**Bridžový klub Havířov**



**Havířovská bridžová akademie**

**Ročník 2 – školka**

**JAROSLAV HÁJEK**

1. Vyvážená rozloha

Lekce týkající se dražby nebudou v tomto roce nijak příliš rozšiřovat systém o konvence, ale budou proměňovat základ systému tak, aby nebyl opřen o body a bodové hranice, ale aby byl elastičtější prostřednictvím popisu rozlohy. Spíše jej tedy budeme zdokonalovat a dostávat na úroveň běžných postupů. První a poměrně zásadní nedokonalostí našeho dosavadního systému jsou vyvážené rozlohy. Zatím je chápeme jako kombinace bez 5-listu. To je ale už dávno překonané schéma. Vyváženým listem rozumíme slohu bez krátkosti. Minimálně zde může být dubl. Rozhodně ne tedy slohu 4-4-4-1. K vyváženým rozlohám naopak připojíme slohu 5-3-3-2, je-li náš 5-list levný.

Co praktického to bude znamenat pro naši dražbu. Změny se dotknou zahájení 1BT a 2BT. Takovéto zahájení nepoužijeme při splněných bodových hranicích se slohou 4-4-4-1. Přesuneme je do zahájení 1t, 1k podle toho, jak to bude s délkou jejich levných barev, přesně podle zásad systému Lepší levná. Naopak zde přidáme rozlohy 5-3-3-2 s levným 5-listem, které jsme dosud dražili přes tuto levnou. Nic jiného se nezmění. Vyvážený list je další pojem už poněkud zkušenějšího bridžisty.

Příklady:

10,8,3 A,5 Q,10,7,3 A,K,10,6 K,10,7 Q,J,6,3

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

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

A,K,J,10 A,Q,2 A,Q,J,9 K,Q,J,2 K,Q,9,8,7 K,Q

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

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

Q,2 10,5 K,8,5 Q,J,9,5,4 K,8 Q,7

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

1BT-2t 1BT-2t 1k-1p 1t-1k 1BT-2t 1BT-2t

2BT-3BT 2BT-pas 2p-pas 1s-1BT 2BT-pas 2s-2p

pas 3BT-pas 3p-4p

pas

1. Plán sehrávky hlavního hráče v beztrumfových rozdáních

Tato lekce by měla představovat kvalitativní zlom. Od této chvíle bychom měli začít učit děti u hry přemýšlet. Do této doby jsme je učili především uplatňovat pravidla, která se zakládají na našich zkušenostech z této hry, a trvali jsme na tom, aby je vědomě dodržovali, ať už jim rozumí, či nikoliv. Tato lekce by měla být úvodem k bridžovému myšlení, kterého bude samozřejmě stále více a více přibývat. Hlavním heslem tohoto roku pro sehrávku bude plánování. Vštípit dětem tento zvyk – zamyšlení se a včasné vyhledání cesty ke splnění závazku – bude nejdůležitější úkol pro školku.

Plánovat beztrumfovou sehrávku je snazší, protože faktorů, které ji ovlivňují, je méně, proto začínáme právě od ní. Měli bychom naučit děti návyku hlavního hráče zamyslet se okamžitě po prvním výnosu, ještě před přidáním první karty stolu. Předmětem tohoto zamyšlení by měla být otázka, kolik vidím nezpochybnitelných zdvihů. Dále se tážu, kolik mi jich chybí a kde je lze získat. Pak se již vydám po cestě, kterou naleznu. Využívat budeme samozřejmě technik sehrávky, které již známe. Pro objasnění tohoto procesu máme přichystána tato rozdání. Několik prvních vysvětlíme sami, a pak dáme příležitost nápadům a návrhům dětí, opravujeme je a vedeme na správnou cestu. Poukážeme také na častost výnosu obránců ze sledu. Neopomeneme zhusta chválit. Není nutno za každou cenu probrat všechna rozdání.

5,4,3

K,3,2

Q,J,10,9

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

7,6,5 J,10,9,8

A,5 8,7,6

J,10,9 A,K,2 K,Q,8,7

A,Q,4

K,4,3,2

A,6,5

Závazek: 3BT

Výnos: Q piková

Hlavní hráč si napočítá šest jistých zdvihů (2 pikové, 3 srdcové, 1 trefový), zjistí, že mu chybí tři zdvihy ke splnění závazku, a ty může získat v kárech po vyražení esa. Je nutno dát se tedy do této práce. Ukážeme, jak by se situace vyvíjela po odehrání vysokých zdvihů před vypracováním kár, a můžeme vysvětlit a objasnit pojem stoper.

6,5,4

10,9,8,7

4,3,2

8,7 A,6,5 K,J,10,9

K,4,3 A,Q,6,5

7,6,5 10,9,8

K,Q,J,10,9 A,Q,3,2 8,7

J,2

A,K,Q,J

4,3,2

Závazek: 1BT

Výnos: K trefový

Hlavní hráč si napočítá šest jistých zdvihů (4 kárové, 1 trefový a 1 pikový). Šance na získání kýženého chybějícího zdvihu je v pikách, dokáže-li hlavní hráč realizovat impas a bude-li samozřejmě sedět. Zatím se ještě nebudeme zabývat zadržováním.

A,Q,7

K,J,4

K,Q,9,8

10,9,8,6 K,Q,3 4,3,2

5,3,2 10,9,7,6

A,7 6,5,4

J,10,9,8 K,J,5 6,5,2

A,Q,8

J,10,3,2

A,7,4

Závazek: 6BT

Výnos: J trefový

Hlavní hráč vidí po třech zdvizích v pikách, srdcích a trefech. Další tři zdvihy lze vypracovat pohodlně v kárech, pokud to udělá dříve, než ztratí stopery ve vedlejších barvách.

A,4

A,K,Q,5

9,8,7,6

K,Q,J,10,9 10,9,8 8,7,6,5

J,10,9 8,7,6

4,3,2 A,5

3,2 3,2 7,6,5,4

4,3,2

K,Q,J,10

A,K,Q,J

Závazek: 3BT

Výnos: K pikový

Jisté jsou čtyři zdvihy v trefech, tři v srdcích a jeden v pikách. V kárech lze získat další tři zdvihy, ale výnos do piků je nepříjemný. I když se budou dělit 5-4 (pro hlavního hráče nejlépe), udělá obrana čtyři piky a jedno káro. Není proto možné rozehrát kára a jediná šance na splnění je v dělení srdcí 3-3. Můžeme děti upozornit na to, že je lepší obehrát předtím své trefové zdvihy, protože nepozorný obránce může případně špatně zahodit, což zvyšuje pravděpodobnost našeho úspěchu.

K,Q,J,4

Q,J,2

A,2

6,5 J,6,5,4 10,9,8,7

8,7 10,9,6,3

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

K,9,8,7 A,3,2 A,10

A,K,5,4

5,4,3

Q,3,2

Závazek: 3BT

Výnos: K kárový

Devět zdvihů je jistých shora (po čtyřech srdcových a pikových a 1 kárový), proto si je můžeme okamžitě posbírat. Nesmíme ale zapomenout na dobrou techniku a nezablokovat se.

A,5,4

6,5,4

A,K,4

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

8,7 K,Q,J,10,9

7,6,5 J,10,9,8

Q,J,10 K,3,2 9,8

A,3,2

Q,3,2

A,K,3,2

Závazek: 3BT

Výnos: Q piková

Máme osm jistých zdvihů a devátý lze získat v trefech, pokud je obehrajeme třikrát a vypadne do těchto zdvihů všech pět zbývajících trefových karet soupeřů. Samozřejmě nesmíme ani pomyslet na obehrávání svých stoperů v ostatních barvách.

8,6,4

7,5,4

A,9,6,4,2

9,3

A,10

A,9,6,2

K,Q,3

8,7,6,4

Závazek: 1BT

Výnos: 5 piková

Vidíme 5 rychlých zdvihů a možnost vypracování dvou kár při dělení 3-2. Ukážeme na svízel vstupu ke kárům, nezablokovat se je cesta k úspěchu. K,5

10,4

K,7,6,4,2

Q,J,10,8,4 K,7,4,3 9,7,6

K,J,7 Q,6,3,2

Q,9,5 J,10,8

10,2 A,3,2 Q,J,5

A,9,8,5

A,3

A,9,8,6

Závazek: 3BT

Výnos: Q piková

Máme sedm zdvihů a chybí nám dva. Možnosti jsou v trefech, ale po podrobnějším promyšlení zjistíme,že zde nalezneme jen jeden ze dvou chybějících zdvihů.Dva můžeme nalézt v kárech, pokud se dělí 3-3. Ukážeme, že tyto šance nelze kombinovat, protože soupeři pak dosáhnou svých pěti zdvihů dříve než my devíti, a tak je okamžité rozehrání kár jedinou nadějí na splnění závazku.

Literatura: J. Hájek Bridžová školka 24. lekce

E. Kaplan Základy sehrávky str. 11-13

J. Fišer Jak se hraje bridž str. 60-61

P. Hebák Bridž pro každého str. 83-85

P. Mokráň Bridž rýchlo a dobre str. 228-230

J. Sedlář Základy teorie bridže str. 20-22

P. Cronier a spol.Minibridž 1.,2.,16. lekce

1. Plán beztrumfové obrany

Jako má hlavní hráč svou koncepci a snaží se předem naplánovat, jak dosáhne žádaného počtu zdvihů, stejně tak i obránci by měli postupovat metodicky. Mají tu nevýhodu, že neznají karty svého partnera a není proto pro ně snadné najít nejoptimálnější postup, ale mají první výnos. Ten je veden obvykle do nejdelší a nejlépe soupeři nelicitované barvy a říká partnerovi, jestli můžeš, pomoz mi tím, že pokaždé, když se dostaneš do zdvihu, nes svou nejvyšší kartu této barvy a pomáhej mi tak tuto barvu vypracovat. Nejhorší situací je, když obránci, pokud se dostanou v beztrumfech do zdvihu, vynášejí jednou tam, jindy onam bez ladu a skladu. Častou chybou obránců také bývá okamžité odehrání vysokých karet v barvě, kterou vypracovává soupeř.

A,K

A,K,4,3

J,10,9,7,5

Q,J,10,9,7 K,5 8,4,2

Q,6,5,2 J,7

6 A,K,8,2

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

10,9,8

Q,4,3

A,9,7,2

Prvním rozhodnutím v tomto rozdání je, co vynést do 3BT Jihu. Samozřejmě že správná odpověď je dámu pikovou. Piková barva by mohla přinést nějaké zdvihy na malé karty, zvlášť když partner pomůže. Hlavní hráč bere esem na stole, Východ se odblokovává osmičkou a hlavní hráč nese ze stolu malé káro. Zjevně se snaží vypracovat svá kára. Západ bere esem a nesmí udělat tu chybu, že by odehrál i krále a pak teprve poslal svému partnerovi pik. Tím by vypracoval hlavnímu hráči dostatečný počet zdvihů a ten by se mohl smát, jak se mu podařilo splnit nesplnitelný závazek. Je nutno si uvědomit, že beztrumfová hra bývá nejčastěji soubojem o vypracování barvy a ne odehráním nejvyšších karet. Zvláště v případě stoperů v soupeřově dlouhé barvě je to taktika přímo sebevražedná a určitě nepovede k pověsti obávaného obránce, který je vždy nepříjemný.

Další příklad:

K,Q,J,10

J,5,2

A,Q,5,3

9,6,5,4,3,2 Q,6 8

K,7,4 A,Q,10,6,3

9,8 J,10

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

9,8

K,7,6,4,2

J,9,7,3

Licitace:

W  N  E S

1s pas

Pas 1p pas 1BT

Pas pas pas

Co má nést Západ a jak mají obránci hrát?

Tady je už dražba dostatečně dobrým vodítkem. Partner má určitě 5-list srdcový. Nejlepší výnos je srdcový král. Ani malé srdce by nebyla katastrofa, ale král je asi lepší. Partner nechá běžet první zdvih, druhý převezme a odehraje zbytek svých srdcí a dva nejvyšší trefy a závazek je poražen. Kdyby Západ vynesl ze své nejdelší barvy, odehrál by si hlavní hráč čtyři nejvyšší piky a pět kár a splnil by závazek s dvěma nadzdvihy.

Ve třetím příkladě vám předvedeme jinou možnou strategii boje obránců. Tentokrát nepůjde pouze o vyhrání závodu ve vypracování své dlouhé barvy, budeme také aktivně bránit tomu, aby hlavní hráč vůbec nějakou dlouhou barvu měl:

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

Jih hraje 3BT. Výnos už asi zvládneme – dáma kárová. Vydražitel bere eso a hraje trefy. Jak budeme bránit? Je vidět, že na stůl nejsou žádné vstupy k  hrozivě dlouhým trefům. Otázka zní, jak zabránit hlavnímu hráči, aby si je všechny neodehrál. Odpověď není tak těžká. Musím si ušetřit trefové eso do doby, kdy už nebude moci hlavní hráč vynést své trefy znovu. V našem případě bude nejlepší, položíme-li jej ve druhém kole. Ale protože si obránce nemůže být jist, zda hlavní hráč nemá v ruce tři trefy, neudělá chybu, ani když vezme eso až napotřetí. Vydražitel už závazek nesplní, ať dělá, co dělá.

V této lekci můžeme také objasnit, proč vynášíme právě čtvrtou shora. Obráncům tak přibude další prvek ke sledování. Pravidlo jedenácti říká, že jestliže partner vynesl čtvrtou shora, pak odečtením hodnoty této karty od jedenáctky zjistím, kolik je vyšších karet než vynesená karta v listech dummyho, Vašem a hlavního hráče. Protože list dummyho je vidět a Váš znáte, zjistíte, kolik vyšších karet než karta vynesená, má hlavní hráč. Např. partner vynesl 7, na stole vidíte Q,6,4 a vy sám máte K,J,5,3. Jedenáct bez sedmi jsou čtyři. Všechny čtyři vyšší karty jsou vidět (dvě na stole a dvě ve Vaší ruce a není tedy třeba přebíjet, sedmička udělá zdvih, pokud byla vynesena jako čtvrtá shora a pokud hlavní hráč nenasadí dámu. Kontrolujte, zda obránci tuto novou vědomost uplatňují.

Literatura: J. Hájek Bridžová školka 25. lekce

E. Kaplan Základy sehrávky str. 14-22

J. Fišer Jak se hraje bridž str. 61-67

P. Mokráň Bridž rýchlo a dobre str. 261-262

A. Sheinwold Sehrávka str. 264-265

1. Beztrumfové sehrávky

V této lekci posečkáme na své svěřence. Nepoženeme je bezhlavě dál a dáme jim možnost nadechnout se a ujistit se, že něco umí. Je důležité nebýt nervózní z možných neúspěchů a nedorozumění. Všechno chce svůj čas. A tato lekce je čas pro ukázky čtyř rozdání:

Q,4

K,5,4

A,6,5,4

K,J,5,4

J,3,2

A,3,2

K,3,2

A,Q,3,2

Závazek: 3BT

Výnos: 10 piková

Jistých je osm zdvihů a zdá se, že bude nějak možné uhrát devátý zdvih v pikách. Ale jak? Je správné dát malou nebo položit dámu? Samozřejmě malou. Pokud to přinese zdvih na kluka, je dobojováno, a jestli dá Východ eso nebo krále, tak už druhou figuru dokážu vypracovat.

