude.

Mnoho hráčů má tendenci přeceňovat silné listy, zvláště když od svých partnerů odpověď vynutili (ta ovšem může být velice rozpačitá).

K Q J 10 9 A K 6 10 9 4 3 A

Všichni ve druhé, dával Východ

Západ	*Sever*	*Východ*	*Jih*
		1 tref	kontra
pas	1 srdce	pas	???

Ve druhém kole úplně postačí 1 pik. Má-li Sever nějaké hodnoty, ať je draží sám. Je pravda, že máte 7 hracích zdvihů, budete je ale potřebovat všechny abyste udělal 7 zdvihů, má-li partner vyvážený list bez bodů.

A 9 5 A Q 10 7 3 A 2 A Q 10

Západ	*Sever*	*Východ*	*Jih*
		1 srdce	kontra
1 BT	pas	pas	konta
pas	2 kára	pas	???

S tak silným listem jste v pokušení dražit ještě jednou, ale únik Severu na 2 kára je výkřikem slabosti a Jih měl pasovat. Když se tento problém vyskytl v párovém turnaji, pas představoval jedinou šanci na plusové skóre, protože celé rozdání bylo:

Rozdání 25

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

Důležitým prvkem v oceňování listu je poziční faktor. Hodnota vidle K J 2 je dána polohou zbývajících figur - esa, dámy a desítky. Když budou tyto karty za králem s klukem, jsou vaše figury mrtvé, jsou-li ale umístěny příznivě, má vidle cenu dvou zdvihů.

Ke zjišťování polohy důležitých figur v listech soupeřů nemáme samozřejmě jiného vodítka než jejich dražbu. Ovšem i když protivníci do dražby promluví, může být velmi obtížné a občas i nemožné zjistit, zda jsou vaše figury umístěny dobře. Rozdání z Mistrovství Skotska dvojic 1969 ilustruje tento problém.

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

Rozdání 26 NS ve druhé, dával Západ

Západ	*Sever*	*Východ*	*Jih*
pas	1 káro	kontra	rekontra
1 BT	pas	pas	2 kára
kontra	rekontra	pas	2 srdce
kontra	všichni pasují		

Sever by udělal lépe, kdyby se svými holými 12-ti body ve druhé proti první pasoval. Zvlášť nešťastná byla jeho volba zahájení 1 káro, protože dal možnost Východu za–sáhnout do dražby kontrem. Rekontra Jihu nebylo tak dobré, a když promluvil podruhé, jeho osud byl zpečetěn. 2 srdce kontrované byly za 800 bodů a 2 kára nebo 2 piky by také nebyly levnější.

Králové Jihu jsou pro něho v tomto rozdání doslova bezcenní, protože sedí před esy. Zajímavé je, že i když EW nemají víc než 20 bodů, je potřeba výborné obrany, aby je složila ze 3 BT. Toto je samozřejmě extrémní případ. Normálně dají protivníci svou dražbou nějakou indikaci o umístění svých vysokých karet. Pak musíte přehodnotit sílu svého listu, vzít v úvahu skutečnost, zda vaše figury jsou umístěny dobře či špatně.

Q 4 K J 2 A J 6 5 J 8 4 3

NS ve druhé, dával Sever

Sever	*Východ*	*Jih*
1 pik	2 srdce	???

Kdyby nepřišel zásah, vyjádřil byste své hodnoty hláškou 2 BT. Ale po dražbě soupeře po pravici vaše srdcové honéry „přibraly na váze“ a skutečný počet bodů je bližší 14 než 12. Nedělejte tedy partnerovi zbytečně problémy a skočte rovnou na 3 BT.

K 8 7 A 10 6 2 9 5 10 7 6 2

Všichni v první, dával Sever

Západ	*Sever*	*Východ*	*Jih*
	1 pik	2 srdce	2 srdce
2 piky	3 kára	pas	???

Tentokrát byste, nebýt zásahu, spokojeně přijali partnerovo pozvání do hry a skočili na 4 srdce. Po hlášce 2 piky po vaší levici by to však bylo nerozumné – je lépe snížit si hodnotu pikového krále a dát stopku 3 srdce.

Pro BT účely existují dva typy zádrží a hráči, kteří chtějí přesně hodnotit své listy, se musí naučit mezi nimi rozlišovat. Podívejte se na následující dva příklady:

a) A K 7 J 10 5 Q 10 8 3 A J 3
b) Q 10 8 3 J 10 5 A K 7 A J 3

Jestliže váš soupeř po pravici zahájí jeden pik, jsou tyto listy na hranici zásahu 1 BT. Co však budete dělat, zvýší-li partner na 2 BT? Já navrhuji a listem a) rychle pasovat, ale s list b) je mnohem silnější, protože je známo, že protivníci mají dlouhé piky. Pikový výnos vám vypracuje dva pikové zdvihy a máte dostatek vedlejší figurové síly na vypracování dalších zdvihů. Jsou-li ostatní faktory stejné, je vždy lepší mít v soupeřově barvě zádrže třetího a čtvrtého kola než zdvihy rychlé.

Povaha a umístění vysokých karet jsou důležité faktory, kterým se v průběhu dražby nevěnuje vždy dostatečná pozornost.

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

Sever	1 srdce	2 kára
Jih	1 pik	???

Zde jsou honéry v černých barvách pochybné a list nestojí za víc, než za pouhou opravu na 2 srdce.

A 8 7 6 3 Q 9 2 Q 4 8 7 5

Sever	1 srdce	2 kára
Jih	1 pik	???

Tento list, i když má o bod méně, je mnohem silnější. Pikové eso bude určitě užitečné, stejně jako dvě dámy v partnerových barvách. Všechny figury pracují, proto list stojí za zvýšení na 3 srdce.

Dáma v partnerově barvě je vždy cennější než dáma jinde. Podívejte se na tyto příklady:

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

Oba listy stojí za jednoduché zvýšení zahájí-li partner 1 pik, ale b) je lepší, protože oba honéry budou určitě hrát. V a) je hodnota trefové dámy pochybná.

Duplicita hodnot je jedním z největších nebezpečí při oceňování síly listu. Do určité míry se duplicita vyskytuje ve většině listů. 25 figurových bodů, což se normálně považuje za postačující pro celou hru, může být rozloženo takto:

K Q J 4 3	A 8 7 6 2	*Západ*	*Východ*	K 9 5 4 3	A 8 7 6 2
K J 7 2	6	1 pik	3 piky	9 8 7 2	6
8	Q 9 5 2	4 piky	pas	8	10 9 5 2
A J 5	K 7 3			A 6 5	K 7 3

Toto je normální síla na celoherní závazek, ale podívejme se, kolik je tam zbytečných figur. vynechme je a zůstane nám toto: (viz vpravo nahoře)

Pokud trumfy nebudou rozloženy 3-0, tyto listy stále zaručují hru v pikách, ale ani Západ ani Východ nemohou zahájit. Často se vůbec nevydraží hry, kde se vůbec nevyskytuje duplicita s perfektním fitem. Jedině s pomocí soupeřů mohou EW vydražit hru. Dražba by mohla začít takto:

Západ	*Sever*	*Východ*	*Jih*
pas	1 srdce	1 pik	3 srdce

Západ, který ví, že jeho partner je velmi krátký v srdcích, nyní může zjistit, že listy jsou perfektně k sobě a skočit na 4 piky.

A co v tomto případě?

9 8 6 5 2	A 7 6 3	A Q 10 4	*Západ*	*Sever*	*Východ*	*Jih*
Všichni ve druhé,			pas	pas	1 tref	kontra
dával Západ			1 srdce	3 piky	4 srdce	???

Oddaní sčítači bodů by se považovali za velmi statečné proto, že dali v prvním kole kontra, srdce by jim začalo silněji bušit a s vědomím, že život je opravdu nebezpečný, by zvýšil podlicitovaný závazek.

Zapomeňte na body a uvažujte chvíli o možných ztrátách. Z vašeho listu víte, že v trefech neodevzdáte nic, a když byly po vaší levici draženy srdce a silně podpořeny, chce to jen trochu fantazie uvědomit si, že partner má buď singla nebo šikénu v srdcích. Jelikož dražil 3 piky, měl by mít šestilist. Může být tedy k odevzdání buď trumfový nebo kárový zdvih. Je jistě velmi nepravdě–podobné, že by ztráty byly v obou těchto barvách, a z toho plyne, že jedinou logickou hláškou Jihu je 6 piků.

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

Rozdání 27 A tady to máte – ložený slem na 15 bodů! Je samozřejmě obtížné vydražit velký slem, ale malý by se dražit měl, protože soupeři spolupracovali a ukázali partnerovu krátkost v srdcích. Tento příklad je možná extrémní, ale jasně z něj vyplývá, že počítání bodů, nebo jakákoli metody oceňování listu, má své meze a má být používána pouze jako hrubé vodítko. Bodové hodnocení přisuzuje abstraktní rozložení pevných hodnot každému honéru. Karetní kombinace se ale nevyskytují abstrak–tivvně. Musíme je oceňovat v každém jednotlivém listu za dané dražební sekvence. Některé figury budou nevyhnutelně zbytečné a jiné zase budou mít cenu zlata. Umění úspěšného oceňování spočívá v rozlišení karet které budou hrát, od těch které hrát nebudou.

Hráči často draží příliš vysoko i při duplicitních hodnotách:

A K Q 6	K J 10 7 4	J 9 4	A	*Sever*	1 srdce	4 srdce
9	Q 9 5 3	10 7 5 2	K Q 6 3	*Jih*	2 srdce	pas

Těžko můžeme tuto dražbu kritizovat. Je smůla, že si protivníci mohou odehrát trumfové eso a tři kárové zdvihy.

V mnoha případech není možné zjistit duplicitu včas a zastavit se přes nesplnitelnou hrou, někdy ale máme jasné indikace. Redukujte hodnotu vašich figur, když partner buď draží silně v barvě vaší šikény, nebo když je zřejmé, že má krátkost proti vaší síle.

K Q J 6	A 10 7 6 2	9 4	5 3	*Sever*	1 káro	2 srdce	3 trefy
				Jih	1 srdce	2 piky	???

Sever ukázal rozlohu 5-4-3-1 se singl pikem. Jih by si měl uvědomit, že je zde duplicita a dát stopku 3 srdce.

4. Nesprávné hraní trumfů

Zavedení trumfové barvy dodalo kartám nový rozměr a poskytuje široké pole případným chybám. Způsob, jak hráč využívá své trumfy v útoku či v obraně, spolehlivě ukazuje, jaká je úroveň jeho hry. Hlavní hráč má za normálních okolností výhodu převahy v trumfech. To mu dává určitou kontrolu, ale malé trumfy soupeřů, pokud u nich jsou, představují velké nebezpečí pro jeho vysoké karty ve vedlejších barvách. Vydražitel má přirozeně tendenci zbavit obránce trumfů co nejdříve. Je ne–obvyklé, že by někdo jiný než začátečník prohrál hru tím, že nedotrumfoval.

Nejvíce chyb je zaviněno opačným přístupem – příliš spěšným trumfováním. V určitých roz–dáních toho mají trumfy hodně na práci a může být nutné dotrumfování soupeřů nebo se o to vůbec nepokusit. Jsou známy případy, kdy je potřeba v některém listě snapovat ztrátové zdvihy, nebo při křížovém přebíjení, kdy musíme trumfy použít jednotlivě, odděleně. Existují určitá rozdání, kdy ne–můžeme ihned vytrumfovat, abychom neztratili trumfovou kontrolu. Může být nutné odložit vytrum–fování prostě proto, že musí být provedena naléhavější práce. Trumfy na stole mohou být potřebné pro vypracování vedlejší barvy nebo jako vstup. Jestliže máme do jednoho listu vstupy pouze v trumfech, nemusí být moudré je vyčerpat příliš brzo. Následující rozdání ilustruje takovou záleži–tost vstupů.

	J 4 K Q 9 8 3 A J A 8 6 5	**Rozdání 28** Všichni v první, dával Sever *Sever* 1 srdce 2 trefy 3 piky pas *Jih* 1 pik 2 piky 4 piky
7 5 A 10 6 Q 9 5 3 K 10 9 3	K 6 2 J 7 4 K 10 8 7 2 J 7	Proti optimistickému závazku 4 piky vynesl Západ károvou trojku. Jih vzal esem a zahrál trumfového kluka na impas, který seděl, znovu zaimpasoval a stáhl posled–ní trumf. Pak vynesl malé srdce a dáma stolu udělala zdvih. Protože vydražitel neměl rychlý vstup do ruky,
	A Q 10 9 8 3 5 2 6 4 Q 4 2	zahrál ze stolu kárového kluka. Východ vzal králem a vynesl kluka trefového. Tento útok zbavil stůl posledního vstupu a vše, co teď mohl hlavní hráč udělat, bylo zahrát tref a doufat, že král sedí před Dámou. Neměl však štěstí a jednou padl.

Rozloha karet v drahých barvách je tak příznivá, že by Jih neměl mít potíže s realizací 11-ti zdvihů. Stačí pouze pokusit se o získání dvou trumfových vstupů do ruky, což se provede převzetím kluka dámou. Po malém srdci přijde ze stolu malý tref, z ruky desítka a pak Jih dotrumfuje. Další srdce z ruky pak vypracovává tuto barvu pro dva trefové odhozy.

V následujícím rozdání je možné problém vstupů trochu hůře vidět.

	Q 7 6 2 A 7 3 Q 5 2 K Q 5	**Rozdání 29** Turnaj dvojic. Všichni ve druhé, dával S. *Sever* 1 BT 4 piky *Jih* 3 piky pas
3 Q 9 4 2 K 10 9 6 3 A J 4	10 9 5 J 10 8 J 8 4 9 7 6 2	Jih vzal srdcový výnos králem v ruce a neviděl důvod, proč by měl nechat soupeřům nějaké trumfy. Zahrál tři kola trumfů esem, králem a dámou a pak zahrál kárové eso a malé káro, které Západ vzal králem.
	A K J 8 4 K 6 5 A 7 10 8 3	Vrácené srdce vzal a zahrál malý tref k dámě. V tomto okamžiku ovšem zůstal beznadějně viset na stole a nemohl se dostat do ruky, aby nesl ještě jednou tref. Pokusil se přejít do ruky na trumf, ale Západ si samozřejmě shodil na trumf trefového kluka a udělal

dva poslední zdvihy na trefové eso a srdcovou dámu. Skóre 620 bylo špatné oproti jiným párům, kte–ré získaly 630 nebo 650. Aby Jih udělal 11 zdvihů, musí si zachovat vstup do ruky, protože musí

bezpodmínečně hrát trefy z ruky dvakrát. Měl by proto zahrát jen dvě kola trumfů před zahráním esa kárového a malého kára.

Většina hráčů je příliš optimistická a špatná rozloha trumfů je zastihne nepřipravené. Devět hlavních hráčů z deseti by udělalo stejnou chybu jako Jih v následujícím rozdání.

	9 7 6 K Q 8 4 K Q 8 7 4 3	**Rozdání 30** Všichni ve druhé, dával Jih *Sever* 2 trefy pas *Jih* 1 pik 4 piky
8 7 5 4 2 K Q 9 3 2 9 3 A	6 A J 10 5 4 J 10 6 2 10 9 5	Západ vynesl srdce a Jih snapl druhé kolo. Při povrchní analýze se zdá, že není možné odevzdat víc než jeden srdcový a jeden trefový zdvih. Ve třetím kole začal tedy Jih trumfovat. Když si Východ na druhý trumf shodil káro, uvědomil si vydražitel, že se přepočítal, ale na změnu kurzu už bylo příliš pozdě. Dotrumfoval a začal hrát kára doufaje, že jsou 3-3. Při skutečné rozloze karet však musel jednou padnout.
	A K Q J 10 3 8 A 7 5 J 6 2	

Byla smůla mít trumfy rozloženy 5-1, ale Jih se proti této možnosti měl pojistit. Měl si uchovat kontrolu tímto způsobem odložit trumfování, dokud nebude vyraženo trefové eso. Trumfová devítka na stole se postará o další srdce a 11 zdvihů bude bez problémů. Rozehrání trefů zaručuje 10 zdvihů, i když si soupeři umožní snap.

Když hrajete Západ s trumfy 4-3, musíte dávat pozor na trumfovou kontrolu.

	Q 7 4 4 A K Q J 6 Q 8 5 4	**Rozdání 31** Turnaj dvojic, Všichni ve druhé, dával V *Západ* *Sever* *Východ* *Jih* 1 srdce pas pas kontra pas 2 piky pas 3 kára pas 3 srdce pas 3 piky pas 4 piky všichni pasují
6 2 J 8 6 3 10 9 4 J 9 6 2	A 8 5 3 K Q 10 9 5 5 2 A 7	
	K J 10 9 A 7 2 8 7 3 K 10 3	5 kár by bylo závazkem snazším, Jih se ale snažil o dražší. Vzal vynesené srdce, snapl srdce na stole, zahrál tref ke králi a snapl třetí srdce. Na pikovou dámu dal Východ eso a vrátil další srdce a tentokrát musel Jih snapnout v ruce. Když byly trumfy rozloženy 4-2, udělal jen devět zdvihů. Hlavní hráč mohl udělat 11 zdvihů, budou-li trumfy 3-3, ale protože 620 je v tomto rozdání dobré skóre, měl se pokusit zabezpečit si splnění závazku proti pravděpodobnější rozloze trumfů 4-2. Z tohoto důvodu měl první zdvih propustit. Tím, že by se odmítl rozloučit se srdcovým esem, uchoval by si Jih trumfovou kontrolu. Kdyby obrana pokračovala v srdcích, snapl by na stole a pohodlně by vyrazil trumfové eso, protože když by Východ vzal a zahrál další trumf, Jih prostě dotrumfuje a vypracuje si tref coby desátý zdvih.

V následujícím rozdání je možné splnit 4 piky několika způsoby, ale vydražitel vše pokazil svou velkou horlivostí při snaze snapnout si ztrátový zdvih na stole.

A 7 5
5
A Q 3 2
Q 10 7 6 5

Rozdání 32 NS ve druhé, dával Sever

Západ	*Sever*	*Východ*	*Jih*
	1 tref	pas	1 pik
2 srdce	2 piky	pas	4 piky
všichni pasují			

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

Výnos byl srdcový král a hlavní hráč zpečetil svůj osud, když vzal a ihned snapl další srdce. Po odehrání A K v trumfech obrátil svou pozornost na kára, ale Západ snapl třetí kolo a odehrál si dvě srdce a trefové eso. – Když musíte snapovat a zároveň odevzdat trumfový zdvih, často vám zajistí udržení kontroly včasné propouštění. Nechá-li Jih srdcového krále udělat zdvih, bude si moci později v klidu snapnout malé srdce a dotrumfovat. Nebo může Jih první srdce vzít a propustit ve druhém kole trumf. Dostane tím svůj srdcový snap, dotrumfuje a uhraje 10 zdvihů.

Nejjednodušší je ale vzít první srdce, zahrát vysoké trumfy a odehrát si kára a odmazat si na ně ve čtvrtém kole tref, pokud Západ nesnapne. Pak si Jih může stáhnout tref a potom srdce na stole, což bude jeho desátý zdvih.

Další rozdání pochází ze zápasu o Gold Cup a ukazuje, jak může být nebezpečné posuzovat sílu družstva podle výsledků.

Q 7 2
A K 6 4
-
A J 10 8 7 6

Rozdání 33 EW ve druhé, dával Jih

Sever		3 trefy	3 piky	5 BT	pas
Jih	1 pik	3 kára	4 trefy	6 piků	

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

Konečný Západ a výnos srdcovou dámou byly v obou místnostech stejné, ale jeden hlavní hráč udělal nadzdvih a druhý jednou padl. Které družstvo podle vašeho názoru v zvítězilo?

Toto rozdání je klasickou pastí na mistra. Vydražitel, který padl, propustil pikového krále Východu, když ten ho zahrál na vyne–senou trumfovou dámu. Nazpátek přišel tref a byl konec. Hlavní hráč se správně pokoušel zabezpečit Západ proti rozloze trumfů 4-1. Vzít krále esem a zahrát další dvě kola trumfů zabezpečovalo splnění jen v 68% případů, zatímco propuštění v devíti případech z deseti. Tento případ byl naneštěstí ten desátý.

Správná hra nemusí znamenat dobrý výsledek v každém jednotlivém rozdání, ale musí mít úspěch celkově. Jsem rád, že vám mohu říci, že v zápase vyhrálo podstatným rozdílem družstvo, které v tomto uvedeném rozdání body ztratilo.

Trumfová kontrola může přejít k soupeřům, nezabrání-li tomu hlavní hráč.

A
A Q
A K Q 8 4
7 6 4 3 2

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

K Q J 10 4
K 8 6 5 3
6 3
J

Rozdání 34 Všichni ve druhé, dával Sever

Sever	1 káro	2 BT	pas
Jih	1 pik	4 srdce	

Západ vynesl trefové eso a pokračoval králem, kterého hlavní hráč snapl, zahrál pik k esu na stole, odehrál ze stolu A Q trumfové a potom začal hrát kára. Západ odmítl spolupracovat a nesnapl třetí kolo kár, ale místo toho si shodil pik a vydražitel byl v nesnázích. Snapl si tref, odehrál srdcového krále a pokusil se ukrást zdvih na pikového kluka. Západ však snapl, odehrál dva další trefové zdvihy, čímž závazek porazil.

Způsob sehrávky předvedený hlavním hráčem by uspěl, kdyby jedna z červených barev byla rozložena 3-3, nebo kdyby Západ byl tak laskavý a snapl třetí káro. Jih se měl ovšem zabezpečit proti rozloze trumfů 4-2 převzetím srdcové dámy králem v ruce a rozehráním piků. Tímto gambitem obětovává trumfový zdvih, ale uchovává si kontrolu a obrana může udělat pouze jeden trefový a dva trumfové zdvihy.

Špatná rozloha vedlejší barvy vyvede často hráče z rovnováhy. V následujícím rozdání Jih dobře vydražil velký slem i přes překážky kladené mu na vysokém stupni. Kdyby jeho sehrávka byla na stejné úrovni jako dražba, skončilo by to všechno šťastně.

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

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

A K 8 5 3
A K 9 8 5 4 2
-
3

Rozdání 35 NS ve druhé, dával Jih

Jih	*Západ*	*Sever*	*Východ*
2 srdce	5 kár	5 srdcí	pas
5 piků	pas	6 trefů	pas
7 srdcí	všichni pasují		

Jih snapl vynesené káro, důvěřivě dotrumfoval a odehrál vysoké piky. Když byly piky rozloženy 5-1, uvědomil si s nelibostí, že již velký slem splnit nemůže.

Vydražitel měl být dražbou varován, že může očekávat špatné rozlohy ve vedlejších barvách, ale i bez této indikace měl vyzkoušet piky před zahráním druhého kola trumfů. Tím nic neztratí, protože nemůže splnit velký slem bude-li mít Východ méně než dva piky. Když oba obránci dvakrát přiznají, může je bezpečně zbavit posledního trumfu. A pokud Západ nepřizná ve druhém kole, jak se stalo v našem případě, na stole zbudou ještě tři trumfy, které se postarají o ztrátové piky v ruce.

Často je nutné vypracovat si vedlejší barvu dříve, než se budou rozehrávat trumfy. V následujícím rozdání prohrál hlavní hráč slem díky tomu, že si tento fakt neuvědomil.