J,3

A,3,2

K,Q,J,10

5,4,3,2

A,10,2

K,5,4

9,8,7

A,K,7,6

Závazek: 3BT

Výnos: 9 piková

Opět máme osm jistých zdvihů a devátý lze asi získat nějakým způsobem v pikách. Otázka zní opět jak. Opět nás nezradí klasické pravidlo o přiložení malé karty na druhém místě a buď nám udělá zdvih hned, nebo ho snadno vypracujeme později. Honéra Východu budeme muset samozřejmě přebít a sled J,10 vyrazí druhého. Předtím ale nesmíme zapomenout vypracovat kára! Hrát dále piky a zapomenout na kára by byla katastrofální chyba.

K,3,2

4,3

K,5,4

A,J,10,9,8

A,Q,J

A,K,Q,2

A,3,2

4,3,2

Závazek: 6BT

Výnos: J srdcový

Zdvihů je vidět devět a zdá se, že zbytek nám může poskytnout trefová barva. Musíme zahrát dvojitý impas na trefy. Vezmeme tedy srdce v ruce a neseme malý tref k osmičce. Tento impas ještě pravděpodobně nevyjde. Vezmeme jakékoliv pokračování v ruce a opět impasujeme. Tentokrát už jsme úspěšní a nevadí ani rozdělení trefů 4-1, protože máme dost vstupů do ruky, abychom impas ještě jednou zopakovali.

A,4,3

4,3,2

6,5,4,3

J,10,9

K,2

A,K,Q,J

A,K,2

8,7,6,5

Závazek: 3BT

Výnos: Q piková

Máme osm zdvihů a chybí nám jeden. Mohli bychom vypracovat trefy, ale to by se dříve povedlo vypracovat piky soupeřům. Jediná šance na devátý zdvih před tím, než soupeři vypracují piky, je dělení kár 3-3 a vypracování čtvrtého. Na toho ale musím nakonec mít přístup v konečné fázi, a tak si musím ušetřit pikové eso. První zdvih vezmu králem v ruce, pak nesu dvakrát kára shora a ještě jednou káro. Pokud se kára rozpadla 3-3, dostanu se k poslednímu pikovým esem. To už nahlížíme trochu dopředu.

1. Princip popisu listu

Doposud jsme zahajovali od 13b. Tuto hranici zahájení už nepoužívá prakticky žádný mezinárodně rozšířený licitační systém, protože bridž se stal tvrdším a ostřejším a draží se mnohem ofenzivněji. Naše první přiblížení k této tendenci bude snížení hranice zahájení na 12b.

Dalším důležitou změnou bude posílení principu forcingu. Prozatím jsme při nalezení fitu nelenili a co nejdříve uzavřeli závazek na stupni daným naší bilancí. Pro začátečníky je to dobrý postup, protože je jasný a přímočarý. V praxi to ale není dobré, zvlášť při nalezení fitu v levné barvě, kdy je možnost hrát i v drahé a my se o tom takto nedovíme. Hra v drahé barvě je mnohem atraktivnější, protože nám stačí méně zdvihů k získání manše. Také je tento přístup nešikovný při silných listech, kdy bývá důležité dozvědět se něco víc o rozloze listu a nejen bodech. Proto princip okamžitého fitu nahradíme principem popisu. Máme-li možnost dražit tak, aby partner nezapasoval (princip forcingu zůstává zachován), popisujeme raději partnerovi dražbou svůj list. Takovýto přístup k dražbě se ukáže užitečným především později, ale je nutné dobré návyky pěstovat.

Příklady:

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

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

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

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

K,5,2 Q,J,4,2 K,6,3 J,9,6,5 Q,10,3 A,5,3

A,8,7,2 K,6,5,4 A,7,5,2 Q,8,4,2 A,6,4 K,7,5,3

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

A,6,4 - 10,8,6,4,3 10,7,5 K,8 A

1p-2s 1k-1s 1t-1s 1k-1s 1p-2k 1s-2k

4s-pas 1p-2p 3s-pas 1p-2p 2s-3k 3s-4BT

pas pas 3BT-4p 5s-6s

pas pas

U příkladu 1 se můžeme zmínit o to, že když si mohu vybrat, bývá lepší hrát s fitem 4-4 než 5-3, u příkladu 2 a 3, že je lepší hrát v drahé barvě než levné.

1. Plán sehrávky hlavního hráče v barevných rozdáních

Plánovat barevnou sehrávku je sice v principu těžší, ale máme zase na druhou stranu více možností jak dosáhnout kýženého počtu zdvihů. Pro přehlednost navrhuji, aby se děti naučily rozpoznávat tři principielní postupy, odvozené z už nabytých vědomostí o tom, jak lze získat zdvihy. První možností je snapování z krátké strany. Pak je třeba ještě před vytrumfováním získat ony zdvihy snapováním. Někdy je možno předtím jednou nebo dvakrát trumfnout, ale je to třeba řádně promyslet. Druhý způsob je vytrumfovat a vypracovat si svou dlouhou barvu. Tyto dva způsoby upřednostňujeme, a pokud nelze jinak, vyzkoušíme, zda sedí expasy a impasy.

Plánování probíhá stejně, po výnosu si propočteme, kolik zdvihů budeme mít a prozkoumáme možnosti, kde by se daly chybějící zdvihy získat. Také musíme popřemýšlet, jakými nebezpečími hrozí soupeř a jak jim lze předejít. Je to činnost vskutku namáhavá, vyžaduje trénink a překonávání sama sebe a své pohodlnosti. Veďme své svěřence k tomu, ať hrají uvědoměle a neodhazují karty pouze tak, jak jim přijdou do ruky, nebo aby si jen neobehrávali své vysoké figury. Tento proces je dlouhodobý a nesmíme v této činnosti ochabovat. Při každé příležitosti s dětmi hru rozebírejme a ukazujme, kde se dopustily chyb. Vyberte přiměřený počet rozdání.

Tady jsou ukázky pro demonstraci:

K,Q,9

J,6,4

K,Q,J,10

J,8,6 982 7,3

K,Q,7 10,8,3,2

5,4,2 A,8,7,6

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

A,9,5

9,3

A,7,6

Závazek: 4 piky

Výnos: K trefový

Jestliže se trumfy rozdělí 3-2, pak získáme 5 pikových zdvihů a dvě esa. Zbývající tři zdvihy můžeme celkem pohodlně vypracovat v kárech. Ukážeme, jak krátkozraké a hloupé by bylo odehrát si i eso srdcové před vytrumfováním a vypracováním kár. Postup tedy je – vzít tref, vytrumfovat a pustit se do kár. Q,5

J,10,9,8,7

A,K,Q

8,7,6 6,5,4 K,J,10,9

A,6 5

J,10,9,8,7 6,5,4,3

K,Q,J A,4,3,2 10,9,8,7

K,Q,4,3,2

2

A,3,2

Závazek: 4 srdce

Výnos: K trefový

Tohle bude trochu obtížnější závazek. Zdvihů je dost. Určitě po vyhnání esa srdcového budeme mí čtyři srdce, tři kárové zdvihy, dvě zbylá esa a nepochybně snapneme pik. Ovšem potíží je, že soupeři mohou získat dva trefy, trumf a pik dříve, než my svých deset zdvihů. Před trumfováním musíme na kára smazat trefy. To je řešení, které nám dá dokonce jedenáct zdvihů.

6,5,4

8,7,6,5

A,K,Q

K,Q,J,10 K,5,4 9,8,7

3,2 A,4

5,4 J,10,9,8,7,6

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

K,Q,J,10,9

3,2

A,3,2

Závazek: 4 srdce

Výnos: K pikový

Opět máme zdvihů dost. Čtyři srdcové, tři kárové, dva trefové a jeden pikový. Ztrátové zdvihy máme čtyři – dva piky, srdci a jeden tref. Musíme se postarat o to, abychom se jednoho zbavili. Opět je naší spásou kárová barva, na kterou lze tref či pik odhodit. Vezmeme tedy esem, vytrumfujeme a soupeř si po vzetí esa srdcového vezme pravděpodobně dva piky

. Q,4,3,2

5,4,3

K,Q,3

7,6,5 7,6,5 8

J,10,9,8 Q,7,6

J,10 9,8,7,6,5,4

K,Q,J,10 A,K,J,10,9 A,9,8

A,K,2

A,2

4,3,2

Závazek: 4 piky

Výnos: K trefový

Soupeři si vezmou své tři trefy a zahrají pravděpodobně srdce. My si spočteme pět pikových, dva srdcové a tři kárové zdvihy, tedy máme jich deset – hurá. Musím jen na třetí káro správně odhodit ztrátové srdce a mám vyhráno.

K,4,3

Q,J,8,6,4,2

J,6,2

8

A,Q,10,8,7

5

A,K,5

A,9,5,2

Závazek: 4 piky

Výnos: K trefový

Mám osm zdvihů, pět pikových (při normálním dělení), dva kárové a jeden trefový. Mohu buď vypracovat srdce nebo snapovat trefy. Snapování bude lepší, protože mám víc vstupů do ruky než na stůl. Vezmu tedy esem a snapnu poprvé, kárem přejdu do ruky, snapnu podruhé, králem pikovým zahájím vytrumfování, přejdu károu podruhé na stůl, dotrumfuji a deset zdvihů je na světě.

A,7,6,3

A,Q

A,K,4

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

5,3,2 J,10,8,4

J,9,6 Q

A,10,2 K,2 K,J,8,7,4

K,9,7,6

10,8,7,5,3,2

Q

Závazek: 5 kár

Výnos: J pikový

Tady bude třeba se pořádně zamyslet už na počátku. Mám pravděpodobně 5 kárových zdvihů tři srdcové a dva pikové a jeden mi chybí. Snapování trefů z dlouhé strany mi nepomůže. Kára se mohou rozdělit 2-2 a je po starostech, protože pak získám šest kárových zdvihů. Vidíte ještě nějakou jinou možnost? Ano, mohl bych snapnout srdce. Potom tedy budu potřebovat vstup do ruky, abych mohl odtamtud srdce vynést. Jako vstup mi může posloužit pikový král. Vezmu tedy první zdvih esem na stole, zahraji eso a krále kárové a vidím, že trumfy se nedělí. Obehraji ještě ze stolu eso a dámu srdcovou a pikem se dostanu do ruky. Teď nebudu obehrávat srdcového krále, ale snapnu si malou srdci ze stolu a krále si obehraji až po dotrumfování.

K,J,8

8,3

K,5

A,9,7,6,3,2

A,Q,10,9,7,6,3

A,5

A,J,10

8

Závazek: 7 piků

Výnos: K srdcový

Mám 11 zdvihů, 7 pikových, srdcový, trefový a dva kárové. Jedno káro mohu snapnout, ale jak smazat srdce a kde vzít třináctý zdvih. Mou jedinou nadějí je dlouhá trefová barva. Soupeři mají 6 trefů a budu-li hospodařit se vstupy k nim, je velká šance vypracovat je. Soupeři mají jen tři malé trumfy, takže mohu snapovat vysoko. Vezmu tedy srdce a zahraji tref k esu, potom snapnu tref vysoko esem a dávám pozor, kolik už soupeři dali trefů. Potom nesu malý trumf k osmičce a opět trumfnu vysoko tref, byli-li trefy 3-3, mám je již vypracované, mohu dotrumfovat tak, abych skončil na stole a na tref odhodil srdci. Jestliže mají soupeři ještě tref, zreviduji také, kolik mají trumfů. Šestku pikovou převezmu klukem, a pokud již vypadly všechny trumfy, nebude mi vadit ani dělení trefů 5-1, přebiji tref opět zvysoka a pokud nevypadly všechny trefy ani teď, mohu se dostat na stůl ještě na krále kárového a kárový snap.

K,Q,3

Q,J,8,6,4,2

A,K,5

8

A,10,8,7,4

5

J,6,2

A,9,5,2

Závazek: 4 piky

Výnos: K trefový

Opět mám osm zdvihů, ale tentokrát mám větší šanci hrát na dlouhou srdcovou barvu než na snapy, protože více vstupů je na stole. Vezmu tref a zahraji srdce. Soupeři vrátí asi káro, to vezmu na stole a na další srdce zahodím káro. Soupeři asi opět obrátí káro a v této chvíli snapnu srdci sedmičkou. Jestliže byly srdce 3-3, jsou vypracované, mohu vytrumfovat a odehrát je. Pokud ne trumfnu esem a dostanu se na stůl dalším trumfem a snapnu srdci desítkou. Dalším trumfem dotrumfuji a současně se dostanu ke svým délkovým srdcím.

10,8,7

K,Q,10,7

A,K,J

K,Q,8

9,6,3

A,J,5,2

8,5,4

A,7,5

Závazek: 4 srdce

Výnos: 9 trefová

Mám čtyři srdcové zdvihy, tři trefové a dva kárové. Nemám žádnou délku ani krátkost, a tak nezbývá než zkusit impas kárový. Vezmu tref na stole. Vytrumfuji a obehraji krále kárového, kdyby snad dáma byla singl. Potom přejdu trefem do ruky a zaimpasuji ke klukovi károvému. Budu-li mít štěstí, splním. Víc jsem nemohl udělat.

Literatura: J. Hájek Bridžová školka 26. lekce

A. Sheinwold Sehrávka str. 258-263

P. Hebák Bridž pro každého str. 85-91

J. Fišer Jak se hraje bridž str. 56-59

J. Minaříček Sehrávka str. 22-27

J. Sedlář Základy teorie bridže str. 22-26

P. Mokráň Bridž rýchlo a dobre str. 224-230

P. Cronier a spol.Minibridž 7.,9.,15. lekce

1. Plán barevné obrany

Předmětem dnešní hodiny je hra v obraně proti barevnému závazku. Je důležité snažit se uhodnout nebo poznat, jakou cestu ke zvolení závazku zvolil hlavní hráč a zvolit proti ní co nejúčinnější záškodnickou taktiku, která mu jeho plán co nejvíce znepříjemní. Velice často nám vše osvětlí karty na stole, které mohou být základním vodítkem obrany pro jejich koncepci. Shledají-li obránci, že hlavní hráč bude své zdvihy získávat na snapy, je nutné při každé příležitosti trumfnout. Vidím-li na stole hrozivou délku, je důležité obehrát si své zdvihy ve vedlejších barvách dříve, než se hlavnímu hráči podaří smazat ztrátové karty na délku. Není-li viditelná žádná délka ani krátkost, je důležité nezadávat zdvihy hlavnímu hráči a nechávat ho rozehrávat své impasy a expasy samotného. Znamená to hrát pasivně, tedy nevynášet od nových barev, vracet barvy partnera, případně hlavního hráče, nebo trumfovat.

Tady je několik příkladů k rozebrání:

Q,J,5

K,9,6

A,J,5,2

9,3 A,K,6 K,10,2

Q,J,2 A,7,5,3

9,7,6,3 Q,10,8

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

10,8,4

K,4

8,7,2

9,8,6,5,2

10,5,4

Q,J

Q,J,10,3 A,10,9 7,4

7,2 A,8,3

K,9,3,2 A,10,7,4

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

K,Q,J,9,6

8,6,5

K,7,5

Závazek: 4 piky

Výnos: Q srdcová

Na stole není žádná délka ani krátkost, a tak hlavní hráč bude muset zkoušet expasy a impasy, pokud mu nějaký zdvih chybí. Nejrozumnější tedy je nevynášet žádnou novou barvu. Hlavní hráč přikryje králem, Východ vezme esem a vrátí zpátky srdci, Východ vezme a nerozehraje novou barvu, nýbrž obrátí opět srdci. Hlavní hráč si třetí srdci vezme a zahájí vytrumfování. Pravděpodobně bude hrát malou z ruky k dámě, Východ vezme králem, vrátí pik a počká si, až bude hlavní hráč impasovat káro, kde nesedí dáma pro hlavního příznivě a závazek je dole.Závazek: 3 srdce

Výnos: Q piková

Vydražitel vzal esem a vynesl 5 károvou. Hlavní hráč by patrně rád snapoval kára, aťuž první zdvih obránců vezme kterýkoliv z nich, musí okamžitě trumfnout malou (Východ zatím nesmí dát eso). Hlavní hráč trumf vezme a obrátí opět káro, teď nesmí Východ zaspat a musí trumfnout dvakrát – esem a malou. Hlavní hráč ztratil možnost snapnout káru a bude muset ještě jednu kartu této barvy odevzdat spolu s trefem a trumfem – jednou ne.