K
K 5
A K 9 6 4 3
9 8 6 2

Rozdání 36 Všichni ve druhé, dával Sever

Sever	1 káro	3 kára	5 trefů	pas
Jih	2 piky	4 trefů	6 trefů	

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

Západ vynesl trumfovou trojku a devítka stolu držela. Když Jih odehrál pikového krále, předpokládal, že může bezpečně zahrát další tref ze stolu, ale Východ vzal esem a vrátil další trumf a ukázalo se, že vydražiteli zdvih chybí. Jih si měl uvědomit, že pravděpodobná rozloha piků je 4-2, a že si nemůže dovolit nést další trumf, pokud nesnapne dva piky na stole. Správné zahrání ke třetímu zdvihu je malé srdce k dámě a pikový snap. Na kárové eso se odmaže srdce z ruky, král srdcový k esu a další pikový snap. Když toto všechno proběhne úspěšně, vynese se zbývající trumf ze stolu a obránci jsou při této rozloze bezmocní.

Hraje-li se na snapy na stole, je často osudné dovolit přesnap v časné fázi sehrávky. Vydražitel byl v následujícím rozdání slepý.

K Q 4
J 4
9 8 5 3
8 6 3 2

Rozdání 37 Všichni v první, dával Jih

Sever		2 kára	4 piky	pas
Jih	2 trefy	2 piky	6 piků	

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

Jih vzal vynesený tref, zahrál pik ke králi a vrátil srdcového kluka, který byl pokryt králem. Po odehrání A Q v srdcích vynesl Jih malé srdce a snapl na stole trumfovou čtyřkou. Východ přesnapl a vrátil svůj poslední trumf a vydražitel musel ještě odevzdat srdcový zdvih.

Jih ztratil ze zřetele svůj cíl. Jeho způsob sehrávky by byl zcela správný a tady asi jeden řádek chybí, kdo to ví, zašlete to J.U. v původní verzi to bylo na konci 15-té stránky, a už zase pokračujeme na stránce šestnáct, takže byla 4-3 a piky 2-2. V malém slemu ovšem takto riskovat nemusel. Jak si Jih později sám uvědomil, měl prostě snapnout třetí srdce pikovou dámou, přejít do ruky károvým esem a snapnout poslední srdce malým trumfem stolu. Přesnapne-li Východ, vůbec nic se nestane, protože to bude jediný zdvih obrany.

Vlastní-li obránci trumfové eso, je to pro ně určitý stupeň kontroly, kterou by si měli chránit. Východ, který nevyužil možnosti porazit závazek, se dopustil velmi běžné chyby.

6
J 7 6 3
A K Q 8 3
J 7 4

Rozdání 38 Všichni ve druhé, dával Jih

Sever			2 kára	4 srdce
Jih	1 pik		2 srdce	pas

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

Západ vynesl tref hlavní hráč snapl ve třetím kole. Zahrál srdcového krále, kterého vzal Východ esem a vrátil trumf k dámě Jihu. Před stažením posledního trumfu zkusil hlavní hráč správně kára, a když Západ ve třetím kole nepřiznal, mohl si Jih snapnout káro svým zbývajícím malým trumfem. Druhé kolo piků snapl na stole, dotrumfoval a odehrál vypracované káro, čímž závazek splnil. Všimněte si co se stane, když Východ chytře nedá eso v prvním kole

trumfů. Vydražitel nebude moci hrát ihned kára, aniž by obránci získali druhý trumfový zdvih. A když bude Jih pokračovat v trumfech, Východ vezme, vrátí trumf a hlavnímu hráči bude jeden zdvih chybět.

V obraně se vyplácí šetřit trumfy. Hráči, kteří při první příležitosti berou zdvih malým trumfem, budou obyčejně později svého spěchu litovat. Nesprávné užití malého trumfu bylo pro obranu osudné v následujícím rozdání, protože vydražitel získal dva zdvihy za jeden ztracený.

	A 4 2 K 8 7 3 2 7 4 K 8 4	**Rozdání 39** Všichni ve druhé, dával Jih *Sever* 2 srdce 3 piky pas *Jih* 1 pik 3 srdce 4 piky
10 6 5 4 K Q 10 8 2 Q 7 6 3	J 8 Q J 10 5 A 9 6 5 J 10 2	Obrana začala dvěma koly kár a pak začala hrát trefy. Jih vzal v ruce esem a ihned zahrál srdcové eso a malé srdce. Západ přebil trumfem a vynesl další tref, ale hlavní hráč již neměl problém. Trefy vzal králem, dotrumfoval králem dámou a pak si vypracoval páté srdce na stole, na které si odmazal tref.
	K Q 9 7 3 A 9 6 J 3 A 9 5	

Obyčejně je chyba, když obránci snapnout vydražiteli ztrátovou kartu. Západ ve skutečnosti snapl vysokou kartu partnera a zároveň si oslabil své trumfové držení. Kdyby si ve druhém kole srdcí něco shodil, hlavní hráč by nikdy neudělal více než devět zdvihů. Hráči natolik dobří, že by se takové chyby nedopustili, se mohou splést v následujícím rozdání, jelikož mnozí obránci nemohou odolat pokušení přesnapnout.

	A J 8 7 4 3 8 7 3 5 K 8 2	**Rozdání 40** Všichni ve druhé, dával Jih *Sever* 1 pik 2 piky 4 srdce *Jih* 1 káro 2 srdce 3 srdce pas
K 10 6 10 4 A J 9 2 Q J 9 6	Q 9 2 9 6 5 7 3 A 10 7 5 3	Západ vynáší trefovou dámu a Jih musí snapnout druhé kolo trefů. Západ bere kárového krále esem a nutí Jih, aby opět snapl tref. Vydražitel pak odehrává károvou dámu a snapuje kára na stole trumfovou osmičkou a zde nastává kritický okamžik partie. Zahraje-li Východ „přirozeně“ a přesnapne, bude to znamenat konec obrany. Jih si snapne tref trumfovou dámou, snapne další káro na stole sedmičkou, dotrumfuje esem a králem a zbytek je jeho. Východ nesmí přesnapnout a musí si shodit tref nebo pik. Dokonce až Jih zahraje trumf do ruky a snapne čtvrté kolo kár na stole sedmičkou, nesmí opět přesnapnout. Jih se nemůže dostat do ruky jinak než snapy, ztratí trumfovou kontrolu a udělá pouze devět zdvihů.
	5 A K Q J 2 K Q 10 8 6 4 4	

Obrana musí zaútočit tehdy, když má hlavní hráč dvoubarevný list a obránci se už v ranném stadiu musí snažit neoslabit své trumfy.

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

Rozdání 41 Všichni v první, dával Východ

Západ	*Sever*	*Východ*	*Jih*
		1 pik	2 srdce
pas	2 BT	pas	3 trefy
pas	3 srdce	pas	4 srdce
všichni pasují			

Východ vzal vynesený pik desítkou a pokračoval pikovým esem. Když Jih snapl srdcovou trojkou, Západ využil možnosti a přesnapl a daroval tak vydražiteli závazek. Vynesl pak káro, což vyrazilo eso, ale hlavní hráč odehrál A Q v trefech a zahrál ze stolu malý trumf. Obrana pak udělala pouze trumfové eso. Odhození kára místo přesnapu znamená rozdíl dvou zdvihů. Jih si odehraje A Q v trefech a pak ponese trumfy, ale Západ může Západ porazit dvěma způsoby. Přímá metoda je vzít druhé kolo trumfů a zahrát káro. Jih se nebude moci vrátit do ruky, aniž by si osudně neoslabil trumfy. Západ ale také může vzít první kolo trumfů a zahrát tref. Jih bude muset snapnout na stole a výsledek bude stejný.

Obě strany často rozehrávají trumfy nesprávně. V následujícím rozdání se chyby navzájem vyrušily.

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

Rozdání 42 NS ve druhé, dával Západ

Západ	*Sever*	*Východ*	*Jih*
pas	pas	1 srdce	2 piky
pas	3 piky	pas	4 piky
všichni pasují			

Zásah Jihu byl „římský“ a znamenal dvoubarevku na černých barvách. Jih snapl vynesené srdce, odehrál trefové eso, A K v pikách a zahrál další tref ze stolu. Východ přesnapl, hlavní hráč snapl vrácenou srdci, odevzdal trefový zdvih Západu a splnil, když ztratil pouze po jednom zdvihu v trefech, trumfech a kárech. Základní chybu udělal samozřejmě Východ. Může závazek porazit, když nepřesnapne stůl a tak zabrání hlavnímu hráči vypracovat si trefy. Jih ale také uklouzl. Měl hrát jen jedno kolo trumfů před zahráním druhého kola trefů ze stolu. Závazek by pak byl neporazitelný. Kdyby Východ snapl třetí kolo trefů, Jih by se prostě vrátil do ruky trumfovým esem a zahrál by další tref.

5. Dražba při misfitech

Štěstí normálně přeje odvážným v bridži stejně jako v každé jiné činnosti. Máte-li dobrou trumfovou shodu, vyplácí se dražit agresivně. Většina hráčů to pozná již poměrně brzy při svých bridžových začátcích. Ti, kteří se to nenaučí, budou díky své malomyslnosti ztrácet body stále. Hráč s bojácnou povahou nebude nikdy nic jiného než rohožka; je ovšem rozdíl mezi bojácnosti a ukázněností. Můžete ztratit rovněž body tím, že podniknete agresivní akci ve špatném okamžiku.

I mezi zkušenými hráči je mnoho těch, kteří při misfitech draží o jednou víc než je třeba a tak dávají soupeřům dárky. Není snadné přesvědčit rozené optimisty, že jejich list není tak dobrý, jak si oni myslí. Je jim proti srsti odečíst si body vyvíjí-li se dražba nepříznivá. Hráči se s uspokojením dívají na svou sbírku honérů, rozhodnou se, že jejich list určitě stojí ještě za jednu hlášku a pak jim spadne střecha na hlavu. Je zvláštní, že se bridžisté nesnadno učí ze svých zkušeností. Trapné vzpomínky na

čtyřciferné pokuty za pády jsou rozptýleny optimistickým přístupem a vesele jsou opakovány chyby z minulého týdne.

V této oblasti nemohu nabídnout nic nového. Při misfitových listech je jedinou rozumnou věcí ukončení dražby, jakmile jsme misfit objevili. Možná, že nebudete v nejlepším závazku, ale to by vás nemělo odradit, protože pasováním omezíte ztráty na minimum. Snaha vylepšit závazek vede obvykle ke katastrofám. Podívejte se na typickou situaci:

A Q 7 4 2 10 K J 5 3 J 7 3

Všichni ve druhé, dával Jih

Sever		1 pik	???
Jih	1 srdce	2 srdce	

Co byste dražili jako Sever ve druhém kole? Máte body na 2 BT, ale singl srdce by vás od této hlášky mělo odradit. Partner měl možnost dražit levnou barvu nebo podpořit piky, ale neudělal ani to, ani ono. Má jasně slabý list, nic víc než slušná srdce a pas je jedinou rozumnou akcí.

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

Rozdání 43 Je to zřejmé? Asi ne, protože když se toto rozdání vyskytlo v párovém turnaji, pas měl cenu 80% výsledku, ale většina Severů zaplatila 200 či 300 bodů za svou druhou hlášku. Celé rozdání bylo:

Ještě více se musíme bát misfitu ve dvou barvách. Hráči se musí naučit ihned přestat dražit v situacích podobných této:

Všichni ve druhé, dával Jih

S: 7 A Q 8 6 8 5 A Q 8 7 5 3

Sever	2 trefy	2 srdce	???
Jih	1 pik	2 kára	3 kára

Začal jste se obávat nejhoršího, když partner ve druhém kole ohlásil kára, ale v tomto stadiu můžete sotva pasovat. Když Jih opakuje kára, jedná se nepochybně o misfit a pas je jediná šance na plusové skóre. Partner by sice mohl mít dabl trefového krále, ačkoli s takovým držením by mohl ve třetím kole nabídnout 2 BT. Jestliže nesnesete pomyšlení, že by vám mohla uniknout hra, dražte 3 BT. Jednou z deseti případu vám to vyjde. Doufám, že v ostatních devíti budete hrát proti mně.

Podívejte se na jedno rozdání z utkání družstev, kdy Jih vyměnil plusové skóre za minusové díky tom, že dražil o jednou víc než měl. Katastrofa byla dovršena, když si jeho partner přisadil a sám dražil také ještě jednou.

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

Rozdání 44 Všichni ve druhé, dával Jih

Jih	*Západ*	*Sever*	*Východ*
1 tref	1 srdce	2 kára	2 BT
3 piky	pas	4 kára	kontra
4 piky	pas	pas	kontra
všichni pasují			

Pády stály 500 a mohou být přičteny jenom lumíkovské touze po sebezničení. Jih měl slabý list a žádný rozumný důvod pro svou druhou hlášku. Když oba soupeři promluvili, měl si uvědomit, že jeho partner nemůže mít nic víc než dlouhá kára. Opět vše ukazovalo na misfit. Jih měl šikénu v partnerově barvě, soupeři

neměli dobrou shodu v srdcích a Východ měl hodnoty v trefech a kárech. Za těchto okolností byla hláška 3 piky vrcholem pošetilosti. Kdyby Jih zapasoval, soupeři by padli na 2 BT nebo na 3 srdce. A pokud jde o Sever, ten měl zapasovat 3 piky. Mohl také porozumět příznakům nebezpečí – krátkost v barvě partnera a BT hláška po jeho levici. První příznak misfitu se může objevit, aniž jste vy nebo váš partner řekli jediné slovo, a je důležité umět ho rozpoznat.

	10 6 5 J 9 4 3 5 K Q 10 8 3	**Rozdání 45** Všichni ve druhé, dával Východ *Východ* *Jih* *Západ* 1 pik 2 kára kontra
7 10 8 7 5 2 A J 6 2 A 9 5	A Q J 8 3 K Q 10 4 J 7 6 2	Západ vynesl singl pik a ve druhém kole snapl krále Jihu. Vrátil srdce, které Jih vzal a pokusil se ukrást trefový zdvih, ale Západ dal eso a zahrál další srdce ke králi partnera. Východ odehrál pikového kluka a zahrál čtvrtý pik a partner snapl károvou šestku. Třetí kolo srdcí umožnilo Východu povýšit partnerovy trumfy zahráním kárové desítky, což zajistilo další trumfové zdvihy a vyneslo obráncům 800 bodů. Jih tvrdil, že měl smůlu, ale spadnout za tolik bodů když tam soupeři nic nemají, je jasný charakteristický rys prohrávajícího hráče. Jak měl Jih předvídat tuto katastrofu? Jsou to jeho čtyři pikové karty, které ho měly varovat. Délka v soupeřově barvě je první indikací misfitu a sama o sobě už by měla stačit k tomu, aby Jih nezasáhl. Často se přehlíží skutečnost, že když je misfit na jedné lince, je obvykle i na druhé. Když dobrovolně zasáhnete s délkou v soupeřově barvě, riskujete dvojí ztrátu. Nejen kladete sami hlavu na špalek, ale zároveň taháte soupeře z nesnází. Kdyby Jih ukázněně pasoval, zaznamenal by v minulém rozdání místo mínusového skóre plusové.
	K 9 4 2 A 6 K Q 9 8 7 3 4	

Ještě nebezpečnější je zasáhnout, když promluvili oba soupeři.

	3 K 9 A J 7 6 K Q 10 9 8 3	**Rozdání 46** EW ve druhé, dával Východ *Východ* *Jih* *Západ* *Sever* 1 pik pas 2 kára 3 trefy kontra všichni pasují
8 4 A 8 7 2 Q 9 8 5 3 A 2	A K 10 6 2 Q 5 K 2 J 7 6 4	A opět zde byly všechny příznaky misfitu. Sever měl čtyři karty v kárech a protože Západ nepodpořil svého partnera v pikách, bylo velmi pravděpodobné, že v této barvě má délku Jih. Bodová ztráta v první hře byla tentokrát „jen“ 500, ale skutečná ztráta byla samozřejmě větší, neboť EW by určitě zaznamenali mínusové skóre, kdyby jim Sever nepomohl.
	Q J 9 7 5 J 10 6 4 3 10 4 5	

Následující rozdání ze soutěže družstev je zajímavé tím, že se jednomu družstvu podařilo udělat v srdcích 15 zdvihů. Je rovněž velice poučné.

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

Rozdání 47 NS ve druhé, dával Sever

Dražba v 1. místnosti

Západ	*Sever*	*Východ*	*Jih*
	1 káro	pas	1 srdce
pas	1 pik	pas	2 srdce
všichni pasují			

Dražba v 2. místnosti

Západ	*Sever*	*Východ*	*Jih*
	1 káro	1 srdce	kontra
všichni pasují			

Východ v první místnosti byl ovlivněn svou délkou v kárech a rozhodl se, že zásahem by mohl více ztratit než získat. Východ ve druhé místnosti ovšem se svými 16 figurovými body nemohl zásahu odolat. Když Jih kontroval, Sever si uvědomil, že za tohoto stavu her nemá asi partner nic než délku v srdcích. Zapasoval tedy i přes svou srdcovou šikénu. Na obou stolech byla obrana i sehrávka shodná a výsledek 11 IMP (1. místnost: výnos kárová 9, splněno 6 zdvihů = 200 pro EW; 2. místnost: výnos srdcový král, splněno 5 zdvihů = 300 pro NS) byl dosažen jedině díky lepší dražbě vítězného týmu.

Pas je správný s nevyváženou rozlohou do síly 17 figurových bodů s délkou v soupeřově barvě. S 19 nebo více body je ovšem lepší podniknout nějakou akci hned. Existuje limit pro ochrannou akci, kterou můžete čekat od partnera a mohli byste promeškat hru, kdybyste pasovali.

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

Obávám se, že i mezi mistry se najdou tací, kteří s těmito listy neodolají a zasáhnou. Nevezmou v úvahu příznaky misfitu a budou chtít využít svou šanci kontrem nebo nějakou vlastní hláškou. Určití hráči jsou možná natolik dobří, že vyhrají i přes své pochybné dražební metody. Bridžisté velkých jmen si rádi hrají se svými méně zkušenými soupeři jako kočka s myší. Na obzoru může být i velký ztráta, když se ale kočka podívá na myš svým uhrančivým zrakem, ta se zalekne a nedá kontra, které by s radostí dala ve svém domovském klubu. Místo toho zahlásí nějaký nejapný BT a kočka je z bryndy venku.

Tito mistři mohou dosahovat dobrých výsledků i přes svou pochybnou dražbu, já jsem ale přesvědčen, že si komplikují život. Bezprostřední zásah nebo kontra s takovými listy jsou jak nebezpečné, tak i zbytečné. Svým pasem neriskujete nedodražení hry, pokud je partner vycvičen, aby podnikl normální ochranu s osmi body. Bude-li 1 pik propasován, bude to pravděpodobně pro obranu dobrý výsledek. A konečně, budete-li mít další možnost promluvit, budete v mnohem lepší situaci, abyste mohli posoudit potenciál listu a podnikli příslušnou akci. S vyváženými rozlohami, které jsou příliš slabé na zásah 1 BT, se má rovněž pasovat. Je to jediný způsob, jak se vyhnout hloupým výsledkům, jako byl tento:

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

Rozdání 48 Všichni ve druhé, dával Západ

Západ	*Sever*	*Východ*	*Jih*
1 srdce	kontra	pas	2 trefy
všichni pasují			

2 trefy padly jednou za 100. Jih mohl zachránit situaci hláškou 1 BT, ale protože očekával u partnera krátkost v srdcích a podporu pro trefy, neměl důvod hlásit 1 BT. Sever měl být zticha a inkasovat 100 nebo 200 za složení 1 srdce. Mnoho hráčů by udělalo stejnou chybu neuvědomujíce si, že je zcela zbytečné s listem Sever kontrovat v prvním kole. 1 srdce nebude propasováno, má-li Jih nějaké hodnoty. Samozřejmě zvedne-li Východ na 2 srdce a tato hláška dojde k Severu, může změnit svůj názor. Počáteční příznak misfitu se nepotvrdil. Jelikož soupeři mají srdcovou shodu, je pravděpodobné, že NS mají shodu v jiné barvě a Sever může obnovit (reopen) kontrem. Jestliže Východ zvýší na 4 srdce, bude se Severu dobře bránit; kdyby ale v prvním kole kontroval, partner by se mohl vyřítit do 4 piků s pátou dámou. Ve všech situacích při rozhodování o ochraně nebo oživení dražby (reopen) bychom měli být ovlivněni úvahou, zda je naděje na shodu, nebo zda jde o misfitový list.

Sever: 8 J 8 7 5 2 A 8 7 3 K 10 5 Všichni v první, dával Západ

Západ	*Sever*	*Východ*	*Jih*
1 pik	pas	2 piky	pas
pas	???		

Zde soupeři našli shodu a přesto se zastavili před hrou. Partner má zřejmě asi 10 figurových bodů a měl by mít podporu pro jednu vaši barvu. I přesto, že moc bodů nemáte, je dobré oživit dražbu kontrem.

K 10 3 6 K 10 8 6 2 A 9 6 4 Všichni v první, dával Západ

Západ	*Sever*	*Východ*	*Jih*
1 srdce	pas	1 pik	pas
2 srdce	pas	pas	???

Teď je situace úplně jiná. Protivníci shodu nenašli a partner má asi délku v obou drahých barvách. Možná ale nemá dost na poražení 2 srdcí a kontra nebo zásah by bylo katastrofální. V misfitovém rozdání by soupeři uvítali příležitost vás kontrovat.

A 9 7 6 5 A Q 6 J A 9 6 3 Všichni v první, dával Západ

Západ	*Sever*	*Východ*	*Jih*
1 pik	pas	pas	???

	Q J 8 5 4 2 9 7 6 5 2 Q 4	Nyní máte dobrý list, ale nemáte kam jít. Když dáte kontra, partner pravděpodobně ohlásí kára a co budete dělat potom? Pikový pětilist je znakem misfitu a měl byste dovolit Západu, aby se potil ve snaze splnit 1 pik.
K 10 8 4 3 J A Q 4 K J 7 5	2 K 10 9 7 3 K 10 8 3 10 8 2	Rozdání se vyskytlo v párovém turnaji a celé vypadalo takto:
	A 9 7 6 5 A Q 6 J A 9 6 3	**Rozdání 49** Kdyby Jih kontroval nebo dražil BT, dopadl by špatně. Pas byl jediná naděje na plusové skóre.

6. Nepočítání

Hráči, kteří mají za to, že počítat rozlohy je nad jejich sily, si možná myslí, že není spravedlivé uvádět nepočítání jako chybu. Z nějakého důvodu mnoho lidí stále považuje počítání rozloh za něco mystického a temného, co je vyhraženo pouze expertům. Nic není dále od pravdy.

Počítání potřebné při bridži je tak prosté, že ho zvládne každé dítě. Samozřejmě vyžaduje určité duševní úsilí a to je možná důvodem, proč tolik bridžistů stráví život u karetního stolku, aniž by se vůbec pokusili počítat. Většinou jsme líní a váháme vynaložit duševní energii tam, kde se bez ní můžeme docela dobře obejít. Je ale řada rozdání, kde se bez počítání neobejdeme. Ta trocha počítání rozlohy karet které nevidíme se vyplácí v případech, kdy hádání zaměníme za jistotu.

Počítání figurových bodů u soupeřů je také zanedbávaný návyk. Je to však tak prosté – dát si vysoké karty, které už jeden soupeř odehrál, do vztahu s jeho dražbou a usoudit, že musí nebo nemůže mít určitou kartu. Průměrný hráč to ale nedělá.

A ještě jednodušší aritmetické cvičení je počítání zdvihů jak v sehrávce, tak v obraně. Toto je zdůrazňováno již v ranném stadiu bridžové výuky v každém kurzu. Začátečníkům se říká: „Počítejte si zdvihy a hledejte prostředky, jak získat další dříve, než začnete sehrávat“ Přesto ale vídáme často hlavního hráče, jak sehrávají způsobem, který potřebný počet zdvihů přinést nemůže. Podívejme se na příklad:

	K Q 4 A Q 10 9 8 4 A 7 6 2	**Rozdání 50** Všichni v první, dával Východ *Východ* *Jih* *Západ* *Sever* 1 tref 1 káro pas 2 trefy pas 2 BT pas 3 BT
9 8 6 5 3 8 7 4 2 Q 5 4 3	10 7 K 6 3 A J 3 K J 10 8 5	Výnos byla trefová čtyřka k desítce a dáme a Jih ihned prohrál hru tím, že zahrál srdcového kluka na impas. Ten neseděl, Východ vzal, vyrazil trefové eso a závazek porazil.
	A J 2 J 5 K 10 9 7 6 2 Q 9	Hlavní hráč uvažoval špatně. Srdcového krále měl podle dražby asi Východ a proto srdce nemohly poskytnout dostatek zdvihů pro splnění závazku. Devátý zdvih musel přijít z kár a tato barva měla být rozehrána ihned. Jih měl přejít pikem na stůl a nést káro ke králi.

Když dá Východ malou, král bude držet a vydražitel může rozehrát srdce a vypracovat si dostatečný počet zdvihů ke splnění závazku. Zahraje-li Východ kárové eso a vyrazí-li trefové, bude muset Jih opustit srdce. Místo toho se může pokusit odevzdat druhý kárová zdvih Západu, který trefy nemá, jsou-li rozloženy 5-2. Vydražitel zahraje další malé káro ze stolu a trojku pokryje devítkou. Východ vezme a vrací srdce, ale Jih dá eso a má zajištěných 10 zdvihů.

	10 5 A J 9 4 J 10 8 6 5 2 3	**Rozdání 51** Všichni ve druhé, dával Jih *Jih* *Západ* *Sever* *Východ* 1 srdce kontra 4 srdce všichni pasují
K Q J 3 7 3 A Q 7 A 9 6 2	9 8 6 2 8 2 K 4 3 Q 10 8 4	Po pikovém výnosu by hlavní hráč určitě závazek splnil, ale trumfový výnos mu umožnil udělat chybu. Vzal devítkou na stole a zahrál tref s ideou zbavit se na něj případně ztrátového piku na stole. Sice se mu podařilo tento cíl splnit když kluk vyrazil eso, ale to mu nepomohlo. Západ zahrál další trumf a vydražitel už žádným způsobem nemohl udělat víc než 9 zdvihů – 7 trumfových, 1 pikový a 1 trefový. Kdyby Jih pečlivěji počítal své zdvihy, možná že by uviděl, že je iluzorní snažit se shodit ztrátový pik ze stolu. Bez kár není možné udělat 10 zdvihů. Jih musí doufat v rozlohu 3-3 a hned ve druhém zdvihu zahrát káro, než bude zbaven druhého trumfového přechodu na stůl.
	A 7 4 K Q 10 6 5 9 K J 7 5	

Mnoho závazků, které mohly být poraženy, bylo splněno, když obránce musel provést kritický odhoz v ranném stadiu partie. Správně zahazovat může být někdy obtížné, ale počítání zdvihů vydražitele obvykle uchrání obranu od omylu v případech podobných následujícímu.

	K 9 6 3 8 7 3 A K 4 A 9 4	**Rozdání 52** Všichni v první, dával Sever *Sever* 1 BT pas *Jih* 4 srdce
A Q 8 2 K 10 2 Q J Q J 10 6	J 10 7 5 4 - 10 9 6 3 K 8 5 3	Výnos byl trefová dáma, která udělala zdvih. Hlavní hráč vzal druhý tref a nesl trumf, na který si Východ odhodil tref. Západ vzal srdcovou dámu králem a zahrál další tref, který Jih snapl. Na další dva trumfy musel Východ nalézt dva odhozy, aniž by mohl těžit z marek svého partnera. Nejprve shodil pik, ale druhý shoz byl podle jeho názoru problematický. Nechtěl se rozloučit s druhým pikem a tak shodil káro. To bylo vše, co vydražitel potřeboval ke splnění závazku; po třech kolech kár si vypracoval čtvrté káro. Je to příliš elementární? Já si to nemyslím, protože vídám jak se podobné věci stále znovu u bridžových stolků opakují. Potíže Východu samozřejmě existovaly pouze v jeho hlavě. Když jeho partner zahrál na třetí tref desítku, mohl si spočítat, že hlavní hráč má 6 trumfových zdvihů a tři další viděl na stole. Z toho vyplývalo, že má-li Jih něco v pikách – i kdyby to byl jen singl – nic mu nezabrání ve splnění závazku. Východ si tedy měl shodit pik jako nepotřebné smetí a držet si drahocenná kára.
	- A Q J 9 6 5 4 8 7 5 2 7 2	

Na poražení hry v drahé barvě je třeba čtyř zdvihů, ale obránci v zápalu boje někdy na tuto prostou pravdu zapomínají.

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

Rozdání 53 NS ve druhé, dával Jih

Sever		2 trefy	4 piky
Jih	1 BT	2 piky	pas

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

Západ vynesl srdcovou pětku k partnerovu esu a Jih shodil dámu. Východ poznal, že výnos byl singl a vrátil srdce do snapu Západu. Pak už obrana závazek porazit nemohla. Západ zkusil zahrát káro, ale vydražitel vzal, odehrál trumfy a obrana již mohl udělat jen trumfové eso.

K Q 7
K 8 2
Q 6 5

Východ měl příliš naspěch. Kdyby chvíli počkal a spočítal si zdvihy obrany, byl by si uvědomil, že dvě esa a snap nestačí na poražení. Jediná šance obrany na čtvrtý zdvih je v trefech. Tref musí vynést Východ a musí ho hrát hned. Tref ve druhém zdvihu umožňuje správné načasování obrany. Jakmile budou vyneseny trumfy, Východ vezme esem, dá partnerovi srdcový snap a Západ udělá trefový zdvih, porážející.

10 7 6 3
Q 8 2
A K J 10
K J

Rozdání 54 NS ve druhé, dával Jih

Sever		2 trefy	3 BT
Jih	1 BT (12-14)	2 srdce	pas

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

Západem vynesená trefová pětka byla pokryta klukem, dámou a esem Jihu. Ten zahrál káro k esu, vrátil se do ruky srdcovým králem a zahrál kárový impas, který neseděl. Východ vrátil tref a vyrazil eso Severu, ale to vydražitele neohrozilo, protože srdce byla rozložena 3-3

A K 10 3
9 7 6 5
A 6 4

a tím bylo 9 zdvihů zajištěno. Špatná obrana Východu byla zaviněna nepočítáním zdvihů hlavního hráče. Jih dražil srdce a měl v nich zřejmě A K, tj. 4 zdvihy, a je vidět dalších 5 zdvihů v levných barvách. Když se Východ dostal do zdvihu na károvou dámu, měl si uvědomit, že bude třeba udělat 4 pikové zdvihy, aby byl závazek poražen. Šance na to je dobrá, protože spočítáme-li body vydražitele je jasné, že pikové eso mít nemůže, má-li A K v srdcích. Aby udělal 4 pikové zdvihy, musí Východ zahrát pikového krále. Západ vezme další zdvih esem a třetí pik od něj umožní Východu udělat zdvihy na kluka a osmičku.

Sehrávka hlavního hráče také nebyla na výši, jelikož odkryl své držení v srdcích předčasně. Lepší je hrát kárový impas ihned ve druhém zdvihu.

Jestliže správné uvažování v obraně není vaší silnou stránkou, může vás utěšit skutečnost, že reprezentanti jsou na tom stejně. V zápase Skotsko – Wales nechali v obou místnostech splnit celoherní závazek, který bylo možno porazit.

A 10 8
10 9 8 3
K Q 4
K 7 6

Rozdání 55 Všichni v první, dával Jih

Sever		3 srdce	pas
Jih	1 srdce	4 srdce	

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

Kárový výnos vzal Jih králem a zahrál srdce k dámě. Pak přišel tref ke králi, další srdce a Východ vrátil trefového kluka k dámě a esu. Nastala kritická fáze. Západ si měl uvědomit, že obrana potřebuje další dva zdvihy v černých barvách. Pokud lze závazek porazit,

K Q 7 6 2
A J 5
Q 8

partner musí mít buď K Q v pikách nebo pikového krále a vysoký tref. Má-li K Q v pikách, potřebuje teď partner pikový výnos, aby byl uchráněn před nuceným výnosem. Oba hráči na Západě však zahráli

tref, a tím obrana skončila. Po snapu a odehrání vysokých kár pustil vydražitel pikového kluka k dámě a Východ se octl v nezáviděníhodné situaci, kdy musel volit mezi výnosem do pikové vidle nebo dvojité šikény.

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

Rozdání 56 NS ve druhé, dával Západ

Západ	*Sever*	*Východ*	*Jih*
1 pik	pas	pas	2 srdce
3 kára	3 srdce	pas	4 srdce
všichni pasují			

Západ vynesl pikové eso a pokračoval králem, kterého vydražitel snapl. Když Západ ve druhém kole trumfů nepřiznal, hlavní hráč si uvědomil, že musí odevzdat trumfový, pikový a kárový zdvih. Aby neztratil trefový, vynesl ze stolu malý tref a impasoval desítkou. Západ ale vzal dámou a závazek tak porazil.

Kdyby si vydražitel dal práci a spočítal rozlohu Západu, viděl by, že trefový impas je beznadějný a nemá možnost zisku. Západ určitě musí pro svou hlášku na třetím stupni mít 5 kár a má také 5 piků. Přidejme singl trumf a je jasné, že nemůže mít víc než dva trefy. Z toho vyplývá, že i kdyby trefový impas seděl, nic se nevyřeší, protože Východ stejně udělá trefový zdvih. V tomto rozdání existuje jediná naděje, jak se zbavit ztráty v trefech – singl nebo dubl trefová dáma u Západu. Proto měl Jih zahrát tref k esu a pak hrát na vypadnutí dámy.

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

Rozdání 57 NS ve druhé, dával Východ

Východ	*Jih*	*Západ*	*Sever*
3 trefy	3 piky	pas	6 piků
všichni pasují			

Výnos byl trefová osmička ke králi a esu. Zpátky přišel trefový kluk. Vydražitel snapl pikovým esem, dotrumfoval a zahrál kárového krále a malé káro k esu. Pak si shodil třetí káro na trefového krále a zahrál ze stolu károvou desítku, kterou snapl, doufaje, že dám vypadne. Západ už však kára neměl a závazek byl jednou poražen.

„Hrál jsem na větší pravděpodobnost“, řekl Jih smutně, „podle dražby bylo pravděpodobnější, že Východ bude mít spíše tři kára čtyři“.

Svým způsobem měl vydražitel pravdu, ale v tomto rozdání nebylo třeba spoléhat se na pravděpodobnost. Mohl zjistit přesnou rozlohu Východu tím, že by zahrál srdce ke králi a pak zpátky k esu. Když Východ ve druhém kole nepřizná, jeho rozloha je dopočítána – 2 piky, 1 srdce, 5 trefů a proto 4 kára. Zbytek by byl už snadný. Jelikož hráči o takových věcech nepřemýšlejí, zkazí i jednoduché rozdání jako je následující:

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

Rozdání 58 Všichni ve druhé, dával Jih

Sever		2 kára	2 BT	5 srdcí pas
Jih	2 trefy	2 srdce	3 piky	6 srdcí

Po dobré dražbě se došlo do optimálního závazku, ale Jih nevyužil v sehrávce všech možností. Výnos byl kárová dáma ke králi a Východ vrátil trumf. Jih ve třech kolech dotrumfoval a odehrál K Q v pikách. Pak neuhodl když zahrál na vypadnutí pikového kluka a jednou padl. To je rozdání, kde by se měl vydražitel pokusit zjistit rozlohu vedlejších barev dřív, než učiní kritické rozhodnutí. Měl vzít první trumf na stolek snapnout káro, zahrát další trumf na stůl a snapnout další Káro. Východ je v tomto zdvihu vlastně ve skvízu, ale když si toho Jih nevšimne, nevadí. Může pokračovat třetím kolem trumfů a ze stolu odhodit třeba tref. Po odehrání trefového A K přejde Jih na stůl pikem a snapne poslední tref. Obrázek je teď úplný – Západ měl 2 trumfy, 6 kár, 3 trefy a tedy ne více než 2 piky.

Mistr, který zapomene počítat, se může někdy chytit nelogického plánu.

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

Rozdání 59 NS ve druhé, dával Západ

Výnos byl srdcový kluk a když si Východ odehrál dva zdvihy v této barvě, zahrál trefovou devítku. Král Jihu byl pokryt esem a Západ zahrál trefového kluka k dámě hlavního hráče. Ten odehrál pikové eso a všiml si, že vypadl kluk. V dalším zdvihu si neodpustil přepych impasu osmičkou na stole. Východ vzal dámou a závazek byl ztracen.

I když jak dražba, tak i pravidlo omezeného výběru naznačovaly, že kluk Východu je pravděpodobně singl, impas ve druhém kole je beznadějný, protože nemůže uspět. Jih potřebuje ke splnění nejenom všechny zdvihy v pikách, ale i skvíz v levných barvách. Má-li Východ singl trumf, bude mít tři karty v jedné levné a skvíz nebude mít úspěch. Proto měl vydražitel hrát na to, že Východ má rozlohu 7-2-2-2 a dát ve druhém kole trumfů krále.

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

Rozdání 60 NS ve druhé, dával Západ

Západ	*Sever*	*Východ*	*Jih*
1 pik	kontra	4 piky	5 srdcí
kontra	všichni pasují		

Vydražitel vzal vynesený pik esem, snapl pikovou dámu a zahrál trumf. Západ dal eso, a protože hledal něco lepšího, vrátil srdcovou dámu. Král na stole vzal zdvih a kárová dáma prošla ke králi Západu. Západ se nervózně zadíval na dlouhá kára na stole, na která by si možná vydražitel mohl něco z ruky odhodit, a rozhodl se, že si teď obrana musí odehrát všechny trefové zdvihy, které může udělat. Vynesl trefové eso, ale Ukázalo se, že je to poslední zdvih obrany. Výsledem byl zisk 200, což bylo málo za hru, kterou tam EW měli. Příliš šlechetná obrana Západu byla zavíněna tím, že nepočítal rozlohu hlavního hráče. Je jasné, že Jih měl 1 pik a 5 srdcí, a proto 7 karet v levných barvách.

Z toho plyne, že po odehrání kár na stole mu zbudou v ruce dva trefy. Není tedy důvod k panice. Pasivní kárový výnos je vše, co je třeba. Obránci pak udělají dva trefové zdvihy a získají důležitých 500 bodů.

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

Rozdání 61 Všichni ve druhé, dával Sever

Západ	*Sever*	*Východ*	*Jih*
	1 BT	pas	3 piky
pas	4 trefy	pas	4 piky
všichni pasují			

Vynesená srdcová dáma byla pokryta králem a esem a zpátky přišlo malé srdce k desítce. Západ zahrál kárového kluka, ale vydražitel vzal esem na stole, snapl srdce, dotrumfoval ve třech kolech a pustil Východ do zdvihu na káro. Ten nechtěl zahrát do dvojité šikény, proto zkusil trefového kluka. Jih však správně uhodl, vzal kluka esem a úspěšným Impasem na trefovou dámu si zajistil splnění závazku. Příčina byla opět v tom, že Východ nepočítal. Věděl, že Jih měl 2 srdce a 5 piků. Má-li jen 2 kára, musí mít 4 trefy a v tom případě mu nepomůže shoz ha káro zahrané do dvojité šikény. Měl proto zahrát káro.

Na tento problém se ještě můžeme podíval z hlediska počtu zdvihů vydražitele. Východ ví, že Jih udělal 5 trumfových, 1 kárový a při nejlepším 2 trefové zdvihy – dohromady tedy 8 zdvihů. Zahrání do dvojité šikény mu může poskytnout devátý zdvih, nikoliv však již desátý.

V následujícím rozdání hrál vydražitel dobře až do kritického okamžiku. Kdyby si byl pamatoval dražbu, mohl závazek splnit.

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

Rozdání 62 Všichni ve druhé, dával Sever

Západ	*Sever*	*Východ*	*Jih*
	pas	pas	1 tref
pas	1 káro	pas	1 BT
všichni pasují			

Výnos byla srdcová devítka k esu a kárová devítka zahraná v dalším zdvihu držela. Západ shodil trefovou osmičku na kárového kluka a Východ vzal tento zdvih králem, vrátil trefového krále, kterého Jih propustil, a pak srdcovou dámu, na kterou rovněž udělal zdvih. Potom se konečně dostal Východ do zdvihu na malé káro.

Jih vzal na stole a spočítal si zdvihy. Měl 3 kárové, 2 srdcové a 1 trefový a zdálo se, že sedmý bude muset udělat v pikách. Proto, aniž si odehrál vysoké karty na stole, zahrál malý pik a dal krále. Západ vzal a vrátil třetí srdce a obrana musela udělat 7 zdvihů.

Plán vydražitele – vynést malý pik ze stolu – byl dobrý, ale kdyby si spočítal body Východu, nepokusil by se udělat zdvih na krále. Východ, který původně pasoval, už ukázal Q J v srdcích a trefového a kárového krále. Sotva by tedy mohl mít také pikové eso. Kdyby Jih dvakrát pik pro-pustil, vždycky by nějakým způsobem svůj sedmý zdvih udělal.

7. Trhání sedmikrásek

Většina hráčů příliš mnoho draží na cestě ke konečnému závazku. Je to důsledek učení pochybných vědeckých škol, které tvrdí, že přesná dražba vyžaduje pomalý a systematický průzkum. Vědci si zakládají na želvím kroku. Prakticky každá jejich hláška je příkazem a jakýkoli skok je odsuzován jako plýtvání dražebním prostorem. Takové metody se nejlépe hodí pro licitační soutěže. Bez zlých soupeřů, kteří by vyrušovali, mohou vědci dražit podle svého gusta a pravděpodobně nedoplatí na to, že k dosažení prostého závazku 3 BT budou potřebovat 7 kol hlášek. Ve skutečném životě je to ale složitější. Jsou zde protivníci – protivná stvoření z masa a krve, kteří zkoumají každou vaší hlášku, zasahují, brání a vůbec tropí všemožné nepříjemnosti.

Pojetí dražby jako dueta mezi partnery, jehož cílem je předání co nejvíce informací, je velice rozšířené, ale zcela mylné. U bridžového stolku jsou dvě dvojice, a ty nezpívají v souzvuku. Každý pár se snaží být lepší než ten druhý a ten, který pravděpodobněji uspěje, obětovává určitou přesnost, aby nakladl překážky. Dražební kola navíc neumožní vždy lepší závazek, ale lepší obranu. To potvrzuje zpráva Mezinárodní bridžové akademie z roku 1969. Studium 1556 rozdání sehraných na Mistrovství světa ukazuje, ze nejúspěšnější závazky byly dosaženy s použitím nejmenšího počtu hlášek.

Skutečným cílem dražby je vyměnit si absolutní minimum informací, které vám umožní hrát rozumný závazek. Jsou samozřejmě určitá rozdání, ve kterých je podrobnější průzkum nutný a ve vašem systému musí být nástroj na tato rozdání. Je ovšem zdravé omezit tyto výzkumy na minimum a nepoužívat svých nástrojů jen proto, abyste slyšeli, jak pracují. Jakmile vidíte jaký by měl být konečný závazek, dražte ho a netrhejte po cestě sedmikrásky.

Velké tajemství účinné dražby spočívá v limitování listu při nejbližší příležitosti. Limitované hlášky v BT a při podpoře barvy partnera mají tu výhodu, že poskytují partnerovi informace které potřebuje a protivníkům toho mnoho neřeknou. Mají také preventivní účinky a praktičtí hráči dávají přednost obstruktivním hláškám před konstruktivními, mohou-li si vybrat. Sekvence jako 1 pik – 4 piky, 1 srdce – 3 srdce – 6 srdcí, nebo 2 BT – 6 kár vypadají množná nevědecky, ale mohou být velmi účinné. Ty případy, kdy po podobné dražbě padnete jsou dostatečně vykompenzovány případy, kdy oba soupeři výnosem závazek zadají.

Dražba není a nikdy nebude přesnou vědou. Je to hrubý odhad pravděpodobností a není důvodu předpokládat, že pozvolnější licitace povede k lepšímu závazku. Dokonalá dražba je nedosažitelným cílem. Nejlepší závazky mohou být poraženy díky nepříznivé rozloze nebo optimální obraně a tam, kde toto může být kompenzováno příznivým výnosem, nemají vědci mnoho šancí, protože poskytli obráncům příliš mnoho informací a usnadnili jim cestu k nejlepší obraně.

Porovnejte tři různé dražební metod na následujícím běžném rozdání:

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

Rozdání 63

a)

Jih	*Sever*
1 tref	1 káro
1 pik	2 srdce
2 BT	3 BT
pas	

b)

Jih	*Sever*
1 tref	1 káro
1 BT	3 BT
pas	

c)

Jih	*Sever*
1 BT	3 BT
pas	

a) Pěkná vědecká sekvence, ale závazek je odsouzen k nezdaru, i když Východ v prvním kole nezasáhl a nekontroval čtvrtou barvu 2 srdce. Protože Západ je před ostatními barvami varován, nezbývá mu nic jiného, než vynést srdce.

b) To je lepší, protože teď ponese Západ pravděpodobně pik. Všimněte si ale, že Východ měl možnost v prvním kole zasáhnout.

c) hlavní hráč limitoval zahájením svůj list a Sever může ihned určit závazek a nedat Východu možnost ukázat směr obrany. Bylo by nepřirozené, kdyby Západ vynesl něco jiného než pik nebo káro.

Limitovaná hláška jasně dává soupeřům minimální množství informací, a to je jeden z důvodů pro slabý 1 BT. Toto zahájení se vyskytuje dvakrát tak často jako silný 1 BT a dává více příležitosti limitovat list zahájení.

Následující rozdání ilustrují některé nepříjemnosti, které mohou potěšit milovníky sedmikrásek. První příklad je z utkání družstev.

	9 3		**Rozdání 64** Všichni ve druhé, dával Jih
	K 10 8 4		*Sever* 2 kára 4 srdce
	K J 10 6		*Jih* 1 pik 2 srdce pas
	A Q 10		
K 6 5 4		8 7 2	Západ vynesl trefovou dvojku a impas dámou ze stolu
5		Q J 6	neseděl. Zpátky přišel pik a vydražitel odevzdal čtyři
A Q 8 2		9 5 3	zdvihy.
J 7 5 2		K 9 8 3	Snad je to smůla prohrát takové 4 srdce, ale tato hra se
	A Q J 10		nemusí dražit. Potíže způsobila první hláška Severu.
	A 9 7 3 2		Proč se zdržovat nějakým dražením kár, když je k dispozici perfektní
	7 4		limitovaná hláška 3 BT? Vím, že hodně bridžistů nemá rádo tento
	6 4		okamžitý skok na 3 BT, ale když na to máte list jako v tomto případě,

není lepší hlášky. I kdyby Sever věděl, že jeho partner má 5 srdcí, neměl by chtít hrát se svým listem celoherní závazek v srdcích. Ve druhé místnosti vydražil Sever 3 BT, Východ vynesl tref a vydražitel neměl potíže s realizováním 9 zdvihů a zisk byl 12 IMP.