K,9,3

K,J,5,3,2

K,3

10,5 10,8,7 8,7,2

A,10,8 9,7

Q,J,8,2 A,10,7,5,4

Q,6,4,2 A,Q,J,6,4 K,J,9

Q,6,4

9,6

A,5,3

A,K,Q,10,5

8,7,6

7,5,3

9,6,4,3 10,8 7,2

Q,10,2 9,5

J,9,4 K,Q,8,2

A,K,J J,8 9,6,5,4,3

A,K,J,4,3

A,10,6

Q,7,2

Závazek: 4 piky

Výnos: Q kárová

Stůl přebil králem, zdvih vzalo eso Východu a ten vrátil malé káro k dámě Východu. Situace teď není jednoznačná. Bude hrát hlavní hráč na snapy kárové nebo na dlouhé srdce. Snapy po takovémto výnosu obrany stejně jistě udělá, a tak se starejme o své trefy, aby je hlavní hráč nestačil zahodit na srdce.

Závazek: 4 srdce

Výnos: K, A trefové

Hlavní hráč jednoznačně hrozí zahodit na svou velmi dobrou pikovou barvu a je nutno rychle se pokusit vzít domů nějaké káro, protože naše třetí trumfová dáma také udělá nepochybně zdvih.

Literatura: J. Hájek Bridžová školka 27. lekce

P. Cronier a spol. Minibridž 19. lekce

1. Barevné sehrávky

Projděme se svými svěřenci čtyři plány sehrávek a popřemýšlejme společně nad postupy sehrávek barevných závazků.

6,5

4,3,2

3,2

A,K,Q,J,10,9

A,4,3,2

A,K,8,7,6,5

A,K

2

A,Q,J

9,8,7

J,10,9

A,10,9,8

3,2

A,K,Q,J,10

4,3,2

Q,J,2

Závazek: 6s

Výnos: Q kárová

Na stole je k mání mnoho trefových zdvihů, na které je možno zahodit kdeco, především tedy piky. Úkol je tedy jediný, musíme soupeře vytrumfovat a cesta k vítězství je otevřená.

Závazek: 4s

Výnos: K kárový

Soupeři vzali domů tři kára a vynesli trumf. Po vytrumfování (jsou rozděleny 4-1) je třeba se rozhodnout pro impas ve správné barvě. Impas pikový by nic neřešil, protože i při jeho úspěchu by to nestačilo na splnění, a tak správná volba je impas trefový. Technicky správné je impasovat podjetím dámou a pak klukem, protože potřebujeme zůstat na stole, neboť již nemáme trumfy jako přechody.

1. Princip negativního opakování

V tomto roce přijmeme ještě jeden důležitý upřesňující princip. A to že opakování barvy bez skoku je negace a tedy naznačení minima svého původně hlášeného listu. Vloni jsme tuto zásadu přijali v situaci, kdy zahajujete, partner odpoví na prvním stupni a vy odpovídáte opět barvou zahájení – tento sled zaručuje 6-list a 12-15b.

Pokud partner místo na prvním stupni odpoví na druhém stupni (forcing 10+b.), pak překročení barvy zahájení je tzv. revers, který zase ukazuje 16-18b. (při 19-21b. zahajitel nejen překročí negativní hranici, ale navíc skočí). Barva zahájení je tedy hranicí pro negativní hlášku. V této situaci neslibuje 6-list, ukazuje, že není co dál nabídnout a že body jsou v rozmezí 12-14(15)b. Umožní to odpovídajícímu vybrat si závazek v barvě nebo v BT.

Dalším uplatněním tohoto principu je opakování barvy odpovídajícího. Když odpovídající odpověděl barvou, jeho partner zůstal na prvním stupni další barvou nebo v BT, pak opakování znamená 5+list a síla do 9b. Je to hláška, která si při minimu partnera téměř vynucuje pas.

Stručně řečeno v principu je opakování vlastní barvy bez skoku slabost. Vlastně i opakování barvy partnera bez skoku (sfitování) je slabost nebo lépe minimum.

Příklady:

A,J,8,7,3 7,4,3 Q,J,8,4 A,7 A,7 10,2

K,5,4 A,Q,J,8,2 A,K,6,5,3 K,Q,10,6,4 K,Q,10,6,4 A,J,5,3,2

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

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

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

Q,,9,7,3 10,3 Q,J J,5,3 J,7,3 10

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

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

1p-2t 1s-1p 1s-1p 1s-2s 1s-1p 1s-1p

2p-2BT 1BT-2p 4p-4BT pas 1BT-2s 1BT-2p

pas pas 5s-6p 4s-pas pas

pas

Ke čtvrtému a pátému příkladu: měli bychom přijmout zásadu, že v tomto sledu nabídneme piky jen s 10+ body, se 7-9 body okamžitě fitneme. Ve sledu 1s - 1p - 1BT - 2s by tedy odpovídající měl mít alespoň 10b. jako je tomu v pátém příkladu.

1. Markování do barvy partnera

Tato lekce je podstatným příspěvkem pro obranu. Je totiž důležité najít nějaký způsob jak se dovědět, které vysoké karty drží partner nebo která je jeho barva. Předávání těchto informací pomocí určitého domluveného způsobu odhazování karet se říká markování neboli signalizace. Na začátek vysvětlíme, že v principu jsou tři druhy signálů – kvalitativní, oznamující partnerovi – pokračuj, mám v této barvě hodnoty nebo naopak nepokračuj, nemám v této barvě nic, dále kvantitativní, oznamující partnerovi počet karet v dané barvě a prefsignál oznamující, kterou barvu si přeji, aby byla vynesena. Tyto tři druhy signálů mají svou míru důležitosti a jsou situace, kdy je třeba použít jeden z nich a další situace si vyžadují zase jiný signál. Dejme dětem pro začátek jasný návod, kdy a jaké signály mají používat. Nejdůležitějším signálem je vyjádření toho, zda chci, či nechci barvu vynesenou partnerem. Je to nejdůležitější signál v celé bridžové obraně, pomáhá partnerům ujasnit si, ve které barvě mohou útočit.

Do barvy, kterou vynesl jako první partner (především do prvního výnosu), markujme tedy kvalitu. Malá karta bude značit „chci“, to znamená, mám v této barvě figuru, případně v barevné hře dubla, kterého je možno využít ke snapu. Velká karta znamená, že nemám tyto hodnoty v partnerem vynesené barvě. Malou kartou se myslí nejvýše asi tak 5, velkou asi od 6 do 10. Je ale třeba říci, že toto rozdělení na malé a velké karty nelze vzít automaticky. Mám-li například v ruce 2,4,6 a na stole vidím 3,5, pak sedmička partnera je malá, protože prostě nemůže mít nižší kartu. Tomuto způsobu markování se říká obrácené. Můžeme dětem říci, že původně velká znamenala „chci“, proto obrácené.

Příklady:

K,6,2

10,7

K,10,9,7,2

10,9,7 A,8,4 J,8,4,3

A,K,5 Q,8,6,4,2

8,6,4 5,3

J,9,6,3 A,Q,5 Q,10

J,9,3

A,Q,J

Závazek 3BT K,7,5,2

K,Q,J,10,6,2

6,3,2

7,4

A,7,4 K,10 5,3

7,5 A,K,Q,J

Q,8,5 6,3,2

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

10,9,8,4

A,K,J,10,9

Závazek 3BT A,Q

výnos K srdce – povzbudivá marka , hraji tedy dále eso a malou srdci

výnos 6 trefová - odrazující marka, která znamená, změň barvu při dalším výnosu na jinou.

Q,10,5,4

Q,5,3

K,Q,6

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

10,4 9,7,2

10,9,7 J,8,5,4

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

A,K,J,8,6

A,3,2

10,9

Závazek 4 srdce

Výnos K pikový – povzbuzující marka vyzývající pokračuj. Partner ponese eso a další pik umožní snap.

Literatura: J. Hájek Bridžová školka 31. lekce

E. Kaplan Základy sehrávky str. 18-19

D. Haydenová Draž lépe, hraj lépe str. 62-69

A. Sheinwold Sehrávka str. 307-311

P. Mokráň Bridž rýchlo a dobre str. 263-267

J. Fišer Jak se hraje bridž str. 62-63

P. Hebák Bridž pro každého str. 205-212

J. Sedlář Základy teorie bridže str. 31-33

P. Cronier a spol. Minibridž 18. lekce

1. Markování do odhozů

Do barvy, ve které už nemůžeme přiznat kartu, protože ji nemáme, budeme markovat takto – odhodíme kartu barvy, kterou nechceme. Zbývají nám tak dvě barvy (jednu barvu nemáme a druhou nechceme). Pokud odhodíme z nechtěné barvy malou, žádáme o nižší ze dvou zbývajících barev, pokud velkou, pak chceme vyšší ze dvou zbývajících barev. Toto markování zavedl pan Lavinthal a podle něj se také jmenuje.

Tento exkurs do markování pro letošní rok naprosto postačí. Prozatím nebudeme používat kvantitativní marky. Pokud si děti budou pamatovat tyto marky, určitě se jejich hra v obraně zlepší. Nezapomínejte ale, že obvykle není problém naučit se vysílat signály, ale vnímat je. Teprve když začnete dešifrovat odhozy partnera a hledat za nimi informace pro vás, začnou plnit svou funkci a budete hrát bridž o hodně lépe. Musíte svěřence neustálými dotazy nutit, aby vnímali marky svého partnera.

9,8,5

Q,4,3,2

K,Q,J,5

Q,10,7,3,2 Q,6 A,4

A,9,6,5 J,10,8,7

8 A,3

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

K

10,9,7,6,4,2

A,K,10

Závazek 3BT

Bereš esem pik a vracíš další, hlavní hráč bere králem a partner dává dvojku, teď je jasné, že měl 5-list. Hlavní hráč začíná rozehrávat kára, až se dostanete na eso do zdvihu, budete se muset rozhodnout, jestli zahrát srdce nebo trefy. Pokud vezmeme zdvih hned napoprvé, bude to jen hádanka. Když ale vydržíme do druhého zdvihu, partner už nebude mít a zamarkuje malým trefem.

Pár dalších kvízových otázek:

1. Váš partner z prvního výnosu vynesl krále pikového. Vy máte v pikách 10 a 4, kterou z nich přiložíte v beztrumfové a kterou v barevné hře?
2. Vydražitel vynesl káro do šestého zdvihu v beztrumfové hře a vy poprvé nemáte káro. Co a proč shodíte z Vašich karet, které jsou takovéto:

10,3

K,J,10,8

–

6

1. Do trefového závazku vynesl Váš partner károvou 4, kterou vydražitel nepřebil. Vy máte v ruce K, Q, 7, 2 a na stole není eso. Kterou kartou budete přebíjet?

Odpovědi:

1. v BT 10 = negativní, v barvě 4 – šance na snap
2. 10 pikovou jako Lavinthal na srdce
3. Q – dává signál – mohu mít i krále

Literatura: J. Hájek Bridžová školka 31. lekce

E. Kaplan Základy sehrávky str. 18-19

D. Haydenová Draž lépe, hraj lépe str. 62-69

A. Sheinwold Sehrávka str. 307-311

P. Mokráň Bridž rýchlo a dobre str. 263-267

J. Fišer Jak se hraje bridž str. 62-63

P. Hebák Bridž pro každého str. 205-212

J. Sedlář Základy teorie bridže str. 31-33

P. Cronier a spol. Minibridž 18. lekce

1. Bridge Master 1A 1-10

V tomto roce zařazujeme poprvé do výuky bridžový program BridgeMaster. Je to pro lektory značné ulehčení, protože nemusí sami vymýšlet příklady a navíc program potrestá špatnou hru nesplněním. Bylo by dobré, aby Vaši svěřenci nejen našli cestu, ale dokázali pojmenovat problém.

* A1 – Q,x,x proti J,x,x – jistě získám zdvih, rozehrají-li tuto barvu soupeři a já na druhém místě propustím
* A2 – vypracování zdvihů, neodehrávat stopery
* A3 – získání zdvihu snapem
* A4 – pravděpodobnost a impas – větší má impas než vypadnutí dámy při osmi kartách, nejdříve obehrát eso
* A5 – pravděpodobnost a vypadnutí – při devíti kartách má větší pravděpodobnost hra na vypadnutí dámy
* A6 – včasné vytrumfování
* A7 – pojištění proti 4-0 rozloze, pokrytí obou možností
* A8 – pojištění proti 4-0 rozloze, zvolit pojistku na stranu, kde je možné se s touto rozlohou vyrovnat
* A9 – jak hrát v kombinaci 10,x proti A,J,x, když barvu rozehrají soupeři
* A10 – opakovatelný dvojitý impas a jeho uplatnění

1. Princip výzvy

Dalším dražebním principem, který přijmeme, bude princip výzvy. Tento princip říká: „Dražím-li hlášku stupeň pod manší, vyzývám partnera, aby s minimem toho, co slíbil, zapasoval, s rezervou dorazil.“ Je to poměrně jednoduchý a důležitý princip, který se uplatní především při dražbě drahých barev a bez trumfů. Po takovéto hlášce nebudu vypočítávat, jak vysoko mám jít podle principu hranice bezpečnosti ani dělení třemi, ale rozhoduji se podle principu výzvy.

Příklady:

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

Q,10,2 A,10,8,7,5 Q,7,5,3 K,J,7,4 Q,10

Q,7 A,J,4,2 A,10,6 A,K,8 K,J,5

K,5,3 A K,Q,8 J,5 Q,J,9,4

Q,8,5 K,7,3 J,8,5,3 K,8 Q,10,8,4

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

A,6,4,2 Q,8,6,5,3 Q,J,9,5 10,9,4,2 10,8,6,2

Q,10,6,4 9,6 A,10 A,6,4,3 A,7

1p-3p 1s-2s 1t-1p 1BT-2BT 1t-1p

4p-pas 3s-4s 1BT-2BT pas 2p-3p

pas 3BT pas

1. Pravděpodobnosti

Už několikrát jsme se zmínili o tom, že nám některé matematické zákonitosti mohou být v bridži prospěšné. Jednou z nejpraktičtějších matematických teorií využitelných v bridžové hře je teorie pravděpodobnosti. Seznamme se dnes s některými základními ciframi této teorie využitelnými v bridžové hře.

Nejdříve si vyčísleme pravděpodobnost finesy. Ta je 50% - buď je chybějící figura na jedné, nebo na druhé straně. Pokud potřebujeme, aby vyšly dva impasy ze dvou, naše pravděpodobnost je 25%, stačí-li nám jeden ze dvou, rázem máme 75% šanci na úspěch, dva ze tří mají 50% naději.

Dále si řekněme, jak se budou nejpravděpodobněji karty dělit. U tří karet bude pravděpodobnější 2:1, u čtyř 3-1, 2-2, 4-0, u pěti karet 3-2, 4-1, 5-0, u šesti 4-2, 3-3, 5-1, 6-0 a u sedmi 4-3, 5-2, 6-1, 7-0.

Když nám chybí dáma, pak nám teorie pravděpodobnosti velí hrát na impas při pěti a více kartách a na vypadnutí při chybějících čtyřech a méně kartách. Při chybějícím králi se vyplatí hrát na vypadnutí při dvou chybějících kartách, při třech a více kartách je teorie pravděpodobnosti nakloněna k impasování. Prozraďme si i přesnější procenta u těch nejobvyklejších kombinací: 3-2 68%, 2-2 40%, 3-1 50%, 4-2 48%, 3-3 36% a 4-3 62%.