Staymanova konvence se používá všeobecně, někdy by ale měla být na místě opatrnost. Podívejte se, co se přihodilo v tomto rozdání, pocházejícím opět ze zápasu družstev.

	A Q 7 3		**Rozdání 65** Všichni ve druhé, dával Jih
	9 6 2		*1. místnost* *2. místnost*
	K 7 4		*Jih* *Sever* *Jih* *Sever*
	A 9 2		1 BT 3 BT 1 BT 2 trefy
9 8 2		J 10 6 4	pas 2 srdce 3 BT
K J 8 5 3		7	pas
9 2		A J 10 3	
Q 7 4		J 10 8 5	V první místnosti vynesl Západ srdce a desítka získala
	K 5		zdvih. Jih zahrál káro ke králi a vrácený tref propustil.
	A Q 10 4		Kára devátý zdvih neposkytla, ale po odehrání vysokých karet
	Q 8 6 5		v pikách a trefech mohl vydražitel dostat Západ do nuceného výnosu
	K 6 3		srdcí.

Západ ve druhé místnosti, varován před srdcovým výnosem, vynesl tref. Hlavní hráč první kolo pustil, vzal druhý tref na stole a zahrál srdcovou devítku na impas, který neseděl. Zpátky přišel tref a Jih se teď pokusil vyrazit kárové eso. Východ si odehrál vysoký tref jako čtvrtý zdvih obrany a vrátil kárového kluka k dámě. Po odehrání vysokých piků dostal opět vydražitel Západ do nuceného výnosu na srdce, ale tentokrát to stačilo jen na 8 zdvihů.

Stayman by se neměl používat s rozlohou 4-3-3-3. Může se jen málo získat, i když nalezneme shodu v barvě, a riziko poskytnutí dalších informací soupeřům je velmi reálné. V následujícím rozdání se ukázalo, že dvě dražební kola jsou lepší než pět.

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

Rozdání 66 Všichni ve druhé, dával Sever

1. místnost

Sever	*Jih*
1 pik	2 srdce
4 srdce	6 srdcí
pas	

2. místnost

Západ	*Sever*	*Východ*	Jih
	1 pik	pas	2 srdce
pas	3 kára	kontra	3 srdce
pas	4 srdce	pas	4 piky
pas	4 BT	pas	5 srdcí
pas	6 srdcí	všichni pasují	

V první místnosti byla dražba přímočará a rozumná. Sever ukázal své hodnoty ve druhém kole dvojitým zvýšením a Jih nadražil slem i s tím, že hrozí mírné riziko odehrání dvou rychlých zdvihů. Po přirozeném výnosu trefovou dámou byl závazek splněn.

Ve druhé místnosti osudná hláška Severu 3 kára dala Východu příležitost použít výnosové kontra. Přesto byl slem vydražen. Západ poslušně vynesl károvou osmičku a vydražitel měl potíže. Dal kárové eso a hrál piky, ale když Východ třetí pik snapl, nemohl se již zbavit ztrátového kára a jednou padl. Ztráta 17 IMP.

Přílišná záliba v cue-bidech může být také někdy osudná, jak ukazuje následující rozdání.

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

Rozdání 67 NS ve druhé, dával Jih

Jih	*Západ*	*Sever*	*Východ*
1 srdce	pas	4 srdce	pas
5 kár	pas	5 piků	kontra
6 srdcí	6 piků	kontra	všichni pasují

Když se Západ rozhodl, že v prvním kole slabě nezasáhne, byli EW odsouzení nikdy se nedozvědět o své pikové shodě. Sever je zachránil svým trháním sedmikrásek hláškou 5 piků. Sotva zde byla možnost velkého slemu, protože Jih popřel vlastnictví trefového esa hláškou 5 kár. O co tedy Severu šlo? Získal 500 bodů místo 1430, které by získal rozumnější a zřejmou hláškou 6 srdcí. Proti pikovému hájení vynesl Sever trefovou trojku a nakonec dostal svůj trefový snap, ale obrana mohla získat jen čtyři zdvihy.

Pokusné hlášky (trial bids) také nejsou bez nebezpečí.

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

Rozdání 68 Všichni ve druhé, dával Sever

Sever	1 tref	2 piky	4 piky
Jih	1 pik	3 trefy	pas

Byl dosažen správný závazek, ale způsob, jakým se k němu došlo, se ukázal být osudným. Po normálním výnosu károvým klukem by vydražitel neměl potíže se splněním. Zbytečné ohlášení trefové podpory ale obrátilo pozornost Západu na partnerovu krátkost v této barvě a porazil závazek výnosem trefového esa a dalšího trefu. Jih vzal druhé kolo trefů v ruce a snažil se propašovat trumfového kluka, ale Západ vzal esem a vynesl svůj třetí tref. Východ snapl, odehrál srdcové eso a tak závazek porazil. Kdyby Jih na použití pokusné hlášky trval, byla by 3 kára mnohem lepší. V takových mezních případech je ale

nesprávné používat pokusné hlášky. List Jihu stojí téměř za skok na celou hru, proto by to měl udělat s vědomím, že ponese odpovědnost za mírné přelicitování.

O velký zisk bodů přišel Sever v následujícím rozdání proto, že se zastavil, aby se pokochal výhledem.

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

Rozdání 69 NS ve druhé, dával Západ

Západ	*Sever*	*Východ*	*Jih*
pas	pas	pas	1 pik
pas	3 kára	kontra	4 piky
5 srdcí	5 piků	všichni pasují	

Když Jih zahájil na čtvrtém místě 1 pik, Sever si myslel, že je příliš silný na přímé doražení do hry. Místo toho ukázal polohu svých vysokých karet skokem na 3 kára a chtěl v dalším kole dorazit do hry. Východ využil příležitost a dal distribuční kontra, a ačkoli Jih skočil na 4 piky, naštěstí bylo hotovo. Západ mohl usoudit, že jeho vysoké karty jsou na správných místech a výhodně bránil 5 srdcí. To nejlepší, co mohli NS udělat, bylo dát kontra a zinkasovat 100 bodů. Místo toho Sever zvýšil na 5 piků a 100 bodů tak ztratil, když si protivníci odehráli své tři vysoké karty. Sever měl samozřejmě rovnou dražit 4 piky. To nemusí odradit Jih od slemu, bude-li mít silný list. Ve druhé místnosti dražil Sever 4 piky a soupeři neměli možnost zasáhnout do dražby. Přišel kárový výnos, Jih udělal 11 zdvihů a zisk byl 13 IMP.

Trhání sedmikrásek způsobilo velkou ztrátu v dalším rozdání.

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

Rozdání 70 EW ve druhé, dával Východ

1.místnost				*2. místnost*			
Východ	*Jih*	*Západ*	*Sever*	*Východ*	*Jih*	*Západ*	*Sever*
pas	pas	1 srdce	kontra	pas	pas	4 srdce	pas
rekontra	2 piky	4 srdce	4 piky	všichni pasují			
kontra	všichni pasují						

Ačkoliv partner pasoval, Západ v 1. místnosti považoval z nějakých důvodů svůj list za příliš silný na otevření 4 srdce. Jeho zahájení 1 srdce dovolilo protivníkům zapojit se do dražby na nízkém stupni. Západ skočil na 4 srdce v dalším kole, ale svou chybu už napravit nemohl a musel se rozhodnout mezi obranou proti 4 pikům a dražbou 5 srdcí, které nejdou. K poražení závazku 4 piky je třeba trumfový výnos a výborná obrana. Ve skutečnosti Západ vynesl svá vysoká srdce a Jih mohl závazek splnit impasem na trumfového kluka a snapnutím třetího srdce na stole.

Ve druhé místnosti Západ použil zřejmou hlášku 4 srdce, která nedala soupeřům možnost zasáhnout do dražby. Udělal 10 zdvihů za 620 bodů a celkový výsledek byl 15 IMP.

Další rozdání pochází ze zápasu mezi Skotskem a Walesem. Bezmyšlenkovitý cue-bid Západu zmenšil šance Walesu na úspěch.

	Q J 10 8 7 4 3 - 9 5 4 7 6 2	**Rozdání 71** EW ve druhé, dával Východ *Východ* *Jih* *Západ* *Sever* 1 srdce 1 pik 2 piky 6 piků kontra všichni pasují
5 A K 9 4 2 A Q J 6 J 10 8		- Q 8 7 6 3 K 8 7 3 2 A K 5
	A K 9 6 2 J 10 5 10 Q 9 4 3	

Proti mohutnému bloku skotského Severu byli Welšané bezmocní. Východ se bál duplicity pikové kontroly a myslel si, že nejlepší bude ukázat kontrem, že je minimální a Západ to změnit nemohl. 6 piků bylo pouze se dvěma pády. Situace by byla úplně jiná, kdyby Západ forsíroval 3 kára. Pak by pas Východu na 6 piků naznačoval pikovou šikénu a Západ, který by věděl, že v ostatních barvách toho může chybět jen málo, by mohl najít odvahu k hlášce 7 srdcí. Jih by nepochybně bránil 7 piky, ale EW by alespoň dosáhli svého maxima.

Ve druhé místnosti nechali Skoty hrát 6 srdcí a ztráta byla veliká.

8. Příliš časté finesování

Finesám – impasu a expasu – se učí začátečníci v první lekci sehrávky. Když pochopí myšlenku, chopí se ji obvykle s nadšením. Objev, že kombinace A Q může udělat dva zdvihy, je-li král příznivě položen, je fascinující. Několik úspěšných impasů dá začátečníkovi důvěru a on brzy začne impasovat všechno, co je po ruce. Není těžké najít k tomu příležitosti, protože v každém druhém rozdání je alespoň jedna impasová situace. Bohužel mnoho hráčů nezdokonalí svou techniku sehrávky o nic víc, než je tato znalost finesování. Naučí se vytrumfovat a vypracovávat barvy a možná se dozví něco o propouštění. Na zbytek jim stačí staré dobré finesy – plní závazky, když sedí a padají, když nesedí.

Problém finesy je v tom, že často pokouší hráče, aby podnikli zbytečné riziko. Dobří hráči finesují neradi. Šance 50:50 není příliš atraktivní pro mistra, který se obvykle snaží nalézt příznivější pravděpodobnost a impasy uchovává v zásobě jako poslední možnost. (Zde se finesou rozumí spíše impas než expas, jehož nadužívání nepřichází tak často.)

Impas je speciálním nástrojem, který má být užíván při vhodných příležitostech. Příliš časté impasování je jednou z nejběžnějších a nejdražších chyb průměrných hráčů. Nejlépe vidíme špatné použití impasu v případech, kdy hráči dělají impas, který je pro splnění závazku zcela zbytečný. Někdy je to zaviněno touhou po nadzdvihu, ale častěji si bridžisté neuvědomí riziko podnikání. Zde je příklad, který se vyskytuje každodenně.

	7 2 A 9 4 Q 10 9 7 3 6 4 3	**Rozdání 72** Rabrový bridž, všichni v první, dával Jih *Sever* 3 BT *Jih* 2 BT pas
Q J 10 4 10 3 K 6 4 2 Q 8 5	9 8 6 3 Q J 8 7 2 - K 10 9 2	Západem vynesená piková dáma byla převzata králem a v tomto okamžiku mnoho hráčů přejde na stůl srdcovým esem a zahraje kárový impas. Západ propustí a závazek bude poražen ne proto, že impas neseděl, ale proto, že bylo použito jediného vstupu na stůl pro tento impas. Žádný hráč, který umí počítat do devíti, by neměl mít s tímto rozdáním potíže. 5 rychlých zdvihů ve vedlejších barvách spolu se čtyřmi károvými zdvihy stačí ke splnění závazku.
	A K 5 K 6 5 A J 8 5 A J 7	

Jih by měl tedy impas zavrhnout a prostě zahrát kárové eso a malé káro. V párovém turnaji, při topskórovém hodnocení, by ovšem bylo správné přejít na stůl a kára impasovat, protože šance na nadzdvih je 9krát větší než riziko porážky. V jiných formách bridže je ale neomluvitelné dávat pro nadzdvih v sázku splnění závazku – tj. v rabrovém bridži, Kvartu, i ve všech druzích soutěžního bridže při užití hodnocení rozdílového, ať už s převodem na IMP či jinak, případně hodnoceni „totál“ či instant.

	K Q 9 7 4 Q 5 A Q K J 9 6	**Rozdání 73** Všichni ve druhé, dával Jih *Sever* 3 trefy 4 piky 5 BT pas *Jih* 1 pik 3 piky 4 BT 6 piků
- K 8 7 6 2 J 9 3 2 Q 8 5 4	6 5 2 J 10 3 K 10 6 5 4 7 3	Západ vynesl károvou dvojku a Jih zkusil štěstí károvým impasem. Východ vzal králem a vrátil srdce a vydražitel již nemohl zabránit ztrátě dalšího zdvihu. I když Jih nemá jistotu, že závazek splní, kárový impas nebyl správný. Nic se tím nezíská, i když bude sedět, protože hlavní hráč musí stejně na splnění uhodnout trefy. Když bude hádat dobře, může vždy odhodit káro na čtvrtý tref. Správné zahrání spočívá v nasazení kárového esa v prvním zdvihu, pak se dotrumfuje a budou
	A J 10 8 3 A 9 4 8 7 A 10 2	

se hádat trefy. V tomto případě by asi vydražitel trefy uhodl. Když Západ nemá trumfy, je nelogické předpokládat, že by měl rovněž krátké trefy a impas je indikován správným směrem. Na čtvrtý tref se odhodí káro, odevzdá se pouze srdce a závazek bude splněn.

Další rozdání je komplikovanější:

	J 6 Q 9 2 A 10 8 5 3 A Q 2	**Rozdání 74** Všichni v první, dával Jih *Sever* 2 trefy 3 BT *Jih* 1 káro 2 BT pas
10 8 7 5 4 K 8 6 2 10 9 7 3	Q 9 3 10 7 5 4 3 K 6 K J 5	Na vynesenou pikovou pětku dal vydražitel ze stolu kluka, který byl pokryt dámou a propuštěn. Východ vrátil pik a Jih pak zahrál kárový impas, který neseděl. Východ vyrazil poslední pikovou zádrž a hlavní hráč, jelikož měl pouze osm zdvihů, musel zkusit trefový a pak srdcový
	A K 2 A J Q J 9 7 4 8 6 4	impas. Když žádný neseděl, závazek byl poražen. Samozřejmě byla smůla, že ani jeden ze tří impasů neseděl, ale vydražitel měl předvídat toto nebezpečí a podniknout kroky k zabezpečení závazku.

V tomto rozdání nehrát dva ze tří impasů a odložit třetí. Ve třetím zdvihu měl Jih napadnout jediný možný vstup v listě s dlouhými piky výnosem srdcového kluka z ruky. Západ by pravděpodobně vzal, a protože by neviděl žádnou perspektivu v pikách, nastal okamžik k bezpečnému impasu kár.

Často se od impasu musí upustit vůbec, když by neúspěch v něm dal soupeřům možnost rozehrát jinou barvu a tak závazek porazit.

	A J K 9 7 6 J 7 4 3 K 7 2	**Rozdání 75** Všichni ve druhé, dával Jih *Sever* 3 srdce 4 srdce *Jih* 1 srdce 4 trefy pas
10 9 8 6 2 - K Q 8 Q 10 8 5 3	K 7 4 3 Q J 8 6 5 2 J 9 6	Západ vynesl pikovou desítku a první dojem Jihu byl, že trochu podlicitovali. Ovšem pikový impas neseděl, Východ vrátil károvou šestku k devítce a dámě a zpátky přišel opět pik. Když Západ v prvním kole trumfů nepřiznal, bylo nebezpečí porážky zřejmé, ale vydražitel
	Q 5 A 10 5 4 3 2 A 10 9 A 4	nemohl udělat nic lepšího, než zahrát druhý kárový impas. Když ani ten neseděl, jednou padl. Závazek měl být splněn i přes špatnou rozlohu. Bezpečné je ovšem zahrát pikové eso a zjistit situaci v trumfech, Když se ukáže, že bude nutno odevzdat trumfový zdvih, odehraje Jih trefové eso a krále, snapne třetí tref v ruce a zahraje pikovou dámu. Východ může vrátit káro, ale když Západ vezme dámou, bude v nuceném výnosu – buď bude muset dát vydražiteli desátý zdvih v kárech, nebo zahrání do dvojité šikény.

Následující rozdání je ne podobné téma. 28 figurových bodů na lince nemusí ještě stačit na splnění celoherního závazku v BT, v tomto případě ale dostal vydražitel příznivý výnos a splnit měl.

A 10 4
Q 10 5
A K J 4
J 4 3

Rozdání 76 Všichni ve druhé, dával Jih

Sever		3 BT
Jih	1 BT	pas

K Q 9 8 | 6 3 2
9 6 2 | K J 8 4 3
10 2 | 8 7 3
K 9 8 2 | 10 6

J 7 5
A 7
Q 9 6 5
A Q 7 5

Vyneseného pikového krále vzal Jih na stole a spočítal si, že 5 zdvihů v červených barvách spolu se dvěma zdvihy v obou černých barvách by mu mělo stačit ke splnění. Proto zahrál ve druhém zdvihu tref a zaimpasoval dámou. Západ ale vzal a našel porážející zahrání srdcovou devítkou. Jih pokryl desítkou na stole a propustil srdcového kluka, ale přelstít Východ se mu nepodařilo. Malé srdce vyrazilo eso a když trefy nebyly 3-3, závazek byl poražen.

Přirozeně vypadající trefový impas byl nesprávný, protože umožnil nebezpečnému protivníkovi dostat se do zdvihu příliš brzy. Jih měl místo toho přejít kárem do ruky a zahrát malý tref ke klukovi. Vezme-li tento zdvih Východ, nemůže uškodit, zatímco dá-li krále Západ, udělá Jih 3 trefové zdvihy. Propustí-li Západ, vydražitel zahraje opět pik a vypracuje si tak svůj devátý zdvih.

Existuje určitý typ rozdání, ve kterém mistr obyčejně udělá o zdvih méně než průměrný hráč.

Q 10 3
Q 9 8 5
A 10 6 2
K 5

Rozdání 77 Všichni ve druhé, dával Západ

Západ	*Sever*	*Východ*	*Jih*
1 káro	pas	pas	1 srdce
pas	3 srdce	pas	4 srdce

všichni pasují

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

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

Při normálním výnosu károvým králem by většina hráčů ve druhém kole zahrála srdcový impas a zinkasovala by 11 zdvihů – odevzdali by pouze dvě černá esa. Mistr ovšem přistupuje k sehrávce opatrněji. Ví, že sedí-li srdcový impas, není třeba ho hrát. Má-li trumfového krále Východ, závazek není v nebezpečí, protože vzhledem k dražbě nemůže mít rovněž trefové eso. Proto mistr zahraje srdce k esu a vrátí srdce, nechá Východ udělat zdvih na trumfového krále.

Při této rozloze karet udělá mistr pouze 10 zdvihů, ale kdyby měl Západ singl srdcového krále a Východ trefové eso, splnil by závazek, zatímco průměrný hráč by padl.

Ctnost se dočkala odměny v následujícím rozdání. V zápase družstev byla výsledkem remíza, ale je poučné prostudovat si první čtyři zahrání v obou místnostech.

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

Rozdání 78 Všichni ve druhé, dával Sever

Sever	1 pik	3 kára	pas
Jih	2 kára	5 kár	

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

Q 2
A Q 5 3
J 9 7 6 4 3
7

V první místnosti byly první 4 zdvihy udělány na trefové eso, károvou trojku (trefový snap), károvou dámu a kárové eso. Vydražitel zahrál sedící kárový impas a omezil své první 4 zdvihy udělány na trefové eso, károvou trojku, kárové eso a pikovou dámu. Vydražitel nezahrál kárový impas, odehrál vysoké piky a další pik si snapl v ruce. Když Západ nepřesnapl, byl vpuštěn do zdvihu na trumfového krále a ocitl se tak v nuceném výnosu. Kdyby měl Východ singl kárového krále,

první hlavní hráč by padl, zatímco druhý by závazek splnil.

Odehrání kárového esa v prvním kole dává ještě další šanci, bude-li Východ mít dubl kárového krále, protože se vydražitel nemusí rozhodnout, jak rozehrát srdce dříve než se dozví, jak jsou rozloženy piky.

Další rozdání oddělilo v párovém turnaji zrno od plev.

	10 6 3 A 9 7 6 Q 3 9 6 4 3	**Rozdání 79** Všichni ve druhé, dával Jih *Jih* *Západ* *Sever* *Východ* 1 srdce kontra 2 srdce 3 kára 3 srdce všichni pasují
A K 8 4 5 2 9 8 5 A Q 10 7	7 5 2 K K 10 7 6 4 2 J 8 2	Hráči na Západě obvykle vynášeli vysoký pik a když uviděli nepovzbudivou dvojku partnera, zahráli károvou devítku. Ta byla pokryta dámou a králem a převzata esem Jihu. Většina hlavních hráčů pak zaimpasovala
	Q J 9 Q J 10 8 4 3 A J K 5	trumfovou dámou. Východ vzal králem, vrátil tref a obrana udělala pět zdvihů. Jeden či dva osvícení vydražitelé zahráli pikovou dámu, aby vyrazili zbývající zádrž Západu v této barvě. Po vrácených kárech hráli srdce k esu, a když spadl král, byl jejich problém vyřešen. Splnili

by závazek i tehdy, kdyby měl závazek dubl srdcového krále. Po srdcovém esu by pikový kluk dokončil eliminaci a Západ by se na další srdci dostal do nuceného výnosu. Západ mohl hlavnímu hráči způsobit skutečný problém, kdyby zahrál ve druhém zdvihu srdce.

Někdy neexistuje jiná alternativa než impas, ale odložením impasu o jedno či dvě kola si můžeme padesátiprocentní šanci zvýšit.

	Q 9 6 2 A Q 4 2 8 4 8 7 4	**Rozdání 80** Všichni ve druhé, dával Jih *Sever* 3 piky pas *Jih* 2 piky 6 piků
3 J 10 9 6 J 9 6 2 K Q 10 5	8 5 K 8 10 7 5 3 J 9 6 3 2	Výnos byl trefový král a Jih po dotrumfování neviděl nic lepšího, než zaimpasovat srdcovou dámu. Východ vzal a vrátil tref a vydražitel nakonec musel odevzdat ještě jeden srdcový zdvih. Musíme-li v nějaké barvě odevzdat
	A K J 10 7 4 7 5 3 A K Q A	zdvih tak jako tak, je špatné v prvním kole impasovat. Je-li král příznivě položen, dáma zdvih stejně udělá. Po odehrání A Q v trumfech měl Jih snapnout tref, odehrát kára a odmazat si poslední tref na stole. Pak zahraje srdce a dá-li Západ šestku,

vydražitel propustí a Východ je v nuceném výnosu. Když dá Západ vyšší kartu, měl by Jih dát eso, trumfem přejít do ruky a zahrát další srdce k dámě. Když Východ vezme králem, má už pouze levné barvy, na které si Jih odhodí srdce z ruky. Tento způsob zajišťuje splnění závazku nejen má-li Západ srdcového krále, ale i je-li u Východu srdcový král singl nebo dubl.

Odložený impas řeší situaci i v dalším rozdání.