Tato čísla by nám měla pomoci lépe a úspěšněji se rozhodovat v jednotlivých situacích. Sami postupně poznáte, že se na ně budete spoléhat docela často, ale mohou být i jiné informace, které vás nutí rozhodovat se třeba i proti pravděpodobnosti, ovšem ty budou předmětem vaší výuky ve vyšších ročnících.

A tady je několik zkušebních problémů:

8,5

K,7,3

A,K,5,2

10,8,6,3

A,K

J,9,5,2

9,8,6

A,K,Q,J

8,4

K,7

A,K,5,3,2

A,8,6,5

A,K

J,9,5,2

9,8,6

K,Q,J,10

Výnos: Q piková

Závazek: 3 BT

Hrát na kára 3-3, nebo expas srdcový? Expas dává 50% šanci a dělení 3-3 pouze 36%. Výnos: Q piková

Závazek: 3 BT

Hrát na kára 3-2, nebo expas srdcový? Expas má 50% šanci a dělení 3-2 68%. Dvakrát tedy bouchneme zvysoka do kár s tím, že budeme očekávat, že do těchto dvou zdvihů vypadnou čtyři kára a třetí kolo kár vyžene poslední káro. Trefové eso je pak vstup ke kárům.

Jak hrát tyto případy, budeme-li se řídit teorií pravděpodobnosti?

1) Sever

A,Q,J,7,6

Jih

10,8,5,4,2

Při třech chybějících kartách krále impasujeme

5) Ruka

A,J,8,7,6

Stůl

K,9,5,3

při čtyřech chybějících kartách hrajeme na vypadnutí dámy

2) Západ

K,7,5,4

Východ

A,J,6,3

při pěti chybějících kartách dámu impasujeme

6) Ruka

A,J,7,2

Stůl

K,6,5,3

při pěti chybějících kartách dámu impasujeme

3) Východ

A,K,J,5,4,3

Západ

10,9,7

při čtyřech chybějících kartách hrajeme na vypadnutí dámy

7) Ruka

A,J,7,6,3

Stůl

Q,10,8,5

při čtyřech chybějících kartách krále impasujeme

4) Jih

Q,J,6,5,4

Sever

A,10,8,7,3,2

při dvou chybějících kartách hrajeme na vypadnutí krále

Literatura: J. Hájek Bridžová školka 21. lekce

E. Kaplan Základy sehrávk y str. 13

J. Fišer Jak se hraje bridž str. 49-50

P. Hebák Bridž pro každého str. 223-224

P. Mokráň Bridž rýchlo a dobre str. 360-362

1. Bridge Master 1A 11-20

* A11 – propuštění za účelem přerušení napojení
* A12 – srovnání sehrávek – nepropouštím, protože musím hrát na rozpad 3-3
* A13 – spočítání rozlohy, tentokrát musí sedět, proto položit Q, (nemůže být 6-list)
* A14 – využití příznivého výnosu a nepropouštět a neimpasovat
* A15 – uchování vstupu zahozením vysoké figury
* A16 – jediná šance je sedící expas, správná technika obehrání vysoké figury
* A17 – vypracování
* A18 – výběr správného impasu, správná technika odehrání středních karet
* A19 – hluboký impas
* A20 – vstupy

1. Plán obrany v BT

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

Z tohoto důvodu jejich otvírající výnos proti závazkům v BT bude obyčejně v jejich nejdelší barvě. Je-li taková barva vedená sledem tří honérů nebo přerušeným sledem, tj. dvěma sousedními honéry, za nimiž následuje karta jen o jeden stupeň nižší než ta, která by do sledu tří karet patřila (K,Q,10, Q,J,9), vyneste nejvyšší z honérového sledu. Jestliže tato barva není sledem, vynášejte čtvrtou barvu shora. Předpokládejme, že protivníci licitovali 1BT-3BT a Vy máte vynášet z těchto listů:

(1) K,J,9,5,3 J,10,9 A,8,2 6,3

(2) J,10,8,5,3 J,10,9 A,K,2 6,3

Z obou těchto listů byste měli vynést piky, Vaši nejdelší barvu. Z listu (1) vynesete pětku – nemáte v barvě sled, tak tedy nesete čtvrtou shora. Z listu (2) vynesete J – Vaše barva je vedena přerušeným sledem tří karet.

Zajisté nevynesete vždycky od své nejdelší barvy. Jestliže ji protivníci nabízeli, měli byste se pokusit uhádnout, kterou nejdelší barvu má partner a vynést ji. Když např. protivníci licitovali 1p-2k-2BT-3BT a Vy máte vynášet z některého z uvedených listů, nevynášejte piky. Zkuste to s klukem srdcovým. Při pokusu o uhádnutí partnerovy barvy je nelicitovaná drahá barva často dobrou sázkou. Protivníci mohli upustit od nabízení dlouhé levné barvy, ale pravděpodobně by dlouhou drahou barvu nabídli, kdyby ji měli. A nemají-li v ní délku protivníci, partner ji bude mít.

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

6,3 9,6,2 A,6,3 10,8,5,4,2

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

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

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

Q,J,4

A,Q,10,4,2

J,7,4

6,3 J,9

9,6,3

A,6,3

10,8,5,4,2

Vynášíte pikovou šestku, na niž padne ze stolu kluk, partnerův král a vydražitelovo eso. Vydražitel nese dvojku károvou. Musíte vyrukovat se svým esem a znovu vynést pikovou trojku. „Druhý nedá nic“ není z desatera svatých přikázání. Cílem Vaší obrany je vypracovat partnerovu barvu, tak tedy musíte nasadit své zádrže (winéry) co nejdříve a ušetřit partnerovi jeho vstupy.

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

A,5

8,6,2

Q,J,8,5,3

A,10,6 7,6,4

K,10,7,5

K,6,4

5,4,2

Vydražitel otevřel licitaci 1BT, dummy zvýšil na 3BT. Partner vynese pikovou dámou, kterou stůl přebije esem. Ze stolu je vynesena trojka kárová. Musíte položit svého krále! Má-li vydražitel eso nebo, což by bylo ještě horší, kdyby měl partner singl eso, uhrál by vydražitel překvapivě mnoho zdvihů. Vy se však snažíte závazek porazit a toho nelze docílit, nemá-li partner obsazené eso kárové. A i v tom případě se toho nedocílí, když byste nechránili partnerovo eso jako jeho pozdější vstup k jeho vypracovaným pikům. Proto pošlete ihned svého krále do boje a omluvte se pak, kdyby se to ukázalo špatným. Vaše hra by byla správná, i když by se s ní prohrálo, ale bylo by mařením času o tom partnera přesvědčovat.

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

10,8,4

J,5,3

K,J,9,6

K,10,2 A,3

A,8,7,6,2

Q,10,5

8,4,3

Vydražitel otevřel licitaci 1BT, dummy zvýšil na 2BT a vydražitel nabídl 3BT. Partner vynese pikovou dvojku a Vy vezmete svým esem. Přejděte na srdcovou šestku! Proč? Protože partner má jen 4-listou barvu. Vynáší svou čtvrtou shora, kdyby měl 5 - list, musel by mít ještě jednu kartu nižší než vynesenou, ale on vynesl dvojku. Stejné by to bylo, kdyby vynesl pětku a kdyby vydražitel dal dvojku pod Vaše eso, když vidíte čtyřku, trojku a dvojku, partner musí mít jen 4 - list. Proto má vydražitel rovněž čtyři piky a není to tedy dobrá barva pro útok. Snad není ještě příliš pozdě k vypracování Vaší délky v srdcích.

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

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

J,2

7,6,5

K,J,6,2

10,9,4 K,8,7,3

K,Q,10,4,3

8,7,4

J,5

Proti 3BT vynesete srdcového krále. Stůl dá pětku, partner osmičku vydražitel devítku. Přejděte na pikovou desítku! Proč? Protože beze všech pochyb má vydražitel v srdcích A,J a Váš další výnos srdcí by směřoval rovnou do otevřených kleští jeho pasti. Partner může mít v srdcích tyto kombinace:

a) J,8,2 b) A,8,2 c) J,8 d) A,8 e) 8,2 f) 8

S a) nebo b) partner musí signalizovat dvojkou, aby Vám řekl „Pokračuj!“. S c) partner musí odhodit svého kluka na Vašeho krále, a to jak proto, aby nezablokoval tuto barvu, tak proto, abyste se dozvěděli, že tuto barvu má. A s d) partner musí převzít Vašeho krále z týchž důvodů. Partner si nesmí nechat singlového honéra ve Vaší dlouhé barvě! Proto partner musí mít jen možnost e) nebo f) a pokračování v této barvě by mohlo být osudným.

Lehce se pochopí partnerova osmička jako signál, kterým Vás chce od pokračování v této barvě odradit, ale co se čtyřkou nebo šestkou – kde je oddělující linie mezi odhozem nízké karty „Pokračuj!“ a vysoké karty „Změň barvu!“? Žádná hranice neexistuje. Partner by Vás měl povzbuzovat svou nejnižší kartinkou, kterou má, nebo Vás odrazovat svou nejvyšší kartinkou, kterou si může dovolit odhodit. Tedy vynesete-li krále a má-li on Q,9,8,7, položí sedmičku, má-li 3,2, dá trojku. Jak můžete říct, že sedmička znamená povzbuzení a trojka odrazení? Podíváte se po malých kartách, které jsou nižší než ta, kterou signalizoval. Dá-li partner sedmičku a Vy vidíte 6 a 2, budete v barvě pokračovat. Hodí-li však partner trojku a Vy nevidíte nižší karty, tj. 2 spadnout do zdvihu, změníte barvu. Předpokládejme, že Vaše srdcová barva je v našem posledním příkladě rozdělena takto:

7,6,5

K,Q,10,4,3 9,8

A,J,2

Nesete krále, stůl dá pětku, partner devítku, vydražitel dvojku. Víte, že partner odhodil svou nejvyšší kartu, proto musíte změnit barvu. Úspěšný hráč bridže je vzácným ptáčkem – hlídá orlím zrakem kartinky. Po čem stále pátrá, jsou chybějící malé karty nižší než ta, kterou použil jako signál partner nebo protivník.

Literatura: E. Kaplan Pokročilá sehrávka str. 3-5

1. Beztrumfové závazky – Zadržení

Série čtyř lekcí se bude zabývat bridžovými technikami použitelnými v beztrumfové hře. Klíčovým slovem bývá napojení. Komunikace z jednoho listu do druhého a její zvládání je znakem vyspělého bridžisty. Je nutno ukazovat na příkladech, jak takováto práce vypadá. Zadržování stoperů, ať už hlavním hráčem nebo obránci je jedním z nejzákladnějších prostředků udržení komunikace nebo přerušení komunikace soupeřů. Zde jsou čtyři rozebrané ukázky:

1) 8,6

7,6,4

A,Q,J,6,3

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

Q,9,8 J,10,5,3

8,4,2 K,5

10,4 A,9,2 J,9,8,5

A,K,2

10,9,7

K,7,3,2

Závazek: 3BT

Výnos: 4 piková

Abychom obráncům přerušili komunikaci v pikách a zabránili tak jejich odehrání, musíme pik dvakrát propustit.

2) 10,5

A,Q,J

Q,J,10,9,2

J,9,7,6,4,2 A,J,10 K,8

4,2 9,8,6,5,3

K,8,6 A

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

K,10,7

7,5,4,3

K,Q,8

Závazek: 3 BT

Výnos: 6 piková

I tady musíme propustit pik, pokud vezmeme první esem a po zahrání kár vrátí Východ do piků, podaří se Západu jeho chatrné piky vypracovat.

3) 8,6,5

7,4,2

Q,8

Q,J,2 K,Q,J,4,3 K,10,9,3

Q,J,6,3 K,9,8

9,5,3 A,6,2

10,6,2 A,7,4 9,8,5

A,10,5

K,J,10,7,4

A,7

Závazek: 3BT

Výnos: 3 srdcová

Toto je příklad, kdy se zadržet nemá, protože pokud obránci změní barvu, prohrajeme. Klíčovým bodem je, že mě ohrožuje druhá barva. Zadržujeme pouze v případě, že se nebojíme změny barvy.

4) A,6

10,7,4

K,J,10,7,5

8,3 6,4,2 Q,J,9,4

K,8,6 9,5,3,2

6,4,2 A,Q,8

Q,J,10,8,5 K,10,7,5,2 7,3

A,Q,J

9,3

A,K,9

Závazek: 3BT

Výnos: Q trefová

Hlavní hráč zničí spojení trefů zadržením, ale obránci mu to mohou oplatit stejnou akcí v kárech a hlavnímu hráči potom pikový vstup nebude stačit k odehrání kár. Jak vidno, i v obraně může mít zadržení velký úspěch.

Další příklad dejte žákům k analýze, ať se snaží najít co nejlepší postup hlavního hráče i obrany a zdůvodnit jej:

6,5,4

7,6

K,J,10,8,6

Q,J,10 K,Q,5 9,8,7,3

K,Q,J,10,9 8,5,4

Q,9,4 7

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

A,3,2

A,5,3,2

J,10,9

Závazek: 3 BT

Výnos: K srdcový

Dvojí zadržení srdcí a kárový impas nám zaručuje úspěch, pokud nemá Západ ke své srdcové délce trefové eso, ale pak bychom nemohli dělat nic jiného než doufat, že srdce jsou rozděleny 4-4.

Literatura: E. Kaplan Pokročilá sehrávka str. 5-9

A. Sheinwold Sehrávka str. 270-272

P. Mokráň Bridž rýchlo a dobre str. 185-190

J. Sedlář Základy teorie sehrávky str. 15, 18

P. Cronier a spol. Minibridž 16A

1. Beztrumfové závazky – Skrčení

Skrčení je blízké zadržení, ale tentokrát nehraji malé karty z dlouhé barvy soupeře, ale ze své vlastní. Tento manévr použiji, nemám-li ke své dlouhé barvě jiné vedlejší vstupy.

Čtyři rozdání na ukázku:

1) A,K,5

A,J,10

7,4

Q,J,8,4,2

8,6,3

5,4

A,K,8,6,3,2

7,5

Závazek: 3BT

Výnos: 6 srdcová

Přiložím desítku, Východ pravděpodobně vezme a já si zobnu další zdvih. Kára mi nesou dost zdvihů, ale nejsou na ně vstupy. Pokud se zbývající kára dělí 3-2 je snadná pomoc ve skrčení. Propustím jedno káro (z ruky i ze stolu dám malou), které stejně musím odevzdat, a zachovám si k dalším kárům vstup.

K,Q

10,8,4

7,6,2

J,10,8,6 A,J,5,3,2 9,5,3,2

K,7,5 J,9,3,2

J,9,5,3 Q,10

8,6 A,7,4 K,Q,10

A,Q,6

A,K,8,4

9,7,4

Závazek: 3 BT

Výnos: J pikový

V tomto rozdání mám šanci vypracovat trefy, ale po vyražení piků na ně nebudu mít vstupy. Nejpravděpodobnější dělení trefů je 3-2, a tak pomůže, skrčím-li se v nich dvakrát a ponechám si trefové eso jako vstup k celému zbytku barvy.