	5 3 2 A K J 7 3 J 8 A K 7	**Rozdání 81** Všichni v první, dával Jih *Sever* 3 trefy 5 srdcí 6 srdcí *Jih* 1 srdce 3 piky 6 kár pas
K 8 9 8 K 10 9 6 5 J 10 8 3		10 9 7 4 6 7 4 3 2 Q 9 6 2
	A Q J 6 Q 10 5 4 2 A Q 5 4	

Západ vynesl trefového kluka ke králi na stole. Na první pohled se zdá být slem nesplnitelný, protože žádný z obou impasů nesedí. Správnou sehrávkou může ovšem vydražitel závazek realizovat. Jih by měl nést srdce k dámě, vrátit tref k esu a vysokým trumfem snapnout třetí kolo trefů. Pak odehrát pikové eso a přejít dalším trumfem na stůl. Následuje pik a král bere dámu, ale Západ musí vrátit buď tref nebo káro, což oboje zajišťuje splnění slemu. Při tomto způsobu sehrávky nemusí Jih riskovat kárový impas, pokud Západ nemá čtyři nebo více piků s králem.

9. Odehrávání vysokých karet

Stejně častou chybou, jakou je v sehrávce hlavního hráče přílišné impasování, je v obraně dychtivé odehrávání vysokých karet. Obránci si nastřílí mnoho vlastních branek když si příliš spěšně odehrávají své zdvihy. I když se všeobecně ví, že je špatné brzy si odehrát vysoké karty, většina obránců si stále odehrává svá esa a krále při první příležitosti. Hlavním důvodem je hluboce zakořeněný strach, že když si neudělají zdvih ihned, nemusí už ho udělat nikdy. To se samozřejmě stát může, ale často se tímto způsobem odevzdaný zdvih vrací i s úroky. Je užitečné, když se obránci naučí rozlišovat mezi těmi ztrátovými zdvihy vydražitele, které mohou zmizet, a těmi, které zmizet nemohou.

Propouštění je často už svou povahou klamavé. Obránci, kteří se zbavují svých zádrží příliš brzy, ulehčují život zkušeným vydražitelům, protože jim umožňují využít všech jejich technických shopností. Situace je jiná, když obránci kolo či dvě odmítnou vzít zdvih (bez transu ovšem, nonšalantně). Když je poloha důležitých honérů neznámá, je pro hlavního hráče těžší nalézt nejlepší způsob sehrávky a on pak může spadnout, i když je závazek snadno splnitelný. Kromě klamných účinků mohou být i technické důvody pro odložení převzetí zdvihu, důvody spojené s komunikací nebo kontrolou.

Zde je jednoduché rozdání, které by se mohlo objevit i v kapitole o načasování.

	A K Q 2 6 K Q J 10 9 8 7 4	**Rozdání 82** NS ve druhé, dával Sever *Západ* *Sever* *Východ* *Jih* 1 káro 1 srdce 1 pik 2 srdce 3 piky pas 4 piky všichni pasují
10 9 4 Q J 9 4 8 7 3 A J 2		5 3 A 10 7 5 2 A 9 5 6 5 3
	J 8 7 6 K 8 3 6 4 2 K Q 10	

Západ vynesl srdcovou dámu k partnerovu esu a Východ vrátil trefovou šestku, na kterou dal Jih krále. Západ vzal esem a přemýšlel do dál. Ve skutečnosti na tom už nezáleželo, protože možnost porazit závazek se naskytla a zase zmizela. Chyba Západu je zřejmá. Mělo mu být jasné, že k poražení závazku je nutné, aby měl Východ kárové eso a aby obrana udělala dva trefové zdvihy, než si Jih vypracuje kára. Aby si Západ zajistil správné načasování, musí první tref propustit. Nesmí ho odradit to, že jeho trefová dvojka bude vypadat pro

partnera jako nepovzbudivá marka. Až se Východ dostane do zdvihu na kárové eso, nemůže zkusit nic jiného, než znovu trefy.

Zřídka přináší úspěch „bouchnout si“ okamžitě honérem, ale mnoho hráčů by udělalo stejnou chybu jako obránce v následujícím rozdání.

	A Q 9 3 K J 9 6 6 3 2 9 4	**Rozdání 83** Všichni ve druhé, dával Jih *Jih* *Západ* *Sever* *Východ* 1 srdce 2 trefy 3 srdce pas 4 srdce všichni pasují
8 7 2 7 K 10 8 5 A K Q 10 3	K 10 6 5 8 2 J 9 7 8 6 5 2	Západ si odehrál A K v trefech a pak zahrál trumf. Vydražitel vzal na stole a před dotrumfováním zahrál ze stolu pikovou trojku. Východ vzal králem a vrátil káro, ale už nebylo možné závazek porazit. Jih odehrál
	J 4 A Q 10 5 4 3 A Q 4 J 7	kárové eso, dotrumfoval, odehrál pikového kluka a přešel na stůl trumfem, aby si na piky odhodil ztrátová kára. Východ se bál, že neudělá pikového krále, když ho hned nenasadí. Je pravda, že propuštění obětovává pikový zdvih, ale obrana za něj získá dva kárové.

Všimněte si, že vydražitel si dal nejlepší šanci, protože nedovolil Východu dopočet trumfů a hrál malý pik ze stolu. Bylo nepravděpodobné, že ortodoxní pikový impas bude lepší, pokud Západ nebude mít čtvrtého pikového krále s desítkou, ale s takovými piky by asi dal v prvním kole kontra.

Další rozdání je podobné, ale nebezpečí je ještě lépe vidět.

	7 5 A 7 3 K J 8 4 3 8 6 5	**Rozdání 84** Všichni v první, dával Jih *Sever* 1 BT 4 piky *Jih* 1 pik 3 piky pas
Q 9 3 K 10 5 9 6 2 10 9 7 4	8 2 J 9 8 4 A 10 7 5 K Q 2	Výnos byla trefová desítka k dámě a esu a hlavní hráč zahrál ve druhém zdvihu károvou dámu. Když Východ uviděl partnerovu dvojku, uvědomil si, že dáma musí být singl a vzal esem „aby ho nesežraly krysa“ a vrátil
	A K J 10 6 4 Q 6 2 Q A J 3	srdcovou čtyřku. Tato obrana nebyla dostatečně dobrá. Srdcovou dámu pokryl král a eso. Jih si odhodil ztrátová srdce na K J v kárech a zahrál ze stolu tref. Východ vzal králem a vrátil károvou desítku, ale vydražitel už neměl starosti. Snapl malou a Západ udělal trumfový zdvih, jako poslední zdvih obrany.

To, že Východ věděl, že kárová dáma je singl, ho mělo přivést ke správné obraně. Musí být jasné, že je lepší nechat vydražitele udělat jeden kárový zdvih hned, než dva později. Odehrání kárového esa by bylo dobré pouze v případě, že by Západ měl dva trumfové zdvihy, což je podle dražby dost nepravděpodobné.

V následujícím rozdání by se měl celoherní závazek splnit vždy, ale vydražitel by se málem porazil sám, kdyby mu obránci nepřispěchali na pomoc.

	A K 5 K 6 6 4 K J 10 5 4 2	**Rozdání 85** Všichni v první, dával Západ *Západ* *Sever* *Východ* *Jih* 1 káro 2 trefy 2 kára 2 srdce pas 3 srdce pas 4 srdce
J 10 J 8 3 A K J 8 2 A 7 3	9 8 6 2 5 2 Q 9 7 3 Q 9 8	všichni pasují Po odehrání A K v kárech zahrál Západ pikového kluka a Východ dal dvojku na eso stolu. Jih dotrumfoval a vynesl tref, na který Západ spěšně zahrál své eso. To byl
	Q 7 4 3 A Q 10 9 7 4 10 5 6	konec obrany, protože Jih si na trefového krále shodil ztrátový pik. Západ nebránil dobře. Mohl si spočítat, že Jih má 6 trumfů a 3 nejvyšší piky, a měl si uvědomit, že jeden trefový zdvih stačí hlavnímu hráči ke splnění. Měl proto nechat Jih hádat a bez váhání přidat malý tref. Za pokus nic nedáš. Jih ovšem nevyužil všechny své možnosti. Měl vzít první zdvih dámou v ruce a ihned zahrát trumf. I kdyby trefy neuhodl, mohl stále splnit, kdyby Západ měl dubl figuru nebo kdyby trefy byly rozloženy 3-3, protože na stole je dostatek přechodů pro vypracování trefů.

Obránce, který se pokouší vypracovat si dlouhou barvu v BT závazku, si musí za každou cenu chránit vstupy.

	Q 9 6 3 A 5 8 4 3 K Q 10 5	**Rozdání 86** Všichni ve druhé, dával Jih *Sever* 1 pik 3 BT *Jih* 1 káro 1 BT pas
A 4 Q 10 8 4 3 10 7 7 6 4 2	10 8 5 2 J 7 2 Q J 6 5 A 9	Západ vynesl srdcovou trojku a kluk byl propuštěn. Přišlo srdce zpátky k esu na stole a vydražitel zahrál malý pik ke králi. Protože Západ nechtěl dát v dalším kole eso na malý pik, vzal a pokračoval v srdcích. Když se
	K J 7 K 9 6 A K 9 2 J 8 3	však dostal Východ do zdvihu na trefové eso, neměl už srdce na vracení a Jih nakonec udělal 10 zdvihů seskvízováním Východu v pikách a kárech. Západu mělo být jasné, že nemá šanci porazit závazek, pokud se rozloučí s pikovým esem dříve, než budou srdce vypracována. Měl bez mrknutí oka zahrát v prvním kole piků malou. Možnost porazit závazek stojí za případné darování nadzdvihu vydražiteli. Jih mohl správně pokračovat v pikách, ale mohl se také rozhodnout, že pikové eso má Východ a zahrát tref, což by mu bylo osudné. Východ by první tref vzal, vyrazil by poslední srdcovou zádrž a hlavní hráč by udělal jenom 8 zdvihů.

Další rozdání ukazuje jiný způsob, jak můžete na propuštění vydělat.

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

Rozdání 87 Všichni v první, dával Jih

Sever	3 BT	
Jih	1 BT	pas

Západ vynesl károvou pětku a dáma stolu držela. Pak přišla trefová dvojka ke králi a Západ dal eso doufaje, že udělá další zdvih na kluka. Jih propustil kárového krále, vzal třetí kolo kár a nesl trefovou sedmičku, kterou pustil k desítce, když Západ dal malou. Jelikož Východ už kára neměl, zkusil srdce a hlavní hráč opět udělal 10 zdvihů.

Hra mohla probíhat úplně jinak, kdyby Západ propustil trefovou dámu a v dalším kole hrál kluka. Vydražitel by si pravděpodobně myslel, že Západ má v trefech J 10 5 a dal by ze stolu malou v očekávání, že vypadne eso. Pak vy tedy byla poslední kárová zádrž vyražena s tím, že Západ má stále trefové eso a závazek by porazil.

Může se vám to zdát obtížné, ale nemusí to být nad vaše síly. Řiďte se prostě jednoduchým pravidlem, že za všech okolností si musíte uchovat vstup, a klamání se podaří automaticky.

Obránci často příliš spěchají s odehráním zdvihu, který se jim zdá být porážející. Mohou se tak často zklamat, jak ukazuje další rozdání.

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

Rozdání 88 Všichni ve druhé, dával Východ

Východ	*Jih*	*Západ*	*Sever*
1 tref	1 káro	pas	2 trefy
pas	2 srdce	pas	4 kára
pas	5 kár	všichni pasují	

Západ vynesl trefovou devítku ke klukovi, dámě a esu a vydražitel zahrál trumfový impas, který neseděl. Východ si odehrál trefového krále a zkusil odehrát porážející zdvih pikovým esem. Jih snapl, zahrál trumf k esu, odmazal srdci na pikového krále a snapl svůj poslední tref na stole. Zbývající trumfy pak skvízovaly Západ v drahých barvách a hra byla splněna.

Východ si příliš dychtivě odehrával své eso. Hlavní hráč mohl mít ztrátový pik, ale v tom pří-padě by se ho nemohl nijak zbavit. Obrana tedy měla hrát pasivně. Po odehrání trefového krále měl Východ prostě vrátit trumf a počkat si, až Jih jednou padne. Další příklad je na podobné téma.

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

Rozdání 89 Všichni ve druhé, dával Jih

Sever	3 srdce	pas
Jih	2 srdce	6 srdcí

Jih nebyl milovníkem trhání sedmikrásek a vystřelil rovnou na 6 srdcí, po partnerově jednoduchém zvýšení, které slibovalo eso. To obraně moc nepomohlo, ale zdálo se, že Západ zvolil dobrý výnos, když jeho pikový kluk byl postupně pokryt dámou, králem a esem. Vydražitel přešel na stůl trefovým esem a hrál srdcovou desítku ke králi Západu. Oslepen úspěchem zahrál Západ pikovou desítku, ale hlavní hráč snapl, dotrumfoval, odhodil kára stolu na trefy ruky a křížovými

přebitky dosáhl 12-ti zdvihů. Můžeme říci pouze to, že Západ chtěl příliš dychtivě porazit závazek. Piky totiž mohou počkat. Má-li Jih ztrátový pik, nemůže se ho zbavit, protože sotva může mít šest trefů. Existuje však nebezpečí, že zmizí kára na stole, má-li vydražitel
5 trefů, a tak by měl Západ ihned zkusit károvou dámu, když se dostal do zdvihu na trumfového krále.

V dalším rozdání dovolila obrana vydražiteli splnit „drzý“ závazek.

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

Rozdání 90 EW ve druhé, dával Sever

Západ	*Sever*	*Východ*	*Jih*
	1 káro	2 trefy	2 piky
3 trefy	3 kára	pas	3 srdce
pas	3 piky	pas	4 piky
všichni pasují			

Vynesený tref vzal Jih esem a hrál srdcovou čtyřku ze stolu. Východ vzal esem a vrátil trumf, aby zabránil srdcovým snapům. Západ vzal krále esem a vrátil další trumf, ale tato obrana vydražitele ani v nejmenším neznepokojila. Dotrumfoval, odevzdal další srdce a károvým impasem získal 10 zdvihů. Obrana nemůže uspět, když si Východ odehrál svůj srdcový zdvih. Pokud má hlavní hráč délku v některé barvě a na stole je málo trumfů na snapování, není důvodů k panice, hraje-li ze stolu singla. Východ měl přidat malou a dát partnerovi možnost vzít králem. Vrácený tref způsobí, že Jih bude mít málo vstupů k vypracování srdcí a nejlepší obrana ho omezí na 9 zdvihů. Jeden pád je vše, co mohou obránci očekávat, i když mají dohromady 21 figurových bodů.

Toto rozdání ilustruje další situaci, ve které obránci často chybují.

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

Rozdání 91 Všichni v první, dával Jih

Jih	*Západ*	*Sever*	*Východ*
1 srdce	1 pik	2 srdce	2 piky
2 BT	pas	3 srdce	všichni pasují

Vyneseného pikového krále vzal hlavní hráč esem. Jelikož měl na stůl jen jeden jistý vstup, pokusil se zahrát srdcovou trojku z ruky. Západ vzal králem, odehrál vysoký pik a vynesl tref. Devítka na stole držela a vydražitel zahrál srdcovou desítku, která udělala zdvih a tak omezil své ztráty na 1 pikový, 1 srdcový a 2 kárové zdvihy, čímž splnil.

Hlavní hráč hrál dobře, ale obrana mohla klást inteligentnější odpor. Nebyl důvod pro rychlé vzetí zdvihu srdcovým králem. Tím nedal Západ Jihu možnost udělat chybu v dalším kole. Kdyby zahrál malou a nechal partnera udělat zdvih na dámu, Jih by měl problém. Mohl by se rozhodnout správně a hrát na rozdělené figury, ale stejně dobře se mohl rozhodnout nesprávně, v druhém kole impasovat a nechat obránce udělat druhý srdcový zdvih.

Většina obránců ví, že proti slemu se nemá vynášet eso. Je svůdné udělat výjimku, když si myslíte, že uděláte také trumfový zdvih, ale výnos esem může dát vydražiteli obraz o rozloze.

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

Rozdání 92 Všichni ve druhé, dával Jih

Sever		3 trefy	6 piků
Jih	2 BT	3 piky	pas

Západ vynesl srdcové eso protože doufal, že udělá trumfovou dámu. Pak zahrál srdce; Jih vzal a trochu se zamyslel. Věděl, že Západ je zkušený hráč, který by nevynesl esem jen tak, a podezíral ho, že zvolil tento výnos proto, že má i trumfovou dámu. Vynesl proto kluka na protisměrný impas. Západ dal bez váhání malou, ale Jih, povzbuzen svou úvahou, pustil a závazek splnil. Po této dražbě je jen malá možnost, že by si vydražitel mohl shodit ztrátová srdce a tak Západ vynášet eso neměl. Po pasivním károvém nebo trefovém výnosu by hlavní hráč (nevidící do karet soupeřů) zahrál normální trumfový impas a padl by.

V této kapitole bylo mnoho špatných obran, a proto se s úlevou podíváme na jednu dobrou. Oba obránci porazili vydražitele proto, že ukryli své vysoké karty.

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

Rozdání 93 Všichni v první, dával Západ

Západ	*Sever*	*Východ*	*Jih*
pas	1 srdce	pas	pas
1 BT	pas	pas	2 kára
všichni pasují			

Protože Západ neměl příliš atraktivní výběr, šťastně se rozhodl pro výnos pikovou trojkou. Vydražitel dal ze stolu malou a Východ jen mrknul, ale jinak na sobě nedal znát údiv, když jeho kluk držel. Vrátil trefovou devítku a dáma stolu vzala zdvih. Po odehrání A K v kárech zahrál vydražitel srdce k dámě stolu a Východ přidal bez váhání malou. Jih pak ve třetím kole odevzdal zdvih na kluka Západu. Ten vrátil pikovou pětku s příslušnou dávkou nezájmu a sotva můžeme dávat hlavnímu hráči vinu, že se špatně rozhodl. Zdálo se mu, že Západ má srdcové a trefové eso a několik kluků. Protože Západ poprvé pasoval, nemohl mít tři esa. Proto zahrál ze stolu malou a obránci získali 6 zasloužených zdvihů.

10. Příliš časté kontrování

Smutnou a často se opakující příčinou ztrát mnoha hráčů je kontrování závazků na vyšších stupních. To je velmi přeceňovaná kratochvíle, která je jen zřídka výhodná. Velký zisk obvykle nedosáhnete kontrem na závazky na vyšších stupních, ale tehdy, chytíte-li soupeře v misfitu na nízkém stupni.

Normálně můžete jen málo získat kontrováním hry, do které došli soupeři dobrovolně. Při jednom pádu získáte díky kontru 50 nebo 100 bodů. Možná ztráta je ovšem mnohem větší, protože kontra může upozornit vydražitele na nepříznivou rozlohu a pomocí mu nalézt správný plán sehrávky. Soupeři rovněž mohou po kontru někdy utéci do lepšího závazku. V situacích, kdy draží obě strany, je nebezpečí ještě akutnější. Snadno se zapomíná, že rozloha může kompenzovat nedostatek vysokých karet. Často je díky divokým rozlohám v balíčku 60 bodů, což umožňuje oběma stranám hrát hru ne-

bo dokonce slem. V soutěžích družstev přináší velké zisky právě splnění kontrované hry jedním družstvem na obou stolech. Zkušení hráči se snaží omezit na minimum ztráty způsobené špatným pochopením dražby v mezních případech tím, že spíše ve dražbě sami pokračují, než aby dali kontra. Protože se příliš časté kontrování zřídka považuje za vyloženou chybu, stává se někdy návykem. Po špatném kontru hráč pokrčí rameny a řekne: „Měli jsme smůlu, partnere. Já jsem samozřejmě na kontra měl“ a příště udělá totéž.

Když jsem zpracovával tuto kapitolu, nemusel jsem pracně shánět materiál. Musel jsem se pouze rozhodnout, které příklady použiji z toho množství, které mám. Listy plné příslibů jako je ten následující často přinášejí svým majitelům zklamání.

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

Rozdání 94 Všichni ve druhé, dával Sever

Západ	*Sever*	*Východ*	*Jih*
	1 káro	kontra	rekontra
pas	pas	2 srdce	2 BT
pas	3 BT	kontra	všichni pasují

Západ vynesl srdce a dáma Jihu udělala ve třetím kole zdvih. Následovalo šest kol kár a krásný list Východu prošel strojkem na maso. Aby si udržel druhého trefového krále, musel si shodit A Q v pikách a dvě vysoká srdce. Malý pik ze stolu pak znamenal devátý zdvih hlavního hráče. Trefový nebo pikový výnos by nic na výsledku nezměnil. Jih vždy udělá 9 zdvihů. Východ si měl uvědomit, že jeho list byl příliš bohatý na honéry, než aby jeho kontra bylo rozumné. Nebylo těžké vidět nebezpečí skvízu na dlouhá kára. Všimněte si, jaký by to byl rozdíl, kdyby byl trefový král u Západu. Pak by bylo snadné porazit 3 BT.

Ti, kdož kontrují závazky v barvě na vysokém stupni bez dobrého trumfového držení, mají obvykle příležitost toho litovat. Při nepravidelných rozlohách nejsou body spolehlivým měřítkem zdvihového potenciálu listu.

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

Rozdání 95 EW ve druhé, dával Západ

Západ	*Sever*	*Východ*	*Jih*
1 pik	kontra	4 piky	5 trefů
5 piků	pas	pas	kontra
všichni pasují			

Jih se v prvním kole správně rozhodl dražit 5 trefů, když se ale opět k němu dostala dražba, nemohl odolat a se svými 12 body dal kontra.

Sbírka králů a dam může být pro obranu doslova zcela nepotřebná proti závazkům na vyšším stupni při divokých rozlohách. To byl tento případ. I když mají obránci 24 figurových bodů, neudělají víc než jeden srdcový a jeden trefový zdvih.

Vydražitel rozehrál správně trumfy a splnil kontrovaný závazek za 850 bodů. Ve druhé místnosti se Jih chtěl pojistit proti katastrofální ztrátě hláškou 6 trefů. Přišlo kontra, dva pády a ztráta 300 bodů.

Špatné rozhodnutí vedlo k velké bodové ztrátě v dalším rozdání.

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

Rozdání 96 Všichni ve druhé, dával Jih

Jih	*Západ*	*Sever*	*Východ*
2 BT	4 piky	kontra	všichni pasují

Sever přičetl svých 6 bodů ke 20 partnera a došel k rozhodnutí, že se jim nabízí velký zisk. Ovšem 4 piky se porazit nedaly a protivníci bez většího úsilí zaznamenali 790 bodů. Západ měl samozřejmě štěstí, že u partnera našel vhodné karty, ale Sever nemá důvod myslet si, že jeho list bude v obraně něco platný. U druhého stolu probíhala dražba stejným způsobem, ale Sever prokázal lepší úsudek a na 4 piky Západu nabídl 4 BT. Západ našel nejlepší výnos károvou devítkou, ale vydražitel vzal esem, odehrál srdcové eso a zahrál nejdůležitější zdvih rozdání – trefovou devítku ke králi. Pak přišel trefový kluk, na kterého přidal Východ malou. Následovala srdcová desítka, kterou musel Východ pokrýt, a po odehrání trefů mohl Jih impasovat srdcovou devítku a získal tak svůj desátý zdvih. To bylo dalších 630 bodů a celkový zisk byl 16 IMP.

V obraně jsou esa mnohem cennější než králové a dámy, ale kontrování může být nebezpečné i s esy. Další rozdání je z párové „Soutěže mistrů“ z roku 1970.