3) K,Q,J,6

Q,8,6

5

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

7,2 10,9,4,3

K,9,8,6,3 A,10,2

J,10,7,2 9,7,4 9,6

A,K,J,5

Q,J,7,4

A,4

Závazek: 3BT

Výnos: 6 kárová

Také obránci se mohou s úspěchem krčit, není-li dostatek vstupů. Východ vezme esem a pošle zpátky desítku, kterou hlavní hráč přebije a Západ se skrčí. Až se Východ dostane na zdvih na pikové eso, podnese zbývající figuru hlavního hráče v kárech a závazek je poražen. Hlavní hráč ho mohl uhrát, kdyby druhé káro propustil, čímž by přerušil napojení obránců.

4) A,5

A,8,3

K,6,2

J,8,6,3 Q,J,10,7,4 Q,7,4

10,9,7,6 J,2

8,4 A,10,9,7,3

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

K,Q,5,4

Q,J,5

9,2

Závazek: 3BT

Výnos: 8 kárová

Také v tomto případě se musí obránce s dlouhou barvou (Východ) krčit, chce-li být úspěšný ve vypracování své barvy. Ale to samo ještě nestačí, potřebuje spolupráci partnera v ušetření trefového vstupu. Správná obrana je skrčení v kárech, naskočení Západu esem v prvním zdvihu na trefy, opět kára a Východ se znovu krčí, na trefového krále se dostává konečně ke slovu a bude moci sníst ovoce dobré hry, když obehraje kárové eso a další dvě malé kára.

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

Závazek: 3 BT

Výnos: 2 srdcová

Dvojka srdcová ukazuje na dělení srdcí 4-3 a není třeba proto zadržovat. Jediná šance na splnění je, že kára budou 3-3 a i pak musíme zacházet opatrně se vstupy. Poprvé se musíme v kárech skrčit, kdyby obránci teď změnili útok na trefy, pak bychom museli vzít ze stolu, každopádně zdvih vezmeme, zahrajeme káro k esu a malé káro a budeme doufat, že jsou kára 3-3.

Literatura: E. Kaplan Pokročilá sehrávka str. 9-11

P. Cronier a spol. Minibridž 17A

1. Beztrumfové závazky – Jiné hry se vstupy

V této lekci si budeme všímat dalších možností, jak uchovávat nebo vytvářet vstupy. Pro tuto lekci je připraveno těchto pět rozdání:

1) A,J,8,3

A,K,5

10,7,2

A,7,3

9,5

8,6,3

K,Q,J,6,4

K,6,2

Závazek: 3BT

Výnos: 4 trefová

Potřebujeme odehrát čtyři kárové zdvihy, a jestli obránci zadrží eso do třetího kola, bude nutné uchovat si krále trefového jako vstup. První zdvih tedy bereme esem na stole a neseme 10 károvou a hrajeme kára tak dlouho, dokud je nevypracujeme. Král trefový poslouží jako vstup.

.2) A,Q,3

A,J,9,6,3

A,J,10,2

9

K,J,4

7,5

6,3

Q,J,10,8,6,3

Závazek: 3 BT

Výnos: 10 piková

I tady je třeba vidět, kde budou nutné vstupy. Musíme vzít esem a vynést devítku trefovou, kterou převezmeme. Potom hrajeme dál trefy. Jako vstup poslouží pikový kluk a král, který převezme dámu.

3) A, K, 3

K, 5, 2

A, Q, J

K, Q, J, 7

7, 6, 5

6, 4, 3

8, 3, 2

A, 8, 4, 3

Závazek: 3BT

Výnos: J pikový

Ke čtyřem trefům a dvěma pikům budeme potřebovat tři kára nebo dvě kára a srdci. K tomu se musíme dostat dvakrát do ruky. Vstupy budou trefové eso a osmička. Vezmeme esem, odehrajeme krále a dámu trefovou, a pokud oba obránci dvakrát přiznají, převezmeme junka esem, zaimpasujeme káro a osmička je jako vstup k opakovanému impasu nebo k expasu srdcovému.

4) A

8, 6, 3

K, J, 9, 7, 5, 2

7, 5, 4 K, 10, 9, 2

7, 5

A, Q, 4

J, 8, 6, 3

Závazek: 3BT

Výnos: J srdcový bere hlavní hráč a nese 10 károvou.

Propustíte, abyste soupeři přerušil napojení. Hlavní hráč pokračuje v kárech a Západ bohužel nemá. Vezmete dámou, a pokud vynesete pik, odříznete hlavního hráče od jeho kár nadobro.

5) 7,4,2

6,4,3

A,J,10,9,8

8,3 A,2 10,9,6,5

Q,J,10,8,5 K,7

Q,4,2 K,7,3

10,8,6 A,K,Q,J K,J,5,4

A,9,2

6,5

Q,9,7,3

Závazek: 3BT Výnos: Q srdcová

Východ odblokuje do prvního zdvihu krále a hlavní hráč zadrží. Východ by měl pokračovat trefovým králem, čímž vyžene eso stolu. Vydražitel pak přejde do ruky vysokým pikem a vynese malé káro. Západ položí dámu a závazek je poražen, protože hlavní hráč už neudělá devět zdvihů.

Jako kvízové rozdání předložte dětem tento problém:

A,J

A,7,3

A,10,7,6,4

J,8,4

Q,10,9,6,4

K,8

5,3,2

Q,9,2

Závazek: 1 BT

Výnos: Q srdcová

Pro odehrání čtyř piků potřebujeme vstup do ruky, vezmeme tedy esem na stole, obehrajeme eso pikové a kluka pikového převezmeme dámou. Až vyrazíme pikového krále, zbude nám vstup v srdcích.

Literatura: E. Kaplan Pokročilá sehrávka str. 11-15

1. Beztrumfové závazky – Úhybné hry

Často se dostanete do situace, kdy je pro vás nebezpečný jen jeden ze soupeřů, případně můžete vše zařídit tak, aby byl nebezpečný právě jen jeden. Pak musíme hrát tak, aby se ke zdvihu pokud možno nedostal ten, který je nebezpečný. Takovémuto způsobu hry se říká úhybná hry.

Zde je pět příkladů:

K,5

Q,7,5

K,8,6,2

A,9,6,4

Q,8,4

A,K,4

A,5,4

K,J,10,3

Závazek: 3BT

Výnos: 3 piková

V prvním zdvihu musí hlavní hráč položit krále. Pokud východ vezme a vrátí pik, hlavní hráč zadrží, vezme pik až ve třetím zdvihu a impasuje tref proti Západu, protože Východ už nemůže ublížit, i kdyby impas neseděl. Pokud naopak král zdvih udrží, bude ze stolu impasovat proti Východu, protože i při neúspěchu zase Západ nemůže hlavnímu hráči ublížit.

A,10,9

A,J,4

A,10,7,6,2

8,4

Q,J,8,2

K,Q,2

K,9,3

K,J,6

Závazek: 3 BT

Výnos: 5 trefová, E dává 10

Hlavní hráč vezme klukem a nebezpečí se teď skrývá na Východě, protože jen Východ může podehrát trefového krále. Proto nelze hrát pikový impas, který je nebezpečný. Správné je dostat se srdcí na stůl, vynést malou káru a propustit zdvih Západu, který nemůže trefového krále podehrát.

K,9,4

8,4

A,K,J,7,3

A,8,4

A,Q,7

A,10,5

8,4,2

Q,J,10,3

Závazek: 3BT, Východ přelicitoval srdce

Výnos: 6 srdcová

Hlavní hráč dvakrát propustí srdce a potom nehraje impas kárový, ale proti pravděpodobnosti na vypadnutí. Pokud totiž impas sedí, tak vám stejně nevadí, že odevzdáte zdvih Západu, pokud je třetí dáma u Východu, stejně nelze nic dělat, ale jestli má Východ dámu druhou, určitě by vás to mrzelo. Právě tomuto můžete předejít.

J,8,3

A,4

J,6,4

K,10,2 K,J,10,8,3 9,6,5,4

Q,J,10,7,2 9,6,5

Q,8,2 K,9,5,3

7,5 A,Q,7 A,2

K,8,3

A,10,7

Q,9,6,4

Závazek: 3BT

Výnos: Q srdcová

Berete esem, a protože ke splnění budete kromě trefů potřebovat také dva piky, musíte se rozhodnout pro správné pořadí barev. Tady je kupodivu správné rozehrát nejdříve piky. Pokud má eso trefové i krále pikového Západ, nelze tento závazek uhrát. Ale když má jen jeden z těchto vstupů, pak odehrání piků vyrazí vstup včas, nebo umožní získat druhý pik před ztrátou druhého stopera.

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

Závazek: 3BT

Výnos: 4 srdcová

Jak se bránit úhybným hrám? Prací se vstupy. Devítku srdcovou vezme hlavní hráč klukem. Vynese-li hlavní hráč trefového krále, musí se Západ odblokovat dámou. Pokud hlavní hráč zaútočí v kárech, pak když položí Západ jen 5, vpustí ho hlavní hráč dalším zdvihem. Pokud hlavní hráč rozehraje zvysoka piky, musí se Západ zbavit dámy.

Tady je problémové rozdání:

K,7,5

7,4

K,10,7,3

A,Q,9,2

A,8,3

K,2

A,J,8,6,2

K,8,4

Závazek: 3 BT

Výnos: 2 piková.

Po tomto výnosu je nebezpečný Východ, který může podnést srdce, je tedy nutno odehrát krále kárového a impasovat k Západu, který není nebezpečný.

Literatura: E. Kaplan Pokročilá sehrávka str. 15-19

P. Mokráň Bridž rýchlo a dobre str. 195-199

1. Bridge Master 1A 21-30

* A21 – vytvoření vstupu skrčením
* A22 – snap
* A23 – propuštění za účelem přerušení napojení, nezahrání impasu – bezpečná hra
* A24 – křížové snapy
* A25 – posouzení šancí – nelze vypracovávat, protože budou mít dříve obránci 5 zdvihů, hrajeme na expas
* A26 – včasné shození ztrátové karty (před vytrumfováním) na vypracovanou barvu
* A27 – jak přidávat do barvy rozehrané soupeřem podle indikace z výnosu
* A28 – snapování jako zdroj chybějícího zdvihu
* A29 – skrčení jako způsob bezpečné sehrávky proti rozloze 4-1
* A30 – práce se vstupy – odblokování se, vzdání se impasu – bezpečná sehrávka

1. Preventivní zahájení

Jsou rozdání, kdy nemáme příliš mnoho bodů, ale rádi bychom dražili, protože máme dlouhou barvu. Zatím jsme nedoporučovali s takovýmto listem otevřít. Dnes bychom svým svěřencům měli prozradit, co je to preventivní neboli blokující zahájení a že k němu používáme otevření na druhém stupni. Potřebujeme pro něj 7-list a maximálně 10 bodů, s jedenácti body a 7-listem zahájíme jedna v barvě. Upozorníme na další předpoklady pro blokující zahájení. Většina bodů (6-10) by měla být v oné dlouhé barvě. Zmíněná barva musí být tedy dobrá. Dále je třeba uvést, že je nesmyslné blokovat po třech pasech. V druhé hře je třeba být mnohem obezřetnější a blokovat s rozvahou. Také blokovat jako první, kdy se partner ještě nevyjádřil, je méně výhodné, než když dražíme po partnerově pasu. Je třeba si uvědomit, že tato hláška není myšlena příliš konstruktivně, ale její hlavní význam je v překážení dražbě soupeřům. Je důležité, aby si partner věděl také rady s odpovědí. Nejobvyklejší je pas, zvýšení barvy závazku bývá prodloužením bloku, které však u hráčů s tak malou zkušeností také není častou zbraní, dražba jakékoliv hry je stopdražbou a nabídka barvy (alespoň 6-list) je příkazná na jedno kolo a znamená podporu v původně dražené barvě s nabídkou svého dlouhého listu. Pokud potřebuji vědět, zda má partner minimum (6-8b.) nebo maximum (9-10b.) proto, abych dorazil či nedorazil manši, mám dotazovou hlášku 2BT. Odpověď 3 v barvě znamená minimum, jiná barva ukazuje maximum a figury ve vedlejších barvách (tedy ne 4-list). Zde jsou příklady k osvětlení:

Q,3 A,Q,J,10,4,3,2 Q A,8,4

A,Q,10,7,6,3,2 K,5 9,7 10,5

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

5 K,6,5 Q,J,10,8,4,3,2 Q

2s 1p (moc bodů) pas (málo bodů) pas (slabá barva)

8,3 K,J,10,8,6,5 6,2 J,8,7,6,5,4,2 7,3

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

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

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

2k pas(krátká barva)2s pas (slabá barva) 1s (silný list)

Shrnutí:

Toto zahájení používáme především v první hře, ve druhé je třeba být opatrnější. Většina bodů by měla být v licitované barvě. Partner obvykle pasuje, s 13 a více body dorazí na hru. Další postup:

* - zvýšení barvy = blok
* - dražba jakékoliv hry je stop dražbou
* - dražba nové barvy je příkazná na jedno kolo (pokud to není hra) s 6+listem. Zahajitel bez 3-listého fitu opakuje barvu s minimem, s maximem draží BT
* - 2BT = dotaz na sílu zahájení, zahajitel s minimem (6-8b.) opakuje barvu, s maximem (9-10b.) draží barvu, v níž má hodnoty

Literatura: J. Hájek Bridžová školka 29. lekce

K. Jassem Polský tref Základní verze

? Přirozený licitační systém str. 1

1. Výnosy do barvy

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

Naneštěstí jsou útok a bezpečnost často dvě protichůdné kvality. Předpokládejme, že nepřátelé licitovali takto:

1p 2k

3p 4p

pas

Máte udělat první výnos s tímto listem:

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

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

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

Jiným faktorem, který mě vede k útočnému výnosu, je to, co držím v barvě stolu – v kárech. Vypadá to, že vydražitel bude moci asi na kára odhazovat a tato barva bude asi pravidelně rozložena. Kdybych měl v kárech čtyři karty s Q,J, raději bych místo toho vynesl bezpečně, protože se asi ukáže, že se nemusíme obávat, že by naše karty, na něž bychom mohli udělat zdvihy, přišly vniveč, kdyby nebyly uhrány včas. Na tomto příkladu můžete vidět dva hlavní druhy úvah při rozhodování se mezi útokem a bezpečností – Jak vysoký je závazek protivníků? Jak asi bude rozložena vedlejší barva stolu?

Samozřejmě, že je ideálním, když můžete zaútočit a přitom zachovat i bezpečnost. To je možné, když máte sled tří karet vedený honérem (K,Q,J, Q,J,10, J,10,9). Výnos nejvyšší karty ze sledu je zcela bezpečný a zároveň velmi útočný, což jsou důvody, pro něž jsou tyto výnosy doporučovány. Když je třetí karta jen o stupeň nižší než ta, která by do sledu patřila (tzv. přerušený sled – K,Q,10, Q,J,9, J,10,8), výnos od takového sledu je právě tak útočný a skoro stejně bezpečný. Proto je též výborným prvním výnosem.

Nejlepším prvním výnosem vůbec je král z kombinace A,K. Je pochopitelně jak vysoce útočným, tak zcela bezpečný. Největší výhodou tohoto výnosu však je, že při něm zůstanete ve zdvihu, umožní Vám podívat se na karty stolu, a pak se můžete rozumně rozhodovat místo toho, abyste museli jen hádat. Proto máte-li v nějaké barvě A,K, poděkujte kartibohu a vyneste krále. Zvolíte-li přitom jiný výnos, bude to skvělé, když se to podaří, ale bylo by úplným bláznovstvím, kdyby to, jak se většinou stává, nemělo úspěch.

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

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

Sled dvou karet (K,Q, Q,J, J,10, atd.) je prakticky stejně útočný jako sled tří karet. Není tak bezpečný, ale je daleko bezpečnější než výnos jediného honéra. Někdy se Vám bude zdát, že kdykoliv vynesete dámu z Q,J,x, budou A,10, na stole a že vydražitel má krále. Přece se to však nestane tak často a nemůžete mít na zřeteli jen bezpečnost. Proti závazku v barvě vynesete ze sledu dvou karet nejvyššího honéra, proti BT byste vynesli čtvrtou shora.

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

srdce: Q,10,5 kára: Q,10,8,6,4

je srdcová pětka útočnějším a kárová šestka bezpečnějším výnosem. Když se rozhodujete vynést od honéra např. proti čtyřem pikům s listem:

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

Výnos od dámy je nejbezpečnější, neboť nemá-li k ní partner žádného honéra, asi byste na ni stejně neudělali zdvih, kdežto výnos od krále je útočnější. Výnos od kluka je nejslabší, protože není ani bezpečný, ani útočný. Obvykle by měla být dána přednost výnosu od dámy, protože je trochu útočný a relativně bezpečný.

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

Z uvedených důvodů se vyhněte výnosu od barvy, v níž máte eso, kdykoliv to bude možné. Přirozeně že to neplatí pro případ, kdy k němu máte také krále, nebo když partner tuto barvu dostatečně silně nabízel, takže můžete předpokládat, že on má krále.

Když partner nabízel nějakou barvu, máte se samozřejmě snažit tuto barvu vynést. Máte-li však sami nějaký výborný výnos – A,K, sled tří karet vedený honérem, singl – mohli byste docela dobře partnerovu nabídku ignorovat. Jinak mu však udělejte radost a jeho barvu vyneste. Někdy budete moci udělat výjimku, když budete mít v barvě partnerovo eso. Pak se snažíte udělat výnos v jiné barvě, ledaže by partner slíbil, že má sám velikou sílu. To je, jestliže partner učinil otvírající nabídku, nemusí mít nezbytně krále ve své barvě, když však partner zasáhl přelicitováním, slíbil silnou barvu a Vy byste ji měli vynést.

Nakonec určeme, kterou kartu vynést z barvy, již jste si pro první výnos vybrali. Od A,K krále. Z jakéhokoliv sledu dvou nebo tří karet nejvyšší. Z každého dublu tu vyšší. Ze 4- a více-listu, který není veden sledem, ale je v něm osamocený honér, čtvrtou shora. Je-li však takováto barva vedena esem, vyneste eso, když musíte od takovéto barvy nést. Od 4- a více-listu bez honéra neste třetí shora a ve druhém zdvihu přiložte druhou nejvyšší. Od K,x,x, Q,x,x nebo J,x,x neste nejnižší, od A,x,x eso. Ze tří malých karet vyneste prostřední a ve druhém kole pak vyšší.

Všimněte si, že skutečnost, že Váš partner nabízel nějakou barvu, nemá vliv na to, kterou kartu vynesete, i když to hodně ovlivňuje to, kterou barvu máte vynést. Někdo kdysi vynašel rčení – Vynes nejvyšší kartu od partnerovy barvy. Existuje-li nějaká spravedlnost, bude tento člověk na věčnosti stále vynášet dámou z Q,x,x, a přitom zjistí toto:

8,4

Q,5,2 A,10,9,7,6

K,J,3

Literatura: E. Kaplan Základy sehrávky str. 24-25

1. Plán barevné hry – Snapování

A nyní se pustíme do barevných her. Některé techniky, které jsme se naučili, nepochybně využijeme i zde. Nabízí se tři základní plány, které mají své zvláštní zásady a zákonitosti. Nejdříve si proberme snapovací plán, tedy využití krátkosti stolu ke snapování z hlediska hlavního hráče. Opět doložíme na pěti cvičebních rozdáních, jak pracovat s trumfy a přechody.

4,3,2

2

8,7,6,5

K,6,5,4,2

A,K,Q,J,5

A,4,3

A,K,2

A,3

Závazek: 4 piky

Výnos: K srdcový

Vezmu krále srdcového esem. Mám pět pikových, po dvou v levných brvách a jeden srdcový zdvih. Chybějící dva zdvihy mohu získat na srdcové snapy. Protože potřebuji jen dva snapy, mohu jednou trumfnout shora, snapnout srdce, přejít trefem nebo kárem do ruky, snapnout podruhé, přejít druhou levnou barvou do ruky a dotrumfovat.

K,6,4,2

6,2

A,8,4

A,8,6,3

A,8,7,3

A,8,5,3

K,3

K,J,5

Závazek: 4 piky

Výnos: Q srdcová

Vaším plánem je snapovat srdce dvakrát ze stolu, takže si tam musíte nechat dva trumfy. Kdybyste nevytáhli z protivníků žádné trumfy třetí nebo čtvrté kolo srdcí by mohlo být přesnapováno, vytrumfujete-li úplně, zůstane jen jeden trumf. Když vezmete domů eso a krále pikové a pustíte další srdce, trumfnou potřetí obránci a je po plánu. Proto je nejlepší pustit srdce, vzít jej až podruhé, pak dvakrát trumfnout shora a užít si svých snapů.

10,7,5

K,7,3

A,2

8,7,5,4,2

K,Q,J,9,6

A,8,6,2

5,4

A,K

Závazek: 4 piky

Výnos: K kárový

Vezmeme a obehrajeme obě nejvyšší srdce, teď pustíme srdce, a pokud se tato barva nerozpadla, získáme snap na pikovou desítku, což bude váš chybějící zdvih. Kdyby ji snad Východ přebil esem, pak uděláte místo toho navíc jeden zdvih v trumfech.

9,6,4,2

K,6

A,8,4

A,8,6,3

A,8,7,3

A,8,5,3

K,3

K,J,5

Závazek: 4 piky

Výnos: Q srdcová

Problém správného trumfování je obdobný. Vezmete-li výnos srdcový, zahrajete eso pikové a malý pik, protivníci ho mohou vzít a zahrát třetí kolo trumfů, když piky nevynesete, protivníci by vás mohli přesnapovat. Řešení spočívá v tom, že po získání prvního zdvihu v srdcích pustíte sám dobrovolně jeden pik a podržíte své eso. Při další příležitosti bouchnete svým esem trumfovým, takže je trumfnuto dvakrát a může se začít snapovat a neohlížet se na vysokého trumfa.

10,8,7,6,5,3

J,7,5

8,4

5,3

A

A,K,Q,10,9

A,6

A,K,7,6,2

Závazek: 6 srdcí Výnos: K pikový

Vezmete výnos a naplánujete si vypracovat trefy snapováním. Protože je třeba snapnout dvakrát, nelze vytrumfovat. Odehrajte eso a krále trefové a snapněte tref klukem srdcovým. Jestli se trefy rozpadly, závazek je v suchu. Ale i při neúspěchu stále ještě můžete svůj slem uhrát. Vraťte se do ruky vysokým kárem a na čtvrtý tref shoďte káro, pak budete moci snapovat káro bez vážnějšího nebezpečí, protože se vám podařilo přehrát snap do jiné, mnohem bezpečnější barvy.

Jako samostatný úkol zadejte k řešení toto rozdání:

J,10,5

8,5

A,6,4,2

J,9,5,4

A,K,Q,9,6

A,K,7,4,2

5

8,3

Závazek: 4 piky

Výnos: 7 kárová

Dva snapy srdcové budou stačit, ale nesmím zapomenout na možnost přesnapu a snapnout obě srdce vysoko, protože mám dostatek vysokých trumfů, tak se přesnapu nemusím bát. Vezmu tedy káro a hraji dvě nejvyšší srdce, snap junkem, snapem károvým se dostanu do ruky, snap srdce desítkou a dotrumfování. Při pravděpodobném dělení srdcí 4-2 uhraji s nadzdvihem.

Literatura: E. Kaplan Pokročilá sehrávka str. 27-29

J. Sedlář Základy teorie sehrávky str. 23

J. Minaříček Sehrávka str. 22-23

1. Plán barevné obrany – Snapování

Podíváme se na celou problematiku z pohledu obránců. Jak poznat, že soupeři hrají na snapy a jak tomu účinně bránit, na tyto otázky by měla přinést odpovědi tato lekce. Opět bude nejlepší, podíváme-li se na tyto tři cvičné krabice.

1) A,10,2

Q,9,3

9,2

A,Q,10,7,4

9,8,6,5,4 K,Q,J

A,8,4 6

J,6 K,Q,10,7,3

8,6,5 K,J,9,3

7,3

K,J,10,7,5,2

A,8,5,4

2

Závazek: 4 srdce

Výnos: J kárový

Východ vidí, že trefy nesedí a že jediný účinný plán je hrát na kárové snapy, a proto by měl převzít kluka dámou, pro případ, že by hlavní hráč propustil. Samozřejmý plán proti snapování je hrát trumf při každé příležitosti, kdy to jde. Zůstane-li u zdvihu Východ, nesmí snít o přechodu na trefy, ale trumfnout, Západ vezme esem a trumfne znovu.

2) 4

Q,10,7,3

K,7,6,4

K,10,3,2

A,Q,J,9 7,5,3

8,4 A,6,5

J,10,9,3 Q,8,2

Q,5,4 J,9,7,6

K,10,8,6,2

K,J,9,2

A,5

A,8

1p – 1BT

2s – 3s

4s – pas

Co vynést po takovéto dražbě?

Tato dražba i držení piků ukazuje Západu, že je velmi pravděpodobný plán vydražitelův na snapy a nejlepší obranou proti tomu je co nejdříve trumfnout, a proč ne tedy hned z výnosu. Pomoci musí ale i Západ, protože trumfnout je třeba třikrát a to se podaří jen tehdy, skrčí-li se Východ se srdcovým esem až do druhého zdvihu.

3) 7,6,5,4

8,3

A,8,5

Q,7,6,2

A,8,2 9,3

Q,J,10,7 5,4,2

J,7,3 Q,10,6,4

A,10,4 K,Q,J,10

J,9,8,3

A,K,9,6

K,9,2

K,5

Závazek: 4 piky

Výnos: Q srdcová

Vydražitel vezme esem a vynese pikového krále. Plánuje dvakrát přebíjet srdce ze stolu, ale má obavy z přesnapování ve čtvrtém kole, chce tedy nejdříve dvakrát trumfnout. Jestliže Západ vezme svým pikovým esem hned, vydražiteli jeho plán vyjde. Partnerova piková devítka padne v druhém kole trumfů a vydražitel pak bude moci bezpečně vysnapovat svá ztrátová srdce. Jestliže se však při prvním trumfnutí Západ skrčí, závazek porazí. Když vydražitel zahraje trumfy podruhé, vezme esem a otočí trumfy potřetí, a když nebudou trumfy zahrány podruhé, Východ bude moci přesnapovat čtvrté srdce. Závazek jde i tak splnit. Hlavní hráč ovšem nesmí trumfovat, ale má vzít domů své srdcové winéry, snapnout jedno srdce, pak vezme domů eso a krále v kárech, vynese čtvrté srdce, a když dá Západ srdci, odhodí káro, čímž si přemění nebezpečný snap na bezpečnější kárový.

Jako samostatný úkol k vyřešení zadejte dětem toto rozdání:

J,2  
 10  
 A,J,8,7,6,3  
 J,5,4,3  
Q,9,4 8,5  
K,Q,J,6,3 A,9,7,5  
10,2 K,Q,9,4  
Q,9,8 10,7,6  
 A,K,10,7,6,3  
 8,4,2  
 5  
 A,K,2  
Závazek: 4 piky  
Výnos: K srdcový

Po tomto výnosu je vidět hrozivá krátkost a děravá délka. Určitě bude nutno trumfnout. Ale pokud trumfne Západ, zadá tím zdvih v trumfové barvě. Východ má správně převzít výnos esem a vynést trumf od něj.

Literatura: E. Kaplan Pokročilá sehrávka str. 29-31

1. Preventivní zásah

Stejně jako jsme se naučili preventivně zahajovat, stejně tak budeme i preventivně zasahovat. Preventivně bude tedy znamenat s méně než 10 body (rozmezí bude 6-9b.) a s dlouhou barvou (minimálně 6-list). Podmínky pro vhodnost zásahu jsou také stejné. Většina bodů by měla být v námi dražené barvě, protože si musíte uvědomit, že pokud vyhrají dražbu soupeři a partner bude na výnosu, nejspíše zvolí výnos do vámi dražené barvy. To je jeden z důvodů zásahu – usnadnit partnerovi výnos. Aby bylo poznat, že je to zásah preventivní, nemůžeme dražit barvou v pořadí a musíme (stejně jako u zahájení) skočit. Musíme si dát dobrý pozor, abychom si ujasnili tyto licitační zásady – u konstruktivní dražby znamená skok ve vlastní barvě sílu a délku. Naopak při zásahu nebo zahájení znamená skok slabost a délku v této barvě. Nesmíme si to poplést. Nyní několik příkladů na preventivní zásah.

Soupeři zahájili jeden tref, jste jako druzí na dražbě a máte tyto listy, co budete dražit?

K,J,10,8,7,6,3 Q,4 J,7,6,4,3,2 10,8 A,3 Q,3

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

10,8,4 A,5 10,6,3 K,Q,J,10,8,4,2 A,Q 8,5

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

2p 1s pas 2k kontra pas

1. Bridge Master 1B 1-10

* B1 – nehrát impas, pokud to ohrožuje závazek – bezpečná sehrávka
* B2 – vypracování barvy trumfovým impasem (velmi jednoduchý případ, navíc jediná možnost splnění)
* B3 – hra na nejvyšší pravděpodobnost při devíti kartách a chybějící dámě (vypadnutí)
* B4 – zkombinování hry na nejvyšší pravděpodobnost při devíti kartách a chybějící dámě a pojištění se proti 4-0 na impasovatelné straně
* B5 – vyšší pravděpodobnost (dělení 3-3 a impas)
* B6 – odhození ztrátového zdvihu na vypracovanou barvu s částečným vytrumfováním
* B7 – vypracování barvy a hrozba snapu – bezpečná sehrávka
* B8 – správné odehrání vysokých karet v barvě – nejdříve vysoké v krátké barvě
* B9 – indikace z výnosu pro správné rozehrání barvy výnosu
* B10 – pojištění se proti snapu včasným odhozením na relativně bezpečnou barvu

1. Plán barevné hry – Délka

Dalším frekventovaným plánem hlavního hráče je vypracování délky. Je třeba plánovat přesně, dbát na přestupy, časování, nebezpečné soupeře a vytrumfování. Zde jsou příklady:

1) K,Q,J,10

10,8,3

J,10,4,2

K,9

2

A,K,J,7,5

A,6,5

A,8,6,2

Závazek: 4 srdce

Výnos: 9 kárová

Devítka kárová ukazuje na to, že obě kárové figury jsou u Východu. Potřebujete chybějící tři zdvihy udělat na piky, ale nesmíte dopustit, aby udělali soupeři dříve dva kárové a pikový. Řešení je v položení desítky a zadržení esa. Nyní můžete vypracovat piky, aniž jste ztratili kontrolu nad káry.

3) Q,3

A,9,2

A,9,6,5,3

10,9,2

A,K,J,10,9,2

K,6,5

8,4

8,6

Závazek: 4 piky

Výnos: třikrát tref

Pokud se kára dělí 3-3 nebo 4-2, půjdou vypracovat, problém je jen s počtem vstupů. Snapnu a propustím káro, vrácené srdce vezmu v ruce, zvysoka trumfnu a nesu káro k esu, snap kára zvysoka, trumf k dámě, snap zvysoka, dotrumfuji a eso srdcové funguje jako vstup k pátému káru.