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

Rozdání 97 EW ve druhé, dával Sever

Západ	*Sever*	*Východ*	*Jih*
	1 káro	1 pik	2 srdce
2 piky	3 srdce	4 piky	???

Někdy se musí věřit i soupeřům. Jih by neměl kontrovat i s dvěma esy. Podle mého mínění má jasnou hlášku 5 kár. Ta zajišťuje minimální ztrátu a závazek může být i splněn, nevynese-li Východ svůj singl tref. Když nabídne Sever 3 trefy místo mírně neortodoxních 3 srdcí ve druhém kole, je to pro Jih ještě o důvod víc pro další dražbu a ne pro kontra. 5 trefů je také možno splnit, když obrana mírně uklouzne, ale jakákoliv obrana – i 5 srdcí, bude pro NS znamenat rozumné skóre. Je ovšem nutno poznamenat, že na většině stolů byl závazek 4 piky kontrován s výsledkem 790 pro EW. Mistři jsou zřejmě optimisté.

V soutěživé dražbě by kontrování závazku na vyšším stupni před partnerovou hláškou mělo ukazovat trumfové zdvihy a varovat před další dražbou. Nedodržení této zásady způsobilo špatný výsledek v následujícím rozdání.

10
K 9 6 5 2
8 6
K Q 9 8 3

Rozdání 98 Všichni v první, dával Jih

Jih	*Západ*	*Sever*	*Východ*
1 srdce	1 pik	4 srdce	4 piky
kontra	všichni pasují		

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

I když Sever našel nejlepší výnos kárem, kontra nebylo úspěšné, neboť kárový výnos je zapotřebí k poražení 6 piků. Západ neměl potíže s realizováním 11 zdvihů za 690 bodů. Kontra bylo nesprávné ze dvou důvodů. Za prvé, Jih neměl trumfové zdvihy, které sliboval, a za druhé, se svými dobrými kontrolami neměl odrazovat partnera od další dražby. Kdyby Jih pasoval 4 piky, Sever by dále dražil 5 trefů a skutečnost, že obě strany našly shodu, by umožnila Jihu najít dobrou obranu 6 srdcí, kdyby soupeři pokračovali na 5 piků. 6 srdcí je jen za mínus 100 bodů.

Je přirozené, že ti hráči, kteří sami pochybně kontrují, klamou své partnery v situacích podobných následujícímu rozdání.

\-
K J 8 6 4 3
10 3
Q J 8 6 2

Rozdání 99 Všichni ve druhé, dával Sever

Západ	*Sever*	*Východ*	*Jih*
	pas	1 pik	pas
2 kára	2 BT	3 kára	3 srdce
3 piky	pas	4 piky	kontra
pas	5 srdcí	kontra	všichni pasují

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

Obránci odehráli dva zdvihy v obou levných barvách za 500 bodů. Celková ztráta byla 700 bodů, protože po přirozeném výnosu srdcovým esem jsou 4 piky bez jedné. Podobný špatný úsudek v dražbě mluví-li obě strany, je velmi běžný. Únik Sever do 5 srdcí je typické klamání. Hájil se tím, že jeho list měl tak málo defenzivních hodnot, že nemohl očekávat poražení 4 piků; to ovšem ukazuje na nedostatek důvěry v partnera. Svým původním pasem a dalším zásahem neobvyklými 2 BT dal Sever velmi dobrý obrázek svého listu. Jih věděl, že u partnera není mnoho defenzivních hodnot, proto musel mít 4 piky poraženy ze svého listu. Mnoho potenciálních zisků se vytratí, nebude-li Jih s takovým listem kontrovat ze strachu, aby partner neutekl.

Mají-li obránci hodně trumfů, cítí se bezpečni, ale i pak nemusí být kontrování bezpečné, ani rozumné.

K 9
10 9 5 3
A Q 9 8 2
J 9

Rozdání 100 Všichni v první, dával Jih

Jih	*Západ*	*Sever*	*Východ*
1 BT	pas	2 trefy	pas
2 srdce	pas	3 srdce	pas
4 srdce	pas	pas	kontra
všichni pasují			

Q 10 8 7 3 — 6 5 2
\- — K Q J 8 4
K 7 6 3 — 10 5
Q 8 6 3 — K 10 4
A J 4
A 7 6 2
J 4
A 7 5 2

Západ vynesl pikovou sedmičku a devítka stolu udělala zdvih. Jih si odehrál pikového krále, zahrál tref k esu a odhodil ztrátový tref stolu na pikové eso. Po úspěšném károvém impasu odehrál kárové eso a zahrál třetí kolo kár. Východ snapl na stole, malé káro ze stolu snapnuto králem a přesnapnuto esem v ruce. Pak Jih snapl poslední tref na stole, odevzdal dva trumfové

zdvihy a splnil závazek.

Východ měl smůlu v tom, že jakýkoli jiný výnos by závazek porazil, ale kontra nebylo dobré. Mohlo získat jen 50 bodů, jestliže vydražitel jednou padne, zatímco skutečná ztráta byla 640. Kdyby kontra neupozornilo hlavního hráče na špatnou trumfovou rozlohu, načasoval by pravděpodobně sehrávku nesprávně a padl.

Určitý ty trumfového držení není tak dobrý, jak vypadá.

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

Rozdání 101 Všichni v první, dával Jih

Jih	*Západ*	*Sever*	*Východ*
1 pik	pas	3 kára	2 srdce
3 kára	pas	3 piky	4 trefy
4 piky	kontra	všichni pasují	

Západ vynesl srdcového krále a pokračoval v této barvě. Vydražitel snapl na stole a zahrál tref k esu. Východ vrátil potřetí srdce, což partnerovi umožniilo shodit si druhý tref a hlavní hráč na stole snapl. Zahrání trumfovým králem odhalilo rozlohu trumfů a Jih obrátil svou pozornost na kára a snapl čtvrté káro v ruce. Protože už měl pouze trumfy, dostal se Západ po zahraném trefu do nuceného výnosu a musel dát Jihu poslední tři zdvihy.

Je pravda, že 4 piky se dají porazit, začnou-li obránci dvěma koly trefů, ale kontra, které má úspěch pouze při jediném způsobu obrany není správné. Perfektní obrana je často obtížná a Západ měl raději zvýšit partnera na 5 srdcí. Při nejhorším by jednou padl, a ani by možná nemusel nalézt porážející trumfový výnos.

Rozdání původně hrané v Crockfords Clubu bylo vybráno A. Hironem do Charity Challenge Cupu v březnu 1970 a způsobilo rozruch. Události u mého stolu byly zajímavé.

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

Rozdání 102 Všichni ve druhé, dával Západ

Západ	*Sever*	*Východ*	*Jih*
pas	1 tref	pas	1 srdce
2 piky	4 srdce	4 piky	pas
pas	kontra	pas	5 srdcí
pas	pas	5 piků	pas
pas	kontra	všichni pasují	

Můj partner se rozhodl poprvé pasovat a zahlásil 2 piky ve druhém kole. Jih správně nenechal kontra na 4 piky a utekl do 5 srdcí. Snažit se porazit tento závazek se mně nezdálo lukrativní, proto jsem zkusil znovu 5 piků. Když došla dražba opět k Severu, dal kontra, a jelikož byl v dobré náladě, poznamenal: „Jestli ten můj ještě jednou uteče, tak ho zastřelím“. Jih si vzal varování k srdci a pasoval, ale Západ neměl potíží s realizací 11-ti zdvihů za 850 bodů.

Sever prokázal špatný úsudek, protože z dražby bylo zřejmé, že jeho partner je šikén pik. Mělo mu být jasné, že má-li Jih některé červené eso, musí jít do 6 srdcí. V tomto případě Jih žádné eso nemá, ale 6 srdcí je velmi levná obrana.

Další rozdání je z turnaje dvojic a ilustruje jiný způsob, jak může ukvapené kontra způsobit ztrátu bodů.

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

Rozdání 103 NS ve druhé, dával Západ

Západ	*Sever*	*Východ*	*Jih*
1 káro	1 srdce	pas	2 kára
pas	2 srdce	pas	2 piky
pas	3 srdce	pas	4 srdce
pas	pas	kontra	pas
pas	4 piky	všichni pasují	

Aby získal pro svou linku nejvyšší skóre 200 bodů, stačilo Východu pasovat. Jeho kontra bylo hamounské a dalo Severu možnost napravit svou předcházející chybu a utéci do závazku rozumnějšího. Vydražitel vzal srdcový výnos esem, odehrál A K v kárech a snapl malé káro pikovou osmičkou. Pak nesl tref ke králi a esu a Západ vrátil malý trumf, který vzal kluk na stole. Jih se vrátil do ruky trefovou dámou, snapl své poslední káro pikovou dámou a pustil soupeře do zdvihu na trefového kluka. Západ pokračoval čtvrtým kolem trefů, ale sedmička Východu nebyla dost vysoká na účinné povýšení trumfů a vydražitel splnil 10 zdvihů.

Kontrování cue-bidů jako indikace výnosu není rovněž bez nebezpečí. V následujícím rozdání se tento manévr neočekávaně obrátil proti kontrujícímu hráči.

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

Rozdání 104 EW ve druhé, dával Jih

Jih	*Západ*	*Sever*	*Východ*
1 srdce	pas	2 BT	pas
3 kára	pas	3 srdce	pas
4 BT	pas	5 kár	kontra
rekontra	všichni pasují		

Když Východ kontroval odpověď na Blackwooda 5 kár, Jih využil příležitosti a ukázal rekontrem dobrá kára, Sever s károvým klukem pasoval a obránci zjistili, že závazek nelze porazit. Západ našel nejnebezpečnější výnos malým pikem, ale Jih vzal a hned zaimpasoval trefy, aby se zbavil ztrátového piku. Následoval pikový snap, srdcové A K Q a další pikový snap. Kárové A K znamenalo 10 zdvihů a zahrané srdce povýšilo kárového kluka na zdvih jedenáctý. Východ se náhodou mýlil, když si myslel, že kárový výnos poráží srdcový slem. Je to totiž jediný výnos, který splnění slemu umožňuje.

Kontrování částečných závazků je rozumnější než kontrování celoherních závazků. Při misfitu mohou často soupeři padnout za hodně bodů. Je ovšem třeba vyvarovat se kontrování částečných závazků tehdy, máte-li dobré trumfy, ale žádné vedlejší hodnoty, protože v takovém případě mají protivníci obyčejně kam utéci.

	J 5 A 6 3 A J 9 7 6 2 K 7	**Rozdání 105** Všichni ve druhé, dával Západ *Západ* *Sever* *Východ* *Jih* 1 pik 2 kára kontra 3 trefy kontra všichni pasují
A K 8 7 3 Q 9 5 4 4 A Q 6	6 2 J 8 2 K Q 10 8 5 3 5 4	Nikdo nemůže Západu vyčítat kontra na 3 trefy, i když se závazek ukázal neporazitelným. Špatný výsledek zavinilo ukvapené kontra Východu, které slibovalo hodnoty které neměl. Jediná správná politika Východu v této situaci je pasoval 2 kára. Jih bezpochyby také zapasuje a Západ, pokud není jasnovidec, vzkřísí dražbu „reopen“ kontrem. To bude propasováno až k Jihu, který znovu uteče do 3 trefů. Teď už ale Západ nemá důvod kontrovat a Jih získá normálních 110 bodů místo 670 za splnění kontrovaných 3 trefů.
	Q 10 9 4 K 10 7 - J 10 9 8 3 2	

Jiným příkladem, kdy hráči jsou příliš často ochotní kontrovat částečné závazky, je otevření partnerovým slabým 1 BT. Následující rozdání je z utkání družstev.

	J 10 8 K Q 9 4 3 J 10 K 8 2	**Rozdání 106** NS ve druhé, dával Jih *Jih* *Západ* *Sever* *Východ* 1. místnost 1 BT 2 piky kontra všichni pasují
Q 9 7 6 4 3 - K 8 5 2 A 7 4	K 2 10 8 7 2 Q 9 3 Q 9 6 3	2. místnost 1 BT 2 piky 2 BT pas 3 BT všichni pasují
	A 5 A J 6 5 A 7 6 4 J 10 5	Sever v první místnosti svého kontra litoval, protože neexistoval způsob, jak tyto 2 piky porazit. Sever ve druhé místnosti prokázal lepší úsudek, když nekontroval ani nedražil srdce, ale BT. Jih spokojeně dorazil na hru. Kárový výnos mohl závazek porazit, ale Západ vynesl pikovou šestku ke klukovi, králi a esu. Ve druhém zdvihu zahrál vydražitel z ruky trefového kluka, a když Západ přidal malou, převzal králem. Po získání trefového zdvihu se mohl vrátit do ruky a vypracovat si devátý zdvih zahráním piku k desítce. Celkový zisk byl 1070 bodů, tj. 14 IMP.

11. Nevynesení trumfu

Ze všech vážných chyb, kterých se mohou obránci dopustit, je nevynesení trumfů v kterékoliv fázi partie tou nejrozšířenější. Jde ovšem o špatný návyk, který snadno překonáme pochopením základní logiky vynášení trumfů v obraně.

Otázka výnosu je ožehavá a mnozí hráči považují fakt, že nevynesli trumf za „špatný pohled“, nikoliv za chybu. S tím nemohu souhlasit. Dražba vám skoro vždy poskytne dostatek indikací a já se domnívám, že nevynesení trumfů je jasná chyba.

Neochota nést trumf často pramení z nedostatku důvěry. Trumfový výnos je formou útoku, který nepřináší okamžité zisky. Zdá se rovněž, že obránci odevzdají hned na počátku tempo a hráčům je známo, že to se dělat nemá. Většina bridžistů je nejšťastnější když může zaútočit na figury vydražitele ve snaze vypracovat si zdvihy ve vedlejších barvách. Je mnoho rozdání, kdy je to správné, ale jsou jiná, kde to správné není, a je tedy důležité naučit se naslouchat dražbě a rozlišovat mezi těmito situacemi. V jedné krátké kapitole se ovšem nemůžeme zabývat všemi dražebními sledy, které si říkají o

trumfový výnos. Můžeme se pouze podívat na některé nejběžnější. Nejzřetelnější příležitost pro trumfový výnos nastává, když stůl opravil do jedné z barev hlavního hráče a vy máte dobré držení v jeho vedlejší barvě. Podívejte se na typický příklad.

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

Rozdání 107 Všichni ve druhé, dával Jih

Sever		2 trefy	2 piky
Jih	1 pik	2 kára	pas

Západ vynesl srdcovou dámu a Jih ihned propustil káro. Západ vzal devítkou a zahrál trumfové eso a další trumf, ale bylo už pozdě. Nemohl Jihu zabránit, aby udělal svůj osmý zdvih snapnutím ztrátového kára na stole. Z dražby mělo být Západu jasné, že hrozí nebezpečí uplatnění malého trumfu na stole snapem. Měl vynést malý tref a po získání zdvihu na káro zahrát další dvě kola trumfů. Ve skutečnosti kdyby přišel trumfový výnos, vydražitel by se ani nepokoušel snapnout káro na stole, ale snažil by se udělat osmý zdvih impasem trefovým, který ale v našem případě stejně neseděl. Všimněte si, jak hláška sběrače sedmikrásek 2 trefy dala Západu možnost najít porážející obranu. Kdyby Sever ihned zvýšil na 2 piky, nebylo by dost indikací a nikdo by Západu nemohl vyčítat, že nevynesl trumf.

V dalším rozdání způsobilo zahájení na málo bodů, že vydražitel sehrával závazek na nebezpečně vysokém stupni.

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

Rozdání 108 Všichni ve druhé, dával Sever

Západ	*Sever*	*Východ*	*Jih*
	pas	pas	1 pik
kontra	rekontra	2 kára	2 srdce
pas	3 piky	všichni pasují	

Se silným listem a dobrým držením v srdcích neměl Západ omluvu, že nevynesl trumf. Hráči, kteří nemohou odolat pokušení „podívat se na stůl“ budou sympatizovat s jeho výnosem kárového esa. Po shlédnutí stolu zahrál Západ trumf, ale tase bylo už pozdě. Jih vzal v ruce a vynesl tref, Západ přidal malou a ze stolu přišel kluk. Pak kárový snap do ruky a další tref. Západ vzal esem a vrátil další trumf, ale vydražitel měl nad rozdáním kontrolu. Vzal dámou, snapl další káro, přešel na stůl na trefového krále a snapl další káro svým posledním trumfem. Tak udělal 7 zdvihů a měl ještě trumfového krále a srdcový zdvih. Trumfový výnos by znemožnil hru na obrácený stůl a hlavní hráč by získal pouze 8 zdvihů.

Je těžké porušit tabu, které vzniklo na základě nesprávné výuky.

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

Rozdání 109 NS ve druhé, dával Jih

Jih	*Západ*	*Sever*	*Východ*
1 srdce	1 pik	2 kára	2 piky
pas	pas	3 trefy	pas
3 srdce	pas	4 srdce	všichni pasují

Západ uměl hrát bridž lépe, než aby vynesl pikového krále, ale učili ho, že od trumfové dámy se vynášet nemá. Proto vynesl károvou sedmičku v naději, že jeho partner bude moci tento zdvih vzít a zahrát trumf. Východ pokryl károvou osmu stolu devítkou (nic nepomůže, dá-li eso) a Jih vzal dámou. Pikovou dámu vzal Západ a vrátil další káro ke klukovi partnera. Východ zahrál trumf, který byl propuštěn k dámě a Západ vrátil další trumf. I když obránci zabránili hlavnímu hráči ve snapování piků na stole, měl snadnou volbu jiného způsobu sehrávky. Po dotrumfování zahrál tref k esu a snapl kárové eso Východu. Vypracovaná kára na stole se stala útočištěm pro ztrátové piky z ruky.

Na poražení závazku je třeba vynést trumf. Neměli byste se bát vynést trumf tehdy, když dražba po trumfovém výnosu volá. Každý zdvih takovým výnosem zadaný se obvykle vrací i s úroky.

Když najdou soupeři shodu po použití nějaké rozlohové hlášky jako jsou 2 kára v Římském trefu, je často trumfový výnos tou nejlepší obranou.

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

Rozdání 110 Všichni ve druhé, dával Sever

Sever	2 kára	3 srdce	pak
Jih	2 BT	3 piky	

To je zastaralá verze římských 2 kár a 2 BT jako pozitivní odpovědí a rebidem v nejkratší barvě. Západ vynesl srdcové eso a uvažoval co má podniknout dál, ale už vlastně zahodil možnost závazek porazit. Vydražitel bez potíží snapl dvě srdce na stole a udělal 10 zdvihů. Všimněte si, jak by se situace změnila, kdyby přišel trumfový výnos. Jih si nemůže zajistit dva snapy, aniž by měl potíže s přechody, a obránci ho snadno omezí na 9 zdvihů.

Jiná konvence vedoucí k rozlohovým závazkům jsou zásahy skokem, Tartan, Astro, Landy, Michaelsovy cue-bidy aj. Proti závazkům, do kterých se došlo takovým způsobem, vždy stojí za to uvážit trumfový výnos. Mají-li soupeři málo figurových bodů, je to jistě kompensováno rozlohou.

Následující rozdání se poprvé vyskytlo v USA v r. 1937 a bylo pak použito v simultánní soutěži v Paříži. U jednoho stolu probíhala dražba následovně.

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

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

5
Q 8 5 4 3 2
8
A Q 9 4 3

Rozdání 111 EW ve druhé, dával Sever

Západ	*Sever*	*Východ*	*Jih*
	pas	pas	1 srdce
kontra	pas	1 pik	2 trefy
3 piky	4 trefy	4 piky	5 trefů
kontra	všichni pasují		

Přísně vzato to není dobrá obrana, protože 4 piky mohou být poraženy po srdcovém výnosu. V praxi ovšem často nejlepší linii obrany nenajdeme, proto bylo rozumné, že Jih pokračoval v dražbě.

Západ příliš důvěřoval svému listu bohatému na obrázky a vynesl Vysoké srdce, čímž obrana skončila. Vydražitel již nepotřeboval další pomoc ke splnění závazku za velmi pěkné skóre. Pikový výnos není o nic lepší, a ačkoliv kárový výnos a pokračování v této barvě závazek poráží, je to úplná náhoda. Dražba volá po trumfovém výnosu, který nedává hlavnímu hráči žádnou šanci.

Příliš odvážnou dražbou se dostal v dalším rozdání vydražitel do nesnází, ale špatný výnos mu umožnil závazek splnit.

9 5
Q J 7 4 2
6
10 8 6 5 4

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

K Q 8 7 4 2
A
A Q 9 5 4
7

Rozdání 112 NS ve druhé, dával Východ

Východ	*Jih*	*Západ*	*Sever*
1 BT	2 BT	pas	3 srdce
pas	3 piky	pas	4 trefy
pas	4 kára	pas	4 piky
pas	pas	kontra	všichni pasují

Západ vynesl srdcovou desítku a hlavní hráč se chopil své šance. Odehrál kárové eso, snapl káro a zahrál ze stolu károvou dámu. Když Východ pokryl králem, Jih snapl, přešel na stůl dalším károvým snapem, odhodil tref na srdcového kluka, snapl tref a zahrál trumfového krále. Západ vzal esem a vrátil další tref do snapu. Jih už měl 8 zdvihů a v ruce trumfovou Q a další trumf, károvou Q a malé káro. Zahrál káro ke králi a žádný výnos od Východu mu nemůže zabránit v získání dvou zdvihů a tím i splnění závazku. Po opravě do piků Severu byl indikován trumfový výnos. Zahráním trumfového esa a kluka sice ztratí obrana zdvih, ale získala by za něj tři a tedy 500 bodů.

Následující rozdání z rabr-bridže hraje také na tuto notu.

-
Q 10 8 7 4
A 9 7 3 2
10 5 4

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

A 9 5 4 2
K J 6 3
5
K J 9

Rozdání 113 Všichni v první, dával Sever

Západ	*Sever*	*Východ*	*Jih*
	pas	1 pik	pas
2 trefy	kontra	3 piky	4 srdce
kontra	všichni pasují		

Na vynesenou pikovou desítku odhodil Jih ze stolu tref a vzal esem. Zahrál káro k esu a pokračoval károvým králem a Západ přesnapl a vrátil trumf, na který dal vydražitel ze stolu dámu a z ruky kluka. Když vynesl ze stolu vypracovanou károvou desítku, Západ nemohl udělat nic lepšího než snapnout a vrátit trumf. Jih pak musel uhodnout trefy, ale vzhledem

k dražbě to nebylo obtížné – a tak udělal svůj desátý zdvih na trefového krále. Po pikovém výnosu byla obrana bezbranná. Jelikož Západ věděl, že jeho linka má přes polovinu figurových bodů, měl se snažit odstranit malé trumfy vydražitele dříve, než by mohly být použity ke snapování. Po zřejmém výnosu esem a další srdcí si hlavní hráč nemůže vypracovat kára na stole a závazek nesplní. Je škoda, že panují tak silné předsudky proti výnosu singl trumfem. Samozřejmě je někdy špatné nést singl trumf, ale když dražba volá po trumfovém výnosu, nezáleží na tom, jaké má vynášející obránce trumfové držení. Podívejte se na divoké rozdání ze zápasu mezi Švédskem a Itálií na ME 1967 v Dublinu.