2) 8,7,6,4,2

10,9,8

A,8,4

10,5

3

A,K,Q,J,7,4,2

K,J,2

A,K

Závazek: 6 srdcí

Výnos: tref

Máte jedenáct zdvihů a potenciální zdvih v károvém impasu nebo se můžete pokusit vypracovat piky, pokud se dělí 4-3. Vezmete tedy tref a nesete pik. Soupeři pravděpodobně opět ponesou tref. Vezmete a vynesete malý trumf, pik snapnete vysoko, malé srdce k trumfům na stole, snap piku vysokým trumfem, malý trumf k trumfům na stole, snap čtvrtého piku. Pokud byla dělba 4-3, mám vstup k piku na káro a pokud ne, mohu stále zkusit impas v kárech.

4) A,7,5

Q,9,8,7,5,3

A,8,2

A

K,Q,J,8,4

6,4

K,7,4

8,5,2

Závazek: 4 piky

Výnos: káro

Na stole mám dost vstupů, a tak raději než na snapy trefové budu hrát na vypracování srdcí. Beru tedy v ruce, abych šetřil vstupy, a pošlu srdce, vezmu cokoliv, opět pošlu srdce, vezmu cokoliv, snapnu srdci vysoko, dotrumfuji tak, abych skončil na stole, a srdce jsou vypracovány. Předpokládá to dělbu srdcí 3-2.

5) A,7,5

Q,9,8,7,5,3

A,8,2

8

K,Q,J,8,4

6,4

K,7,4

A,5,2

Závazek: 4 piky

Výnos: káro

V podstatě tytéž karty, ale tentokrát je více vstupů do ruky, a tak se budou lépe snapovat trefy. Vezmeme tudíž na stole a neseme tref k esu, snap tref, odehrajeme eso pikové, káro ke králi a snap trefový. Závazek je v suchu. Uděláme pět pikových, dva kárové, jeden trefový a dva trefové snapy.

Jako samostatný problém zadejte tento kvíz:

Q,J,7

K,8,4

K,6,5,3

6,5,3

A

A,Q,J,7,6,2

A,7,4

A,K,J

Závazek: 6 srdcí

Výnos: Q kárová

Dvanáctý zdvih není nutno získat impasem, ale uděláme ho pohodlně v pikách, jen si musíme nechat k vypracovanému piku vstup. První zdvih tedy bereme v ruce, odehrajeme eso pikové a vytrumfujeme tak, abychom ve třetím kole zůstali na stole, teď vyneseme pik, pokud Východ přebije, snapneme a král kárový je vstup, pokud ne, zahodíme káro. Když teď vezme Západ, opět funguje král kárový jako vstup na kluka pikového, na který pak zahodíme tref.

Literatura: E. Kaplan Pokročilá sehrávka str. 32-35

J. Minaříček Sehrávka str. 26-27

J. Sedlář Základy teorie sehrávky str. 23

1. Plán barevné obrany – Délka

Podívejme se na plán využití délky očima obrany. Pokud vypozoruje obrana takovouto aktivitu, pak je třeba odehrát si své zdvihy dřív, než hlavní hráč stačí ztrátové zdvihy smazat. Zmíníme se zde také o markování figurou ze sledu. Zde jsou příklady:

1) A,Q,10,9

10,5,3

7

8,7,6,5,3

7,4,3,2

K,6,4

A,5

J,10,9,4

Výnos: 6 kárová

Co hrát proti pikům a co proti trefům?

Proti pikům vám trefová barva nebude dělat starosti, trefy se nedělí rovnoměrně a žádná finesa se v ní soupeři nezdaří, reálným nebezpečím jsou kárové snapy. Proti trefům je ale piková barva stolu výborná, a proto je třeba vzít domů rychle své winéry a vynést srdce.

2) Q,10

A,8,4

K,J,10,9,3

7,5,4

K,8,3

7,5,2

Q,4

A,K,J,8,2

Závazek: 4 srdce

Co hrát po obehrání dvou trefů?

Hrozivá délka stolu se sedící dámou by vás měla spolehlivě přimět k tomu vynést pik, abyste v této barvě neztratili zdvihy, na které máte nárok.

3) 9,8,6

10,2

A,10,7,5,3

A,J,10 A,K,J Q,7,5,2

A,K,8,7,6 Q,J,5,3

Q,9 J,8,2

7,5,2 K,4,3 9,4

9,4

K,6,4

Q,10,8,6,3

Závazek: 2 trefy

Výnos: K srdcový Jak bránit?

Úkolem Východu je dostat se do ruky dříve, než hlavní hráč uskuteční své shozy na kára, aby podnesl piky. Pokud do prvního zdvihu odhodí dámu, namarkuje tím junka,kterým se může dostat do ruky.

4) Q,8,3

J,5

K,Q,J,9,7,4

7,6,2 A,4 9,5

Q,8,7,4 A,9,6,3

10,2 A,5,3

Q,9,5,2 A,K,J,10,4 K,10,7,6

K,10,2

8,6

J,8,3

Závazek: 4 piky

Výnos: 2 trefová, vydražitel bere esem, trumfne esem a králem a nese malé káro. Jak bránit? Po vzetí esem můžeme uhrát své zdvihy v trefech a srdcích. Chceme-li se pokusit hlavního hráče porazit, vynesme malé srdce a vydražitel pak bude muset hádat situaci v srdcích. Doufejte, že neuhodne a dá eso partnerovi a ne vám. Pak položí malou a padne, protože uděláte dva srdcové zdvihy.

5) Q,3

A,9,2

A,9,6,5,3

7,4 10,9,2 8,6,5

J,7,3 Q,10,8,4

Q,10,7,2 K,J

K,Q,5,3 A,K,J,10,9,2 A,J,7,4

K,6,5

8,4

8,6

Závazek: 4 piky

Výnos: K trefový

Východ vidí délku stolu. Musí se pokusit buď vzít své winéry domů nebo zaútočit na vstupy stolu. Obojí najednou provede, když převezme tref a vynese srdci. Hlavní hráč ponese káro, Východ vezme a opět vynese srdci a milý hlavní hráč už srdci nezahodí.

Samostatný úkol:

A,8,6

A,Q,5

7,6,4

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

6 9,3

A,Q,10 J,8,5,2

7,5,2 2 K,8,4,3

K,J,10,8,7,4,2

K,9,3

10,6

Závazek: 4 srdce

Výnos: K pikový

Hlavní hráč vezme esem, dvakrát trumfne a zahraje impas trefový. Východ musí okamžitě vynést kárového kluka, aby si obrana včas stáhla všechna svá kára. Hlavní hráč splní, když v prvním zdvihu propustí krále a nechá u zdvihu Západ. Pak bude moci po trefovém pokračování vzít esem, zahodit na pik tref a trumfovým impasem v trefech poshazovat dvě kára.

Literatura: E. Kaplan Pokročilá sehrávka str. 35-39

1. Transfery a silná dražba po zahájení 1BT, 2BT, odpověď 2k v konvenci Staynman

V této lekci upravíme zahájení po hlášce 1BT. Základem, na kterém stavíme a který ponecháme, je Stayman. Pro vyjádření absence drahého 4-listu budeme ale používat 2k, umožní nám to rozhodnout se, zda přijmout či nepřijmout výzvu a dále ponechá mnohem větší prostor pro manévrování v konstruktivní dražbě při netypických listech. Pokud odpovídající nemá drahý 4-list, pak 2BT zůstanou výzvou, ale hlášky 2k a 2s budou přenosovou hláškou, která ukazuje 5+list v barvě o jedno vyšší. Takovéto hlášce se říká transfer. Partner pak draží povinně barvu transferu. Další odpovědi jsou následující: s 0-6b. pas (bývá lepší hrát v barvě než v BT, protože v BT dlouhou barvu na slabé straně nevyužijeme), se 7-9b. s bočním 4-listem výzva, 7-9b bez bočního 4-listu 2BT (ukazujete slohu 5-3-3-2), s 10+ a bočním 4-listem dražíte onen boční 4-list a s 10-15b. bez bočního 4-listu 3BT.

Další inovací budou hlášky na třetím stupni, které znamenají 12+b., tedy GF a 6+list. Je to tedy velmi silná dražba, která ukazuje slemové možnosti.

Transfery budeme užívat i po zahájení 2BT.

Postupy po zahájení 1BT (15-17b., vyvážená sloha)

Odpovědi:

2t ! = 8+b., alespoň jeden drahý 4-list

2k ! = 0+b., 5+list srdcový

2s ! = 0+b., 5+list pikový

2BT = 8-9b., bez drahého 4-listu

3t, k, s, p = 12+b., pokus o slem, 6+list v dražené barvě

3BT = 10-15b.

Další postupy:

1BT – 2t !

2k ! = bez drahého 4-listu

2s = 4-list srdcový, může být i pikový

2p = 4-list pikový bez 4-listu srdcového

1BT – 2k !

2s ! – pas = 0-6b., 5+list srdcový

3s = 7-9b. 5+list srdcový s vedlejším, výzva do 4s

2p,3t,k = 5+list srdcový, 4+list v dražené barvě, gameforcing, 10+b.

1BT – 2s !

2p ! – pas = 0-6b., 5+list pikový

3p = 7-9b. 5+list pikový s vedlejším, výzva do 4s

3t,k,s = 5+list pikový, 4+list v dražené barvě, gameforcing, 10+b.

Co budete dražit po zahájení 1BT s následujícími listy a co ve druhém kole dražby:

J,6,5,4,3,2 A,4 K,8,5,2 K,Q,5,4,3 A,5 K,J,8,7,3

10,7 K,J,10,6,5,3 Q,J,10,8,3 Q,7,5 7,2 10,8,6

9,8,4 Q,J,8 Q,7 10,4 6,4 Q,J,7,4

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

2s 3s 2k 2s pas 2s

pak pas slemový pokus pak 3s pak 3BT pak 3k

1. Bridge Master 1B 11-20

* B11 – jak hrát A,x,x proti Q,J,x,x
* B12 – vstupy k dvojitému impasu v trumfech
* B13 – nelze vypracovat, musí sedět impas na kluka
* B14 – správné pořadí odehrání barev (hlavně trumfů) při odblokovávání dlouhé barvy
* B15 – vymyšlení jediné šance – singl kluk u Západu
* B16 – větší pravděpodobnost singl král
* B17 – bezpečná sehrávka
* B18 – hra na větší pravděpodobnost rozložení figur
* B19 – vytvoření vstupu k impasování snapem vysoké karty
* B20 – shoz ztrátové karty před vytrumfováním, práce se vstupy

1. Plán barevné hry – Finesy

Není-li možné využít krátkosti ani délky stolu, nabízí se finesování. Tato lekce je lekcí o vyhnutí se fingování s tím, že se hlavní hráč snaží, aby finesy museli hrát soupeři. Tady jsou příklady:

1) K,10,6,3

7,5,2

K,10,5

Q,8,4

A,J,9,4

A,9,6

A,J,4

J,7,2

Závazek: 2 piky

Výnos: K srdcový

Šest jistých zdvihů s šancemi ve třech barvách. Nejlepší je, aby tyto barvy rozehrávali soupeři. Propustíme tedy první zdvih, vezmeme esem druhý a vrátíme opět srdce. Jednu z barev jsou nuceni rozehrát soupeři, odehrají-li např. nejvyšší trefy, vezmeme třetí, odehrajeme nejvyšší trumfy, vpustíme soupeře posledním trumfem a teď musí zadat v kárech nebo dát shoz.

2) A,10,8,7

A,6,4

K,7,4

Q,10,2

Q,J,9,5,4,2

5

A,J,3

K,9,7

Závazek: 4 piky

Výnos: Q srdcová

Vezmeme esem a počneme eliminovat srdce snapem,vyneseme dámu pikovou, abychom naváděli k položení krále, vezmeme esem, snapneme poslední srdce a odevzdáme trumf. Pokud bude ve zdvihu Západ, je dobojováno, protože ten musí zadat. Pokud to bude Východ, vezmeme káro zvysoka, zahrajeme druhou vysokou káru a třetí károu vpustíme libovolného protivníka, který opět musí zadat.

3) A,10,9

A,7,6,5

K,J,3

A,Q,9

K,Q,J,8,7,6,3

3

A,8,6

7,5

Závazek: 6 piků

Výnos: K srdcový

Nutné je nejdříve vyeliminovat srdce, proto vezmeme esem a snapneme srdci vysoko, trumfem na stůl, snap srdce vysoko, trumfem na stůl, snap srdce vysoko, dotrumfujeme, bude-li třeba, a vpustíme Východ do zdvihu tak, že na tref položíme devítku. Teď nám musí Východ zadat.

4) 5,4,3

A,10,6

K,J,8

K,10,7 9,6,5,4 J,9,8,2

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

6,4,3,2 10,9,5

– A,Q,6 Q,J,10

8

A,Q,7

A,K,8,7,3,2

Závazek: 5 trefů

Výnos: K srdcový

Vezmeme esem a přebijeme jedno srdce. Odehrajeme eso a krále trefové. Protože chcete vpustit do zdvihu Západ, vezmete domů svá tři kára tak, že skončíte na stole a vynesete 10 srdcovou (odhoz piky), čímž vpustíte do zdvihu Západ. A Západ je v tom.

5) A,8,6,3

K,10,4

A,2

– A,10,5,3 K,J

J,9,8,3 A,Q,6

10,8,7,6,5,3 K,J,9

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

7,5,2

Q,4

2

Závazek: 3 piky kontra (E)

Výnos: 8 trefová

Je třeba pečlivě vysnapovat trefy. Vezmeme eso, snapneme tref, esem trumfovým na stůl, snap trefu a pustíme trumfem Východ. Na tref zahodíme srdci a Východ musí zadat srdci nebo káro nebo na tref dát shoz káry.

6) J,10,5

10,6,4,2

K,Q,5

9,4 10,7,3 8,6,2

A,Q,J,5 9,8

J,9,2 10,8,7,6,3

K,Q,J,8 A,K,Q,7,3 9,6,2

K,7,3

A,4

A,5,4

Závazek: 4 piky

Výnos: K trefový

Vezmete druhé kolo trefů a trumfnete shora pouze dvakrát, odehrajete tři kára a vpustíte trefem s nadějí, že Západ nemá trumf a musí buď zadat, nebo dát shoz. Této technice se říká částečné vymýcení.

Příklad pro samostatný pokus:

J,9,7,6,5

J,8,3

K,6

A,7,4

A,8,4,3,2

Q,5,2

A,8,3

K,2

Závazek: 4 piky

Výnos: Q kárová

Vezmeme káro a musíme vyeliminovat levné barvy. Nejlepší je obtáhnout eso pikové, odehrát vysoké levné karty a vysnapovat zbývající levné barvy. Potom trumfem vpustíme libovolného protihráče, který pak musí buď vynést srdce, což bude znamenat srdcový zdvih a při výnosu levné barvy dá odhoz a snap.

Literatura: E. Kaplan Pokročilá sehrávka str. 39-42

J. Minaříček Sehrávka str. 27-28

1. Plán barevné obrany – Finesy

Nejdříve se podíváme na plán finesovací z hlediska obrany. Pokud hrajeme proti tomuto plánu, bude naší snahou nezadat žádný zdvih zbytečnou aktivitou. Heslo dne je neotvírat nové barvy, vracet barvy soupeře nebo vydražitele, případně nést do trumfů. Zde jsou příklady:

1) A,K,Q,10,6

K,6,5

K,Q

A,9,5

J,5

J,4

A,10,6,4,3

Q,8,6,2

Závazek: 4 piky

Výnos: 2 kárová

Vracení kár je neproduktivní, ale bezpečné, rozhodně neměňte barvu. Vezměte esem a pokračujte v kárech.

2) A,9,3

A,7,4

K,7,4,3

Q,8,4,2 A,Q,2 10,6,5

K,Q,10 9

Q,J,6 A,10,9,8,5

J,8,3 K,J,7 K,9,7,6

J,8,6,5,3,2

2

0,5,4

Závazek: 2 srdce

Výnos: Q kárová

Všichni přidají malou a Západ pokračuje v kárech, tento zdvih získává Jih na snap a vynese trumf, ze stolu vezme esem a opět nese trumf. Západ musí vzít zbývající trumf a vynést potřetí kára. Vydražitel přebije trumfem, nese pik k esu a neúspěšně impasuje další pik. Západ musí klidně vrátit další pik. Vydražitel musí nakonec rozehrát trefy, neúspěšně impasuje a po vrácení trefů padá.

3) A,Q,7,3

A,8,4

J,8,3

9,5 10,5,4 6,2

K,Q,10,6 9,5,2

A,10,7,2 Q,9,5,4

Q,9,2 K,J,10,8,4 K,8,7,6

J,7,3

K,6

A,J,3

Závazek: 3 piky

Výnos: K srdcový

Vydražitel propustí a Západ nebude pokračovat po negativním náznaku partnera v srdcích a ponese trumf. Vydražitel vezme a dalším trumfnutím dotrumfuje, pak vezme své eso srdcové a pustí Západ do zdvihu na další srdce. Ten je donucen vynést novou barvu, dejme tomu tref, stůl dá malou, partner krále a vydražitel eso, načež vrátí opět tref, Západ vezme a výnosem třetího trefu porazí závazek hlavní ho hráče.

4) K,Q,6,4

10,6,2

8,6,4

8 K,Q,6 7,5,2

A,Q,J,7 9,5,3

Q,J,9,7 K,10,5,3

J,9,5,2 A,J,10,9,3 7,4,3

K,8,4

A,2

A,10,8

Závazek: 4 piky

Výnos: Q kárová

Dámu je nutno převzít, hlavní hráč tak nesmí propustit z obavy o podnesení srdcového krále. Kdyby to Východ neudělal, vydražitel by vzal kára v druhém kole, vytrumfoval by, vymýtil by trefy a poslední káro snapnutím tak, aby byl nakonec na stole, vynesl by srdci a pokud Východ přiloží malou, dostane položením osmičky Západ do nuceného výnosu.

5) A,Q,4

Q,10,9,7,4

7,4,3

K,7,5 A,10 J,9,6,2

6 -

K,J,10,5 9,8,6,2

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

A,K,J,8,5,3,2

A,Q

2

Závazek: 6 srdcí

Výnos: K trefový

Vydražitel vezme, vytrumfuje, odsnapuje tref, pak udělá pikový impas, obehraje pik a může dostat Západ do nuceného výnosu na jeho pikového krále, pokud nebude tak chytrý, že ho ve druhém zdvihu odhodí. Kdyby byl dostatečně předvídavý i hlavní hráč, udělal tento manévr v pikách již dříve, než se obráncům rozsvítí.

Kvíz pro samostatné řešení:

Q,J,9,2

7,6,5

7,4,3

8,3 A,Q,6 10,5

A,K,Q,10,4 9,2

K,10,9 J,6,5,2

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

J,8,3

A,Q,8

7,5

Závazek: 3 piky

Výnos: K srdcový

Do výnosu by měl partner kladně markovat, z čehož Západ dešifruje dubl partnera a do třetího zdvihu vynese desítku, aby partner snapl a vynesl káro, čímž bude hlavní hráč poražen.

Literatura: E. Kaplan Pokročilá sehrávka str. 42-46

1. Zkrácený Blackwood, Hoytova konvence

V dalším systému odpovědí naučíme děti tzv. zkráceného Blackwooda (5=0 nebo 3 esa, 5k=1 nebo 4 esa, 5s=2 esa bez krále, 5p=2 esa + 1 král, 5BT=2 esa + 2 králové, 6t=2 esa + 3 králové, 6k=2 esa + 4 králové). Pokud zjistíme, že nám chybí dvě esa, zarazíme dražbu na 5. stupni, pokud nám chybí jedno eso, hrajeme malý slem a pokud zjistíme, že máme všechna esa, můžeme pokračovat Hoytovou dotazovou konvencí ve zkoumání velkého slemu. Dotazující ji zahajuje hláškou následující barvy, která přikazuje partnerovi, aby nahlásil počet králů. Odpovědi: 1. stupeň=0 nebo 3 králové, 2. stupeň=1 nebo 4 králové, 3. stupeň=2 králové. Dotazující vynechává barvu trumfů, která je stopkou, na to je třeba upozornit a dbát. Zde jsou karty pro několik ukázek (zahajuje Sever):

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

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

J,10,3,2 K,Q,7,3 K,10,4 A,Q,3 Q,10,4 A,6,3

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

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

K,J,4 K,Q,J,4 K,Q,8,4 9,6,5 K,Q,8,4 A,Q,J,9,2

K,Q,9,8 A,9 Q,J K,J,8 A,K,7 Q,J,7,5

K,Q,3 K,Q,3 A,Q,J A,Q,3 K,J,2 8,4

1k – 4BT 1k – 1s 1t – 1s 2t – 4BT 1BT – 2t 1t – 2s

5p – 6BT 1p – 4BT 1p – 4BT 6t – 7BT 2p – 4BT 4BT – 5k

pas 5k – 6p 5t – 5p 5t – 5k 5p – 6t

pas pas 5p – 7BT 6s – pas

pas

BLACKWOOD KLASICKÝ ZKRÁCENÝ

Konvence zjišťující počet es při pokusu o slem. Na takovýto pokus je potřeba 32 figurových bodů v BT nebo 30 figurových (tzn. bez bodů za shodu) bodů v barevném slemu. Tato konvence se startuje hláškou 4BT, na kterou pak tázaný odpovídá podle počtu es (případně i králů) ve své barvě takto:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. stupeň | 5T | 0 nebo 3 esa |  |
| 2. stupeň | 5K | 1 nebo 4 esa |  |
| 3. stupeň | 5S | 2 esa | bez krále vedle |
| 4. stupeň | 5P | 2 esa | a 1 král vedle |
| 5. stupeň | 5BT | 2 esa | a 2 králové vedle |

Po odpovědi 5T nebo 5K je hláška v nejbližší následující barvě dotaz na počet králů (konvence Hoyt), hláška 5BT nebo hláška na pátém stupni v ushodněné barvě je stopka (chybí dvě esa). Odpovědi na dotaz na počet králů:

* 1. stupeň mám 0 nebo 3 krále
* 2. stupeň mám 1 nebo 4 krále
* 3. stupeň mám 2 krále

Literatura: J. Hájek Bridžová školka 28. lekce

P. Hebák Bridž pro každého str. 134-141

J. Fišer Jak se hraje bridž str. 38-39

P. Mokráň Bridž snadno a rýchlo str. 69-81

? Přirozený licitační systém str. 10-11

1. Bridge Master 1B 21-30

* B21 – jediná šance kára 3-3, prosnapnutí kár a třetím trumfem na stůl
* B22 – odhoz ztrátové karty na ztrátovou kartu
* B23 – dostatečně vysoký snap, abychom nebyli přesnapováni
* B24 – odblokování trumfů dostatečně vysokým snapem
* B25 – využití přídavných šancí před impasem – může spadnout Q,J třetí
* B26 – správné pořadí fines – nejdříve expas, pak impas
* B27 – odblokování barvy zahozením esa do vedlejší barvy
* B28 – Bath cup
* B29 – hra na snap
* B30 – nebezpečný soupeř, shoz barvy na indikaci z výnosů

Systém Lepší levná – Školka

Zahájení:

1s,1p 5+list, 12-21b.

1t,1k bez drahého 5-listu, lepší levná, 12-21b. bez levného 5+listu do 23b.

při 4-4 v levných zahajuji1k, při 3-3 v levných zahajuji 1t

1BT 15-17b., vyvážená rozloha

2BT 20-21b., vyvážená rozloha

2t ! GF, 22+ s 5+listem, 24+ bez 5+listu

2k,s,p,3t 7-10b., 7-list

Zásady další dražby:

barva partnera sfitování z bilance na základě dělení třemi s uplatněním principu výzvy, pokud není šance na hru, snažím se dražbu ukončit na co nejnižším stupni

opakování barvy bez skoku je vždy negativní akce, ukazuje minimum bodů, ať už je to v jakékoliv fázi dražby

nová barva v pořadí forcing na jedno kolo, alespoň 4-list

nová barva skokem forcing do hry, alespoň 5-list

BT dražba z bilance na základě hranic bezpečnosti

barva partnera těsně pod manší výzva do hry (s minimem pasuj, s rezervou doraž)

V celé dražbě se snažím co nejlépe popsat svůj list (délku jednotlivých barev a bodovou sílu). Dodržuji hranice bezpečnosti, principy popisu listu, forcingu, negace, invitu. Pokud mám dvě nestejně dlouhé barvy, dražím nejdříve tu delší, pokud mám dva nebo tři 4-listy, dražím nejdříve ten nižší, pokud mám dva 5- nebo 6-listy, pak dražím nejdříve ten dražší.

Další dražba po zahájení 1 BT:

2t ! Stayman, tj. 8+ s alespoň jedním drahým 4-listem

2k,s ! 5+list, 0+b., transfer

2BT 8-9b. bez drahého 4-listu

3t,k,s,p 12+b., GF, pokus o slem, 6+list

1BT – 2t

2k = nemám drahý 4-list

2s = mám 4-list srdcový, možná pikový

2p = mám jen pikový 4-list

Další dražba po zahájení 2 BT:

3t ! Stayman, tj. 6+ s alespoň jedním drahým 4-listem

3k,s ! 5+list, 0+b., transfer

3BT 6-11b.

Další dražba po zahájení 2 t:

2k ! 0-3b.

2s,p,3t,k 5+list, 4+b.

2BT 4-8b. bez 5-listu

3BT 9-11b. bez 5-listu

4BT 12+b. bez 5-listu

Další dražba po zahájení 2 k,s,p:

zvýšení barvy blok

jakákoliv hra konečná hláška

nová barva forcing s 6+listem a fitem

zahajitel bez 3-listého fitu opakuje barvu s minimem, s maximem draží BT

2BT dotaz na sílu zahájení

zahajitel s minimem (6-8b.) opakuje barvu, s maximem (9-10b.) draží barvu, v níž má figury

Slemová dražba (zkrácený Blackwood a Hoyt):

Hláška 4BT znamená dotaz na počet es, odpovědi:

5t 0 nebo 3esa

5k 1 nebo 4 esa

5s 2 esa bez krále

5p 2 esa s jedním králem

5BT 2 esa s dvěma králi

Pokud po odpovědi na esa partner draží barvu, na níž jste se dohodli, pak to znamená, že nechce hrát slem a je Vaší povinností zapasovat. Když po Vaší odpovědi zadraží nejbližší barvu, která není dohodnutou trumfovou barvou, zjistil, že máte všechna esa a rád by se dozvěděl, zda by nebylo možné hrát velký slem. Ptá se Vás tedy na krále. První následující odpověď znamená 0 nebo 3 králové, další 1 nebo 4, další 2 bez dámy atd. Tato dotazová konvence se jmenuje Hoyt.

Zásahy do dražby:

vlastní barva bez skoku 10-15b., 5+list., ale dobrá barva

1BT 15-17b., vyvážená rozloha

skok vlastní barvou 6-9b., 6+list

kontra! dvojznačné: pobídkové 12-15b. a min. 3-listy ve zbylých barvách

informační 16+b. (v druhém kole nová barva nebo BT od 18b. vyvážených)

Výnosy:

ze sledu (i přerušeného) nejvyšší

z dlouhé barvy s figurou (4- a vícelisté) čtvrtá shora

ze 4- a vícelistu bez figury třetí a pak druhou nejvyšší

z 3-listu s figurou nejmenší

z 3-listu bez figury prostřední, pak vyšší

z dublu vyšší

Markování:

do barvy partnera malá = chci, velká = nechci

do odhozu Lavinthal (malá = chci nižší ze dvou zbývajících barev, velká = chci vyšší ze dvou zbývajících barev

Literatura pro 2. ročník HABRY

Bridž pro každého Petr Hebák

Bridž rýchlo a dobre Pavol Mokráň

Bridžová školka Jaroslav Hájek

Draž lépe, hraj lépe Dorothy Haydenová

Jak se hraje bridž Jiří Fišer

Minibridž Philippe Cronier, Joseph Montador, Daniel Teman, Francois Vklesly

Pokročilá sehrávka Edgar Kaplan

Polský tref Základní verze Krzystof Jassem

Přirozený licitační systém ?

Sehrávka Josef Minaříček

Sehrávka Alfred Sheinwold

Základy sehrávky Edgar Kaplan

Základy teorie bridže Jiří Sedlář

Obsah HABRA školky

[1. lekce - Vyvážená rozloha 2](#_Toc342910508)

[2. lekce - Plán sehrávky hlavního hráče v beztrumfových rozdáních 3](#_Toc342910509)

[3. lekce - Plán beztrumfové obrany 6](#_Toc342910510)

[4. lekce - Beztrumfové sehrávky 8](#_Toc342910511)

[5. lekce - Princip popisu listu 9](#_Toc342910512)

[6. lekce - Plán sehrávky hlavního hráče v barevných rozdáních 10](#_Toc342910513)

[7. lekce - Plán barevné obrany 13](#_Toc342910514)

[8. lekce - Barevné sehrávky 15](#_Toc342910515)

[9. lekce - Princip negativního opakování 16](#_Toc342910516)

[10. lekce - Markování do barvy partnera 17](#_Toc342910517)

[11. lekce - Markování do odhozů 18](#_Toc342910518)

[12. lekce - Bridge Master 1A 1-10 19](#_Toc342910519)

[13. lekce - Princip výzvy 20](#_Toc342910520)

[14. lekce - Pravděpodobnosti 21](#_Toc342910521)

[15. lekce - Bridge Master 1A 11-20 22](#_Toc342910522)

[16. lekce - Plán obrany v BT 23](#_Toc342910523)

[17. lekce - Beztrumfové závazky – Zadržení 26](#_Toc342910524)

[18. lekce - Beztrumfové závazky – Skrčení 28](#_Toc342910525)

[19. lekce - Beztrumfové závazky – Jiné hry se vstupy 30](#_Toc342910526)

[20. lekce - Beztrumfové závazky – Úhybné hry 32](#_Toc342910527)

[21. lekce - Bridge Master 1A 21-30 34](#_Toc342910528)

[22. lekce - Preventivní zahájení 35](#_Toc342910529)

[23. lekce - Výnosy do barvy 36](#_Toc342910530)

[24. lekce - Plán barevné hry – Snapování 38](#_Toc342910531)

[25. lekce - Plán barevné obrany – Snapování 40](#_Toc342910532)

[26. lekce - Preventivní zásah 42](#_Toc342910533)

[27. lekce - Bridge Master 1B 1-10 43](#_Toc342910534)

[28. lekce - Plán barevné hry – Délka 44](#_Toc342910535)

[29. lekce - Plán barevné obrany – Délka 46](#_Toc342910536)

[30. lekce - Transfery a silná dražba po zahájení 1BT, 2BT, odpověď 2k v konvenci Staynman 48](#_Toc342910537)

[31. lekce - Bridge Master 1B 11-20 49](#_Toc342910538)

[32. lekce - Plán barevné hry – Finesy 50](#_Toc342910539)

[33. lekce - Plán barevné obrany – Finesy 52](#_Toc342910540)

[34. lekce - Zkrácený Blackwood, Hoytova konvence 54](#_Toc342910541)

[35. lekce - Bridge Master 1B 21-30 55](#_Toc342910542)

[Systém Lepší levná – Školka 56](#_Toc342910543)

[Literatura pro 2. ročník HABRY 58](#_Toc342910544)

[Obsah HABRA školky 59](#_Toc342910545)