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

Rozdání 114 EW ve druhé, dával Východ

Východ	*Jih*	*Západ*	*Sever*
pas	1 káro	kontra	4 piky
pas	5 kár	pas	6 kár
všichni pasují			

K tomuto nepříliš elegantnímu sledu došlo, když Švédové měli karty NS. Ačkoli to není příliš dobrý slem, shodou okolností je neporazitelný po jiném výnosu než trumfovém. Po snapnutí tří srdcí na stole má vydražitel to štěstí, že nemůže impasovat kára a tak se splést. Málo hráčů by přišlo na správným výnos s listem Západu, ale italský obránce Bellentani se nespletl. Vynesl kárového krále a závazek byl poražen. Ve druhé místnosti hráli Italové na NS rozumnějších 5 kár a získali dík Bellentaniho výnosu 21 IMP.

Obránce v dalším rozdání zhodnotil méně realisticky svého plonkového trumfového krále.

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

Rozdání 115 Všichni v první, dával Jih

Jih	*Západ*	*Sever*	*Východ*
4 kára	pas	pas	4 piky
pas	pas	5 kár	pas
pas	kontra	všichni pasují	

Západ si myslel, že má velkou naději udělat zdvih na trumfového krále a proto vynesl pik k partnerově dámě. Východ vrátil trumf a vydražitel, protože si chtěl pojistit jeden snap na stole, dal eso. Spadnutí krále ho povzbudilo a zahrál srdce k esu a srdce zpátky. Když Východ nepřiznal, hlavní hráč vyložil karty a ukázal, že udělá dvojitým skvízem 12 zdvihů. Předpoklad Západu, že udělá trumfového krále bylo tak říkající „přání otcem myšlenky“ toho nejhoršího druhu. Jelikož měl hodnoty ve vedlejších barvách, měl využít příležitosti a vynést kárového krále, aby zmenšil snapovací silu stolu. Trumfový výnos by znamenal rozdíl dvou zdvihů, a tedy 750 bodů.

Důležité je rozpoznat případy, kdy trumfový výnos není na místě proti kontrovaným závazkům na vysokém stupni.

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

Rozdání 116 Všichni ve druhé, dával Jih

Jih	*Západ*	*Sever*	*Východ*
3 kára	pas	pas	3 srdce
pas	4 srdce	5 kár	pas
pas	kontra	všichni pasují	

Klíč ke správné obraně spočíval ve skutečnosti, že Východ nekontroval preventivní zahájení 3 kára. Tím naznačil, že má krátké piky, a Západ by měl proto očekávat délku v pikách na stole. Nebezpečí, že vydražitel bude mít shozy na piky je zřejmé a Západ by měl vynést srdce nebo tref, aby si obrana mohla v tempu odehrát všechny zdvihy, na které má nárok.

12. Opomenutí snadno viditelných indikací

Hráči se může odpustit, že nezvládne rozdání, které je po technické stránce nad jeho síly, ale není možné mu prominout nesprávný plán sehrávky, nebo obrany i přes informace, které má k dispozici. Předmět diskutovaný v této kapitole není vůbec obtížný. Všichni víme, že počet informací během dražby a vlastní hry roste. Každá hláška, kontra nebo pas dává určitou indikaci. Volba výnosu a zahrání ke každému zdvihu obrázek doplňují a na konci je vše jasné a ví se, jak hra měla probíhat. V tomto stadiu je „špatný pohled“ jasnou chybou hráče, který nepostřehl nějakou indikaci.

Máme tendenci všímat si pouze toho, co jsme se naučili pozorovat, což vysvětluje, proč tolik hráčů trpí při hře krátkozrakostí. Tito bridžisté nevidí co se před nimi odehrává, protože nevědí co mají hledat. Nemluvíme o jemných indikacích, které se vyskytnou a nejsou zpozorovány ani prvotřídními mistry. Běžně unikají takové indikace, které jsou velmi zřejmé a stačí je hráči ukázat a on se diví, jak mohl být tak slepý.

Ať již vědomě či podvědomě, všichni využíváme určitých indikací z dražby. Když soupeř dražbu zahájí, předpokládáme, že má alespoň 12 bodů. Když draží BT, dáme mu vyváženou rozlohu, když hlásí barvu, myslíme si, že má v ní nejméně čtyři karty. (R.p.: Kdyby tomu tak v systému soupeřů nebylo, musí partner dražícího upozornit zaklepáním na stůl, v úvodních dvou kolech dražby. To se ovšem netýká omylu nebo svévolného odchýlení – blufu, psychologické hlášky.)

Výnos skýtá také informace, kterých využívají všichni. Když hráč vynese figuru, za normálních okolností předpokládáme, že má sled, zatímco výnos dvojkou je buď od figury nebo singl. Spíše však zároveň zanedbáváme negativní informace, plynoucí z toho, že některá barva nebyla vynesena.

	A K J 4 A J 3 A 8 3 Q 6 2	**Rozdání 117** Všichni ve druhé, dával Sever *Sever* 1 pik 2 BT pas *Jih* 1 BT 3 BT
8 7 5 Q 8 6 4 K 10 2 K 9 5	9 6 2 7 5 J 9 6 5 A 10 4 3	
	Q 10 3 K 10 9 2 Q 7 4 J 8 7	

Vynesenou pikovou osmičku vzal Jih v ruce desítkou. Aby si zajistil splnění, musí vydražitel udělat všechny srdcové zdvihy a nemá nic, co by mu pomohlo, kromě výnosu. Tento neutrální výnos naznačuje, že hráč na výnosu má figury v jiných barvách. Například kdyby měl Západ stejné držení v srdcích a v pikách, mohl by stejně dobře vynést srdce. Skutečnost, že tak neučinil, dovoluje předpokládat, že má (pravděpodobně) srdcovou dámu. Možná, že to není mnoho, ale je to lepší než pouhé hádání. Jih by měl proto hrát srdcovou desítku a dá-li Západ malou, pustit.

Jelikož všechny listy mají stanovený a známý počet karet – 13, hráč mající délku v jedné barvě je obyčejně krátký v druhé. Mnoho bridžistů si to neuvědomuje.

	Q 9 6 K Q 5 10 6 5 4 2 A 7	**Rozdání 118** Všichni v první, dával Jih *Sever* 2 BT *Jih* 1 BT pas
K J 8 5 3 10 8 6 K 9 Q 4 3	A 2 J 7 4 3 Q 8 7 J 10 8 2	
	10 7 4 A 9 2 A J 3 K 9 6 5	

Třetí kolo piků vzala dáma na stole, zatímco Východ si shodil srdce. Protože Jih potřeboval dva kárové zdvihy, vynesl károvou dvojku a impasoval klukem v ruce. Západ vzal králem, odehrál si piky, vrátil srdce a Jih musel nakonec odevzdat ještě jeden zdvih. Kdyby se brala v úvahu kárová barva samostatně, rozehrál ji Jih správně na největší pravděpodobnost, ale v kontextu rozdání jako celku to bylo úplně špatné. Západ měl pět piků a Východ dva, bylo tedy pravděpodobnější, že Západ bude mít dvě kára. Jak po teoretické, tak po praktické stránce je lepší zahrát ze stolu desítku a nechat ji projít k Západu. Později může Jih impas opakovat. Pokryje-li Východ desítku, Jih propustí a v příštím kole zahraje eso. Tento způsob je špatný tehdy, má-li Západ singl malé káro. Zajišťuje ale splnění závazku, pokud má jakéhokoliv dubla kromě K Q.

Hráč trochu obeznámený s prostou logikou rozlohy nemohl padnout v následujícím slemu.

	A 7 A Q 7 3 Q 10 6 5 3 9 4	**Rozdání 119** NS ve druhé, dával Jih *Sever* 4 kára pas *Jih* 1 srdce 6 srdcí
J 10 9 4 J 9 5 2 - K 10 7 6 3	Q 8 6 3 2 - J 9 8 4 J 8 5 2	
	K 5 K 10 8 6 4 A K 7 2 A Q	

Když Západ vynesl pikového kluka a objevily se karty stolu, první dojem Jihu byl, ze se měl dražit sedmerák. Vzal pikovým králem a zahrál „přirozeně“ malé srdce k esu a najednou zjistil, že nemůže splnit šesterák. Měl samozřejmě smůlu, že obě červené barvy byly tak nepříznivě rozloženy, ale s touto možností měl počítat před zahráním do prvého zdvihu. Je jasné, že závazek může ohrozit pouze ztráta zdvihu v kárech. A má-li Západ károvou šikénu, sotva může mít šikénu srdcovou, protože by měl 13 karet v černých barvách a asi by promluvil do dražby. Proto měl Jih vzít první zdvih na stole a zahrát malé srdce ke králi, aby se pojistil proti čtyřem trumfům u Západu.

Je důležité osvojit si návyk všímat si karet, které soupeři nezahráli, stejně jako těch, které zahráli. Negativní indikace může často změnit dohad v jistotu.

	Q 10 6 4 Q J 5 A K J 2 8 6	**Rozdání 120** NS ve druhé, dával Jih *Sever* 3 srdce 4 kára 5 kár 6 srdcí *Jih* 2 srdce 3 piky 5 trefů 5 srdcí pas
J 9 3 10 4 9 7 6 J 10 9 5 2	K 8 5 2 7 Q 10 8 3 K Q 7 3	Po nepříznivém výnosu trefovým klukem sehrával hlavní hráč rozdání dobře. Vzal první zdvih, odehrál srdcové eso a obrátil pozornost na kára. Snapl třetí kolo králem v ruce. Když dáma nespadla, přešel druhým trumfem na stůl, snapl poslední káro a pustil obranu
	A 7 A K 9 8 6 3 2 5 4 A 4	do zdvihu na tref. Západ vzal desítkou a vrátil pikovou trojku. Jih chvíli přemýšlel, ale nakonec se rozhodl špatně a dal ze stolu dámu. Odevzdal pikový zdvih a slem byl ztracen. Jih si myslel, že měl 50% šanci na uhodnutí, ale mýlil se. Nebylo sice jisté, že splní dá-li desítku, ale bylo jisté, že zahrání dámou nemůže nic získat. Příčina je v reakci Východu na druhé kolo trefů. Je jasné, že kterýkoli ze soupeřů mohl tento zdvih vzít, a kdyby Východ neměl pikového krále, vzal by a vrátil by pik ke králi partnera.

V dalším rozdání vydražitel dopustil, že ho zaslepily pravděpodobnosti týkající se rozlohy a on proto neuvažoval dál.

	J K 5 A J 8 3 A K Q 9 7 4	**Rozdání 121** Všichni ve druhé, dával Jih *Jih* *Západ* *Sever* *Východ* 3 srdce 3 piky 6 srdcí všichni pasují
A K Q 9 8 6 2 Q 3 7 6 2 8	7 3 8 2 Q 10 9 5 4 J 10 6 3	Západ si odehrál pikové eso a zahrál károvou sedmičku. Jih vzal v ruce, zahrál srdce ke králi, zaimpasoval a třikrát ulehl. Protože bylo zřejmé, že Západ má dlouhé piky, nemuselo by se zdát nerozumné dát mu singl
	10 5 4 A J 10 9 7 6 4 K 5 2	srdce, ale vydražitel přehlédl prostou negativní indikaci, která by mu pomohla splnit závazek., Kdyby měl Západ jen singl srdce, určitě by pokračovat druhým kolem piků, aby vyrazil malý trumf na stole, určitě by pokračoval druhým kolem piků, aby vyrazil malý trumf na stole a tak ochránil předpokládanou dámu u partnera. To by také byl jasný plán, kdyby měl Západ sám tři trumfy s dámou. Pasivní kárové zahrání, ze kterého sotva mohl Západ očekávat nějaký zdvih, byla jasná indikace, že trumfy jsou rozloženy 2-2. Jelikož měl Západ dubl trumfovou dámu, měl důvod dát vydražiteli možnost udělat trumfový impas.

Když vám soupeř poskytne možnost zahrát něco, o co byste se bez jeho pomoci nepokoušeli, je dobré očekávat, že má něco za lubem (R.p.: - pokud to není některá z nám všem známých dobrých duší, které zpestřují mnohé otevřené turnaje svou obveselující přítomnosti a konverzací, ale úklady nestrojí.)

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

Rozdání 122 NS ve druhé, dával Západ

Západ	*Sever*	*Východ*	*Jih*
pas	pas	3 trefy	3 piky
pas	4 piky	všichni pasují	

Západ vynesl trefovou desítku a po odehrání dvou trefových zdvihů zahrál Východ kárového kluka. Jih vzal králem, aby si uchoval vstup na stůl, odehrál srdcové eso a pikové eso a pokračoval pikovým klukem. Západ vzal králem a vrátil srdcovou desítku a Jih využil možnosti zaimpasovat a zahrál kluka. Ten však byl pokryt dámou a vydražitel musel snapnout. Když se pak ukázalo, že Západ měl pět srdcí, nemohl se Jih zbavit svého ztrátového kára a jednou padl. Jih nevyužil prostou indikaci. Protože Západ měl bezpečný trumfový výnos, nerozehrál by srdce, kdyby impas seděl. Jediný možný důvod pro zahrání srdcovou desítkou byl, že věděl, že partnerovi spadne dáma. Jih měl proto dát krále a čekat, že dáma skutečně vypadne. Vydražitel v dalším rozdání měl možnost splnit nesplnitelný závazek, ale nevyužil ji.

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

Rozdání 123 Všichni ve druhé, dával Sever

Sever	1 BT	pas
Jih	4 piky	

Západ špatně vynesl trefovou dvojkou a Jih vzal desítku Východu dámou. Zahrál srdce k esu a potom pikový impas, který neseděl. Západ pokračoval trefovou šestkou a kluk Východu udělal zdvih, když ze stolu přišla malá. Východ vrátil tref k partnerovu esu a Západ to po jeho špatném trefovém výnosu dopadlo dobře, ale vydražitel se neměl nechat nachytat. Měl předpokládat, že Západ musí vědět, kde je trefová devítka podle prvního kola trefů. Zahrát další tref od kluka by byla taková základní chyba, že by to bylo neuvěřitelné. Jedinou figuru, kterou mohl Západ logicky mít, bylo eso. Poloha esa byla pro splnění závazku důležitá. Proto měl Jih hrát ve druhém zdvihu krále, jako jedinou možnost splnění závazku.

V následujícím rozdání hlavní hráč získal indikaci z dražby, ale nevyužil ji.

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

Rozdání 124 NS ve druhé, dával Jih

Jih	*Západ*	*Sever*	*Východ*
1 pik	2 kára	2 piky	3 kára
pas	pas	3 piky	všichni pasují

Vynesenou srdcovou desítku přikryl kluk a vzalo eso. Východ vrátil kárového kluka a Západ si odehrál dva kárové zdvihy a vrátil srdce. Jih uvažoval, že s oběma černými králi by Východ spíše dražil 2 BT než kára. Zdálo se rozumné zkusit nejprve trefy, protože bude-li mít Východ krále, mohl by Jih hrát na plonkového trumfového krále u Západu. Vzal proto srdce v ruce a zahrál trefovou trojku k desítce na stole, ale Západ přidal osmičku a Východ klidně propustil. Vše se zdálo být prosté a Jih zaimpasoval trumfy a odevzdal zdvih na singl krále. Pak byl šokován skutečností, že přece jen musí ještě odevzdat trefový zdvih. Směr uvažování Jihu byl správný, ale závěr, který byl

učiněn, správný nebyl. Když se Jih jednou rozhodl, že Východ nemůže mít oba černé krále, měl nejprve odehrát trumfové eso. Sedí-li trumfový impas, není třeba ho hrát.

Indikace z dražby mohou být cenné i pro obránce.

	A 6 J 8 6 4 K Q 9 Q 10 7 2	**Rozdání 125** Všichni v první, dával Jih *Sever* 2 BT 4 trefy 5 kár pas *Jih* 1 pik 3 trefy 4 BT 6 trefů
9 5 K 9 5 2 J 8 7 5 3 K 6	J 10 3 Q 10 7 3 A 10 6 2 5 4	Západ vynesl srdcovou dvojku k desítce a esu. Vydražitel přešel na stůl na pikové eso a zahrál trumfový impas, který neseděl. V této chvíli udělal Západ chybu, když se pokusil odehrát srdcového krále. Hlavní hráč snapl, dotrumfoval a odhodil si ztrátová kára stolu na
	K Q 8 7 4 2 A 4 A J 9 8 3	piky a splnil svůj slem. Západu mělo být jasné, že má-li Jih ztrátové srdce, musí mít rovněž ztrátové káro, protože jinak by si před trumfováním shodil srdce na vysoké káro stolu. Západ namítal, že předpokládal u Jihu károvou šikénu, ale tato námitka neobstojí ve

světle dražby. Hráči mající v jedné barvě dubl eso a ve druhé šikénu nepoužívají Blackwooda. Jasná indikace z dotazové hlášky Jihu 4 BT byla, že vydražitel nemá károvou šikénu.

Obránce, který umí naslouchat dražbě, by neudělal chybu v následujícím rozdání.

	K Q 8 4 Q 9 3 A Q 7 6 4 9	**Rozdání 126** Všichni ve druhé, dával Sever *Sever* 1 káro 2 piky 4 piky *Jih* 1 pik 2 BT pas
5 K 10 7 6 4 J 9 3 J 10 7 2	A 9 3 2 8 5 8 2 A K 6 5 4	Vyneseného trefového kluka vzal Východ králem a vrátil srdcovou osmičku. Jih dal malou, král udělal zdvih a Západ vrátil další srdce v naději, že by partner mohl snapovat. Východ přidal malé srdce, vydražitel vyrazil trumfové eso a závazek splnil. Západ nepostřehl prostou
	J 10 7 6 A J 2 K 10 5 Q 8 3	indikaci. Rebid Jihu 2 BT naznačoval vyváženou rozlohu, přesto však dražil v prvním pole piky. Jasně nemohl mít čtyři srdce a partnerova nemohl být singl. Z dražby vyplývalo, že Jih má čtyři trumfy, což volalo po vrácení trefu. Tím by se zkrátily trumfy stolu a způsobilo

by to ztrátu trumfové kontroly. Kdyby se vydražitel pokusil dotrumfovat, Východ vezme až ve třetím kole a zahraje pak další tref, zatímco když Jih trumfovat nebude a místo toho zahraje kára, udělá Východ jeden svůj malý trumf.

Obránci často chybují v situaci podobné následující.

	K 8 7 Q 5 A Q J 8 3 K 6 3	**Rozdání 127** Všichni v první, dával Jih *Sever* 3 BT *Jih* 1 BT pas
Q 9 4 A 9 6 3 2 10 7 4 J 5	10 6 3 2 K 10 7 4 9 2 Q 10 8	Výnos byl srdcová trojka, a když ze stolu přišla pětka, Východ dal desítku. Vydražitel potlačil záchvat smíchu a splnil s nadzdvihem. I když existuje mnoho případů, kdy je dobré impasovat proti figuře stolu, tento mezi ně
	A J 5 J 8 K 6 5 A 9 7 4 2	patří. Zahrání desítkou může být správné jen tehdy, má-li vydražitel eso, to je ale zde sotva možné. Kdyby měl Jih srdcové eso, nedal by ze stolu malou. Využil by jediné příležitosti k uplatnění dámy a zahrál by ji ihned. Zahrání malé karty ze stolu

je jasná indikace, že Západ vynesl od esa. A vzhledem k síle stolu mělo být Východu jasné, že hlavní hráč nebude mít nouzi o zdvihy, jakmile se dostane do tempa. Jediná naděje na poražení závazku je tedy pokusit se udělat pět srdcových zdvihů.

Obránci vždy mohou najít nějako indikaci, když vydražitel hraje neobvykle. Na každé odchýlení se od normální praxe je třeba se dívat s podezřením.

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

Rozdání 128 NS ve druhé, dával Jih

Jih	*Západ*	*Sever*	*Východ*
1 srdce	1 pik	2 srdce	2 piky
4 srdce	všichni pasují		

Na vyneseného kárového kluka přišla ze stolu trojka a Východ dal povzbudivou marku sedmičkou. Západ pokračoval desítkou, ta byla pokryta dámou a esem a vydražitel v ruce snapl. Přešel pak na stůl na trefového kluka a zahrál trumfový impas. Západ vzal a vrátil třetí káro, které Jih snapl. Po dotrumfování mohl odhodit jeden ztrátový pik na stole na čtvrté kolo trefů a splnil. Východ zmeškal svou příležitost při prvním zdvihu. Nepřirozené zahrání ze stolu malým kárem bylo nanejvýš podezřelé. Proč nepokryl vydražitel kluka? Mohlo to být jenom proto, že se bál, aby se Východ nedostal do zdvihu. Kdyby si Východ tuto indikaci uvědomil, vzal by esem, zahrál by zpátky pik a závazek by tak porazil.

Neobvyklá hra vydražitele prošla bez povšimnutí v následujícím rozdání.

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

Rozdání 129 Všichni v první, dával Sever

Sever	1 pik	3 BT
Jih	1 BT	pas

Západ vynesl srdcovou dvojku a dáma byla pokryta králem. Východ vrátil srdcovou desítku k esu a hlavní hráč uhrál tři kola piků. Jih a Západ si na třetí pik odhodili káro a hlavní hráč pak pustil Západ do zdvihu na srdce. Po odehrání čtvrtého srdce, na které si stůl shodil káro a Jih tref, se Západ ocitl v nuceném výnosu a musel zadat zdvih buď v kárech nebo v trefech. Východ si mohl položit otázku, proč se Jih odchýlil od normální praxe a riskoval zahrání srdcovou dámou v prvním zdvihu. Kdyby neměl vydražitel problémy, určitě by dal ze stolu šestku, aby dámu ochránil. Byla jen dvě možná vysvětlení. Buď měl Jih devět zdvihů shora a pokoušel se o desátý, a v tom případě by nezáleželo na tom, co Východ zahraje, nebo se bál rozehrání jiné barvy. Jediná barva, které se mohl obávat, byla kárová a na základě této úvahy měl Východ ke druhému zdvihu zahrát kárového kluka.

13. Kolem letěla kráva

I těm nejlepším bridžistům se občas stává, že spadnou z neporazitelného závazku, nebo že nechají splnit nesplnitelnou hru. Můj kolega z družstva Victor Goldberg přistupuje k takovým přehmatům svých spoluhráčů s náležitým soucitem. „Co to bylo v rozdání č. 31?“ zeptá se bez jakéhokoli stínu škodolibosti v hlase. „Asi kolem letěla kráva, že?“

Hráči vždy ochotně souhlasí s podobným vysvětlením, protože mistr nemůže jinou omluvu svých chyb nabídnout. Nemůže se dovolávat své nezkušenosti nebo neznalosti hry na nejvyšší pravděpodobnost či bezpečné sehrávky a jeho pýcha mu nedovolí přiznat, že by jakékoliv rozdání bylo nad jeho síly. Může pouze připustit, že letící kráva nebo něco stejně nepravděpodobného rozptýlilo v kritickém okamžiku jeho pozornost.

I když je známo, že mistři trpívají ztrátou soustředění, není tento nedostatek sám zřejmě vyhrazen jim samotným. Všichni hráči se musí značně soustředit, zvláště v obraně, chtějí-li udržet svůj hráčský standard. Mrzí nás nejvíce právě ty chyby, kterých jsme se mohli velmi lehce vyvarovat. Ty jsou vždy způsobeny nedostatkem pozornosti.

Často to bývá způsobeno únavou, protože unavený hráč se stává nepozorným. Značně se vyplácí velká fyzická a psychická odolnost při dlouhodobých zápasech na nejvyšší úrovni. Pouze ti, kdož jsou v nejlepší kondici, mohou vydržet hrát kolem šedesáti rozdání deset či čtrnáct dní za sebou, a z tohoto důvodu se špičkový bridž stále více stává záležitostí mladých. Hráč po padesátce může být velmi dobrým technikem, ale postupně ochabuje jeho schopnost soustředění po dlouhé časové úseky.

Nejlepším způsobem jak se ubránit únavě, je využít chvilek mezi jednotlivými rozdáními k uvolnění a odpočinku. Znamená to odložit všechny debaty o právě skončeném rozdání až po ukončení kola, což je rovněž dobré pro udržení harmonie mezi partnery. Není tak obtížné naučit se „vypínat a zapínat“ svou pozornost v pravidelném cyklu.

Snažte se vědomě odpočinout si po každém rozdání a brzy se vám stane druhou přirozeností ukončit chvíli odpočinu a maximálně se soustředit při zahájení dalšího rozdání. Další nabízející se příležitostí k odpočinku je role hráče na stole. Je jak zbytečné, tak i nemoudré pokoušet se sehrávat se svým partnerem v duchu dané rozdání. Místo toho si odpočiňte a věnujte se pouze nenáročným povinnostem hráče na stole. Hráči šestičlenných družstev by si měli osvojit při důležitých utkáních pravidlo, že pauzírující dvojice se nesmí dívat na své spoluhráče při hře. Když vám osobně záleží na výsledku zápasu, může být sledování zápasu ještě náročnější než hraní může pravděpodobně mít negativní účinky na vaši hru, až budete na řadě. Když nehrajete, máte odpočívat.Zdřímněte si, vykoupejte se nebo se natáhněte na gauč s knihou, odkud vás nezavolají.

Snadno poznáte na velkých turnajích ctižádostivé hráče. Neúčastní se večírku, chodí spát v přiměřenou dobu, aby byli druhý den fit. Dodržují rozumnou životosprávu, nedávají si bohatá jídla těsně před začátkem turnaje. A i když mohou mít rádi alkohol, uvědomují si, že alkoholické nápoje snižují soustředění a obejdou se bez nich v průběhu hry.

Rozdání uvedená v této kapitole dokumentují, co se může stát, když mistr ochabne ve své pozornosti. Ujišťuji vás, že viníci těchto „zločinů“ jsou všichni špičkoví bridžisté. Začnu jednou svou vlastní chybou.

	6	
	K 8 6 4	
	A Q 4	
	J 8 6 5 3	

Rozdání 130 Všichni v první, dával Jih

Sever		3 trefy	pas
Jih	1 tref	3 BT	

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

Přišel výnos pikovou pětkou k esu a zpátky piková trojka. Vzal jsem králem ve třetím kole, na stole jsem shodil károvou čtyřku a dámu. Když trefová dáma nespadla, neměl jsem už další zbraň a jednou jsem padl. Měl jsem pět zdvihů shora v jiných barvách, proto jsem potřeboval pouze čtyři trefové zdvihy a měl jsem si samozřejmě ze stolu odhodit na třetí pik malý tref. Když pak trefy nevyšly, měl bych k dispozici ještě možnost rozlohy 3-3 v srdcích plus kárového impasu a tak bych splnil tento snadný závazek. Proč jsem to neudělal? Zeptejte se krávy.

Jeden vydražitel draze zaplatil za přehlédnutí základní bezpečné sehrávky v rozdání ze zápasu na Mistrovství Evropy 1969 mezi Velkou Británií a Holandskem.

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

Rozdání 131 Všichni ve druhé, dával Sever

NS Holandsko

Západ	*Sever*	*Východ*	*Jih*
	pas	pas	4 srdce

všichni pasují

NS Velká Británie

	pas	pas	1 srdce
2 trefy	2 piky	pas	4 srdce

všichni pasují

V obou místnostech začala obrana zahráním esa a dalšího trefu. Holandský vydražitel pak hrál jako začátečník, protože zahrál srdcový impas a odevzdal zdvih na singl krále. Když se dostal do zdvihu, zahrál trumfové eso, zda nespadne kluk a tak musel odevzdat dva trumfové zdvihy a spadl. Jen velká ztráta koncentrace může vysvětlit tuto chybu. Britský hlavní hráč takové zatmění neměl. Uvědomil si, že může odevzdat jeden trumfový zdvih, nikoliv však dva, a proto ve třetím zdvihu zahrál srdce k esu. Když spadl král, zahrál káro ke králi a esu. Nakonec udělal impas na srdcového kluka, který musel být u Východu a udělal 11 zdvihů, čímž jeho družstvo získalo překvapivě 13 IMP.

Následující rozdání pochází z bojů o Gold Cup.

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

Rozdání 132 Všichni ve druhé, dával Jih

Sever		2 piky	pas
Jih	1 pik	4 piky	

Západ vynesl trefového krále k esu na stole a vydražitel zahrál pikovou trojku ke králi v ruce. Když Západ přidal kluka, začal Jih předpokládat trumfovou rozlohu 4-1 a zčervenaly mu uši, když si uvědomil, že se zapomněl odblokovat na stole trumfovou osmičkou. Pomyslel si, že to možná nebude vadit, protože kára by mohla být 2-2. Ale kára byla rozdělena 3-1 a opravdu to vadilo. Jih pokračoval malým pikem k desítce a k dámě a Východ vrátil srdce. Hlavní hráč vzal druhé srdce,

zahrál káro ke klukovi a vynesl ze stolu pikovou osmičku, které prošla. Když se ovšem pokusil dostat do ruky na kára, Východ snapl, odehrál si tref a závazek byl poražen.

Ve druhé místnosti byl závazek stejný a Západ opět nenašel porážející srdcový výnos. Vydražitel se ovšem pečlivě odblokoval v trumfech a splnil.

Tak se vyhrávají a prohrávají zápasy družstev. Hráč na vteřinku vypne a daruje soupeřům 12 IMP.

I mezi mistry jsou zakořeněna tabu, která mimo jiné zakazují výnos singl trumfem. Následující rozdání pochází z rozehrávek o nominaci národního družstva USA pro Mistrovství světa 1970.

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

Rozdání 133 NS ve druhé, dával Západ

Západ	*Sever*	*Východ*	*Jih*
pas	pas	1 tref	pas
1 pik	kontra	pas	1 srdce
pas	4 srdce	kontra	všichni pasují

Podle uvedené dražby mělo být Západu jasné, že vydražitel může udělat 10 zdvihů pouze snapováním. Trumfový výnos znamená zisk nejméně 500 a možná i 800 bodů, ale Západ vynesl trefovou šestku a naděje na velký bodový zisk se rozplynula. Hlavní hráč propustil trefového krále a Východ měl stále ještě možnost závazek jednou porazit, kdyby zahrál trum sám. Odehrál si však vysoký pik a vrátil tref a vydražitel splnil závazek na křížové přebitky.

Ve druhé místnosti sehrával 4 srdce Sever a opět nepřišel trumfový výnos. Východ vynesl vysoký pik a pak již nebylo možno závazek porazit.

Na Mistrovství světa 1966 dostalo družstvo USA neočekávaný dárek 13 IMP, když italský hlavní hráč měl chvilkové zatmění

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

Rozdání 134 Všichni ve druhé, dával Jih

Konečný závazek byl v obou místnostech 4 piky z Jihu. Po trumfovém výnosu (který nebyl příliš moudrý, neboť Sever ukázal dlouhé trefy) americký vydražitel snadno udělal 11 zdvihů. Ve druhé místnosti obránci tolik nepomáhali. Západ vynesl srdcovou trojku ke králi a esu, vzal vrácené srdce a zahrál káro. Král Východu udělal zdvih a vrácené srdce musel stůl snapnout. I když udělali obránci již tři zdvihy, italský vydražitel nebyl v této fázi sehrávky nijak ohrožen. Stačilo mu odehrát si kárové eso, pak trefové eso a trefový snap, odehrát si károvou dámu, snapnout si poslední srdci a ukázat karty. Jih však nevzal v úvahu nebezpečí možného trumfového rozložení 4-1 a před odehráním kárového esa zahrál trefové eso a trefový snap. Když pak zahrál srdci, Západ si shodil trefového krále. Jih snapl na stole a vrátil se do ruky převzetím pikového krále a zjistil, že musí odevzdat trumfový zdvih Západu.

Počítání při obraně by mělo být pro mistra zcela běžné, ale Západ si v následujícím rozdání „klimbnul“.

7 4
Q 9 6 4
9 3
Q 10 7 6 3

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

K 10 9 2
A J 10 5 2
A
A 9 2

Rozdání 135 Všichni ve druhé, dával Jih

Jih	*Západ*	*Sever*	*Východ*
1 srdce	kontra	2 srdce	3 kára
4 srdce	všichni pasují		

Vynesený kárový kluk prošel k esu a Jih, protože neměl žádný jiný vstup na stůl, zahrál srdcové eso a malé srdce. Vrácené káro snapl a zahrál trefovou dvojku. Západ nechtěl za vydražitele uhodnout trefovou situaci a přidal bez váhání malou, Jih však neměl co hádat. Nemohl závazek splnit dostane-li se Východ do zdvihu, proto vzal trefovou dámu a pokračoval esem a malým trefem, čímž dostal Západ do nuceného výnosu.

Kdyby Západ uvažoval normálně, uvědomil by si, že jelikož má Jih pouze 5 srdcí a jedno káro, musí mít v černých barvách 7 karet. Nebylo proto vůbec třeba snažit se získat pro obranu dva trefové zdvihy. Západ si měl zajistit poražení závazku naskočením trefovým králem v prvním kole trefů a vrácením této barvy. Pak už by si pouze počkal na dva pikové zdvihy.

Mistr se provinil příliš častým impasováním v následujícím rozdání, které pochází z rozehrávek o nominaci do družstva USA v roce 1966.

K
A J
A 8 7 4 3 2
Q 9 4 2

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

A 4 3 2
K 6 5
10
A K 10 5 3

Rozdání 136 Všichni ve druhé, dával Jih

Sever		1 káro	3 trefy	3 piky	5 srdcí	pas
Jih	1 tref	1 pik	3 srdce	5 trefů	6 trefů	

To je velmi pohodlný slem. Vydražitel má 10 zdvihů shora a potřebuje pouze dva snapy na stole ke splnění. Vynesená srdcová dvojka ovšem znamenala pro hlavního hráče pokušení a Jih bezstarostně přijal nabídku „volného impasu“. Srdcový kluk byl pokryt dámou a Jih musel vzít králem. Příliš pozdě si uvědomil, že se zbavil důležitého vstupu do ruky. Kára byla špatně rozložena, trumfy byly 3-1, a slem už nemohl být splněn.

Kdyby se byl Jih soustředil, uvědomil by si určitě, že srdcový kluk stolu byl jen klam a mam. V závazku 7 trefů by bylo rozumné zahrát ho v prvním kole, protože by se musela vypracovat kára, v šesteráku je to však zbytečné.

Další častou chybou slabých hráčů je bezmyšlenkovité přesnapování stolu. V následujícím rozdání, pocházejícím z Mistrovství Evropy 1961 žen, proletěla kráva oběma místnostmi.

9 5
9 7 6 2
2
A Q 9 5 3 2

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

Q J 10 7 6 2
-
A K Q 10 3
7 6

Rozdání 137 EW ve druhé, dával Jih

V obou místnostech sehrával Jih piky kontrované, když EW dražily 4 srdce. Po snapnutí vyneseného srdce si vydražitelky odehrály kárové eso a pokračovaly károvou trojkou, kterou si snaply na stole devítkou. Obě hráčky na Východě přesnaply pikovým králem a v dalším průběhu zjistily, že závazek nemohou porazit. Je téměř neuvěřitelné, že dvě hráčky mistrovské třídy měly totožné zatmění, jehož výsledkem bylo remízové rozdání místo získaných 890 bodů. Východ si měl samozřejmě místo přesnapnutí odhodit tref. Toto zahrání by pro obranu znamenalo rozdíl alespoň dvou zdvihů. Po vynesení trumfů by Východ vzal a bodl by vydražitele srdcem a nakonec by Jih nemohl udělat víc než 4 trumfové, 1 kárový zdvih a 1 kárový snap a možná dva trefové zdvihy.

Správná obrana v následujícím rozdání je obtížnější, ale mistr zde opět zavrávoral a umožnil tak splnění nesplnitelného závazku.

	A Q J 6 Q J 9 K 8 6 3 A K	**Rozdání 138** EW ve druhé, dával Sever *Sever* 2 BT 4 trefy pas *Jih* 3 piky 4 piky
K 10 8 4 A 3 7 4 Q 10 7 5 4	- K 10 8 5 2 J 10 9 5 2 J 9 3	Výnos byl srdcové eso, na které přidal Východ povzbuzující desítku. Západ pokračoval dalším srdcem k partnerovu králi, snapl třetí kolo srdcí a pustil stůl do zdvihu na tref. To bylo ale vše, co mohla obran udělat. Hlavní hráč se mohl dostat dvakrát do ruky na A Q v kárech a dvojnásobným impasováním trumfového krále splnit závazek.
	9 7 5 3 2 7 6 4 A Q 8 6 2	I když Západ neviděl při partii správnou obranu, byl první, kdo v komentáři po partii upozornil na svou chybu. K poražení závazku stačilo shodit si na třetí kolo srdcí káro. Tímto prostým zahráním by omezil počet vstupů hlavního hráče do ruky na jediný a musel by tak udělat dva trumfové zdvihy.

Následující rozdání ukazuje účinky únavy na mistra. Pochází z finálového zápasu Olympiády v roce 1968 mezi Itálií a USA. Předcházelo mu 14 dní vyčerpávajících bojů.

	A 7 3 Q 4 9 8 7 6 5 4 2 5	**Rozdání 139**
K 10 9 2 10 6 J 10 A Q J 7 3	J 5 4 A 9 8 5 2 - 10 9 8 6 4	V obou místnostech se hrálo 5 kár z Jihu a italský vydražitel by byl po normálním průběhu obrany poražen. Diváci v otevřené místnosti však byli svědky zmatené sehrávky a chabé obrany. Americký vydražitel vzal vyneseného kárového kluka a pokračoval dvěma koly trumfů, na které si Východ shodil dvě srdce a závazek tím zadal. Vydražitel se ale nechtěl nechat
	Q 8 6 K J 7 3 A K Q 3 K 2	zahanbit a místo aby rozehrál nyní srdce, šlechetně zahrál singl tref ze stolu, pokoušeje se ukrást zdvih na krále v ruce.. Tento způsob sehrávky by znamenal prohru, kdyby trefové eso a pikový král nebyly v jedné ruce. Při této rozloze však náhodou hlavnímu hráči nic nehrozilo. Západ nemohl bezpečně rozehrát piky ze své ruky a tak závazek byl nakonec přece jen splněn.

Ještě výraznější příklad špatné sehrávky pochází ze semifinálového zápasu mezi USA a Holandskem na stejné Olympiádě.

	A K 9 4 A K 10 6 4 - K 5 4 2	**Rozdání 140** NS ve druhé, dával Východ *Východ* *Jih* *Západ* *Sever* pas pas 1 tref kontra 2 kára 2 srdce 3 kára 4 kára 5 kár kontra pas 5 srdcí všichni pasují
Q J 7 2 Q 5 3 A Q 9 A 10 9	10 5 3 - J 8 7 6 5 4 Q 7 6 3	Tak probíhala dražba když byli Holanďané na NS a přišel výnos pikovou sedmičkou ke králi na stole.
	8 6 J 9 8 7 2 K 10 3 2 J 8	Vydražitel si odehrál srdcové eso, pak pikové eso a snapl si malý pik – Západ odhodil dámu. Pak přišel malý tref ke králi na stole a tref zpátky k esu. Západ zahrál srdcovou trojku k desítce na stole

a Jih si snapl v ruce tref a na stole káro, V této fázi partie měl Jih v ruce již jen jeden trumf a měl na vybranou mezi snapnutím posledního trefu stolu nebo posledního piku. Západ však byl ovlivněn trefovou otvírkou Západu a spadnutím pikové dámy a pokusil se snapnout tref. Západ však přesnapl, odehrál si pikového kluka a závazek porazil. Chybu hlavního hráče můžeme omluvit pouze únavou z vyčerpávající bitvy. Když Východ pokryl poslední tref, bylo snapnutí Jihu nesmyslným zahráním, které nemohlo nic získat. Ke splnění mu stačilo něco si v tomto zdvihu shodit. Kdyby si Západ shodil pik, stůl by byl vysoký. Kdyby si ho neshodil, mohl by si Jih snapnout svůj ztrátový pik v ruce. Tato chyby stála mnoho, protože ve vedlejší místnosti hrál Jih 4 srdce a udělal 11 zdvihů.

Další rozdání je z finále Gold Cupu.

	K 10 9 8 K Q 9 3 9 2 Q J 8	**Rozdání 141** Všichni ve druhé, dával Sever *Sever* 1 BT 4 srdce pas *Jih* 3 srdce 6 srdcí
A J 7 6 4 2 6 A 8 4 7 5 3	Q 5 3 8 7 4 6 5 3 K 6 4 2	Západ vynesl kárové eso, aby se podíval na stůl. Východ přidal nepříliš povzbuzující trojku a vypadalo to, že trefy sedí dobře pro hlavního hráče. Proto se Západ rozhodl, že jediná naděje obrany spočívá v pikách. Zabručel omluvné „Asi to neprojde“ a vynesl pikové eso.
	- A J 10 5 2 K Q J 10 7 A 10 9	Měl pravdu, eso neprošlo. Jih dotrumfoval, shodil si trefy na kára, snapl si jeden ztrátový tref a druhý shodil na pikového krále. Západ si neuvědomil, že má-li Jih ztrátový pik, nemůže se ho nijak zbavit.

Pasivní obranou by byla ponechána vydražiteli možnost impasovat trefy v obou směrech. Rozloha trumfů 3-1 znamenala, že si nemůže snapnout na stole oba ztrátové trefy a vydražitel by se proto musel pokusit o 12-tý zdvih buď přirozeným impasem trefů na Východ, nebo po shození trefů ze stolu na kára, snapovacím impasem zahraným na hráče na Západě. Jih se tak mohl rozhodnout nešťastně, kdyby Západ nebyl vyřešil jeho problém odehráním pikového esa. Následující příklad špatné hry pochází ze zápasu mezi Holandskem a Kanadou na Olympiádě 1968.

	Q J 6 4 3 10 3 2 Q 6 4 3 2	**Rozdání 142** EW ve druhé, dával Sever Západ Sever Východ Jih pas 1 káro 2 kára 5 kár pas pas 5 srdcí všichni pasují
K 9 5 - J 10 9 8 4 2 10 8 7 6	7 2 K Q 4 A K 7 5 3 J 9 5	Tak se dražilo v místnosti, kde byli Kanaďané na NS. Přišel výnos károvým klukem, který byl pokryt dámou a snapnut vydražitelem. V tomto okamžiku hlavní hráč
	A 10 8 A J 9 8 7 6 5 - A K Q	zahodil všechny své šance odehráním trumfového esa. Musel potom odevzdat dva srdcové a pikový zdvih a jednou padl. Tento hráč je za normálních okolností velmi opatrný. V 99 případech ze 100 by našel správný způsob sehrávky zahráním malého trumfu z ruky ve druhém kole. Nehrozí tím téměř žádné nebezpečí, protože je málo pravděpodobný snap některé vedlejší barvy hned při prvním vynesení. Když Západ nepřizná trumf, srdcová rozloha bude jasná a Jih si uvědomí, že bude muset zahrát malý pik od esa, aby se dostal na stůl a mohl zaimpasovat trumfy. Kanaďané měli v tomto rozdání štěstí, protože ve druhé místnosti hráli Holanďané na lince NS 6 piků kontrovaných a třikrát padli.

V následujícím rozdání nezahrál hráč mistrovské třídy bezpečně.

	9 2	**Rozdání 143** Všichni ve druhé, dával Jih
	J 7 3	*Sever* 2 kára 3 trefy pas
	9 3	*Jih* 2 trefy 2 piky 3 BT
	K J 10 9 8 4	

J 8 7 4	5	Západ vynesl károvou dvojku ke klukovi a králi a
9 6	K Q 8 4 2	vydražitel se nejprve pokusil ukrást trefový zdvih.
Q 10 7 2	J 6 5 4	Východ věřil partnerově trojce a vzal ihned a vrátil
6 5 3	A 7 2	károvou čtyřku. Jih vzal esem a začal hrát piky shora,
	A K Q 10 6 3	musel však odevzdat čtvrtý pik.
	A 10 5	Západ si odehrál dvě vysoká kára a vrátil srdce a vydražitel musel
	A K 8	ještě odevzdat srdcový zdvih. Jih ihned poukázal na svou chybu. Bylo
	Q	jasné, že kára jsou rozložena 4-4 a hlavní hráč měl po vzetí prvního

kára vynést z ruky pikovou desítku. Kdyby Západ propustil, udělal by Jih šest pikových zdvihů, zatímco kdyby Západ vzal pikovým klukem, devítka by zajistila přechod na stůl na pět vysokých trefů.

Když v následujícím rozdání Západ nenašel porážející obranu, chtěl přestat s bridžem. Naštěstí si to rozmyslel a od té doby již mnohokrát bránil pěkně.

	J 8 5 4	**Rozdání 144** Všichni ve druhé, dával Jih
	K Q J 6 4	*Sever* 4 piky pas
	K	*Jih* 1 pik 6 piků
	Q 6 3	

Q 10 3	-	Západ správně překonal nutkání kontrovat a našel bez-
A 9 8 3	10 7 5 2	pečný výnos károvou desítkou, na kterou přišel ze
Q 10 9 6	8 7 4 3 2	stolu král a od Východu dvojka. Vydražitel rozehrál
K 5	8 7 4 2	trumfy – A K a malý k dámě. Východ si shodil další
	A K 9 7 6 2	tři kára. Západ byl ve zdvihu a musel opět vynášet.
	-	Bylo jasné, že by nebylo rozumné pokusit se o odehrání srdcového
	A J 5	esa a zahrání trefu by jasně darovalo závazek hlavnímu hráči. Proto
	A J 10 9	se Západ rozhodl, že nejbezpečnější bude káro. Při této rozloze karet

to však nebylo nic platné. Jih si shodil ze stolu dva trefy na svá kára a pak zahrál trefové eso a malý tref. Když spadl král Západu, bylo po všem.

Shazováním kár dal Východ partnerovi správnou informaci. Západ věděl, že Jih má maximálně čtyři kára, proto musí mít aspoň tři karty v trefech a srdcích. Z toho plynulo, že zahrání malého srdce neumožňovalo Jihu splnit slem, i kdyby měl v ruce srdcového singla. Západ musí porazit slem získáním zdvihu na trefového krále.

Pro mistra, který musí provádět dopočítávání rozloh zcela běžně, by to neměl být žádný problém. Západ sám si přesně uvědomoval, jak velké chyby se dopustil.

Vynikající hráči se často dopouštějí chyb nejen v obtížných situacích, ale i ve zcela snadných. Ti mistři, kteří se dopouštějí nejmenšího množství takových chyb, se vyznačují největší schopností soustředit se a jsou to právě oni, kdo vyhrávají ve většině důležitých turnajů a zápasů.

Na všech stupních bridžové dovednosti je to stejné. Vítězí ti, kteří se dopustí nejméně chyb v jednoduchých situacích. Hráč, který dokáže omezit své chyby na 50% zjistí, že se dostane na vyšší stupeň bridžového mistrovství, a jeho cíle na náhle stanou splnitelnými.

- x - x - x - x - x - x -