

ZOHRÁVKA

V treťom pokračovaní nášho seriálu sa bližšie pozrieme na druhý pilier bridžovej hry, ktorým je zohrávka. Už v úvodnom článku o bridži ste mali možnosť zoznámiť sa s jej princípmi, ale pre osvieženie pamäte si zopakujeme to podstatné.

Po ukončení dražby je rozhodnuté, aký záväzok sa bude hrať a ktorá dvojica ho bude realizovať. Táto povinnosť pripadá na toho hráča z dvojice, ktorý tento druh záväzku spomenul ako prvý (farba alebo bez tromfov). Nazývame ho *hlavný hráč* a bude zohrávať zo svojich i partnerových kariet.

Mechanizmus zohrávky

V zohrávke ide predovšetkým o splnenie záväzku, ktorým je v našom prípade získanie aspoň toľkých zdvihov, ktorých počet odpovedá stupňu záväzku (*počet zdvihov = stupeň záväzku + 6*). Tak napr. záväzok 2 kára si vyžaduje získať minimálne osem zdvihov, 4 piky desať zdvihov atď.

Splnenie záväzku sa samozrejme budú snažiť prekaziť súper na druhej linke – sú v danom rozdani obrancami a ich výhodou je, že majú právo prvého výnosu. Toto privilégium má súper po ľavici hlavného hráča, ktorý vynesie prvú kartu (položí ju pred seba). Hneď, ako sa tak stane, *partner hlavného hráča vyloží svoje karty viditeľne lícom nahor na stôl* (nie prv!) a musí to urobiť tak, že každá farba tvorí stĺpec, v ktorom sú karty usporiadané podľa svojej hodnoty. Pokiaľ sa zohráva farebný záväzok, potom tromfy umiestni na svoju pravú stranu (z pohľadu vydražiteľa na ľavú). Jeho ďalšia činnosť je už vyslovene pasívna a v ďalšom sa riadi iba pokynmi vydražiteľa. V praxi to znamená, že v každom kole pridá kartu, ktorú si želá hlavný hráč, a preto sa mu hovorí *i tichý hráč*.

Kľúčovým pravidlom zohrávky je *vždy priznať farbu*. To znamená, že každý (postupne v smere hodinových ručičiek ako všetky akcie v bridži) musí pridať kartu rovnakej farby, a ten z hráčov, ktorý priložil najvyššiu, sa v danom kole stáva majiteľom zdvihu a získava tým i právo vynášať do ďalšieho kola. Pretože na začiatku každý hráč pri stolíku vlastní 13 kariet, potom je rovnaký i počet kôl a zdvihov, o ktoré sa hrá.

Aj keď ste hlavným hráčom, a teda zohrávate z oboch kariet, nemôžete svojvoľne rozhodnúť odkiaľ vynesiete k ďalšiemu zdvihu. Môže to byť iba z tej strany, ktorá získala zdvih.

Ak hráč nemá v rozohrávanej farbe žiadnu kartu, môže pridať ľubovoľnú inú. V takom prípade vás už nič neobmedzuje. V tejto situácii môžete využiť i tromfy, napr. tromfová dvojka prebije i eso súpera v inej farbe. Ale je iba na vás, či tromf uplatníte, teda môžete, ale nemusíte ho pridať.

Pokiaľ ste si prečítali oba úvodné články, tieto princípy sú vám už určite známe. Z uvedeného je tiež zrejmé, že v každej bridžovej partii prebieha neútočný boj o každý zdvih. Hlavným cieľom oboch súperiacich dvojíc je získať ich čo najviac – vydražiteľ v snahe splniť svoj záväzok a obrancovia, aby mu jeho zámer prekazili.

Keďže zdvihy rozhodujú o osude každého rozdania, úspešnosť každého hráča závisí od jeho schopností ich získať. Ak teda chcete dobre hrať bridž, musíte vedieť, ako na to.

Ako získavať zdvihy

V podstate existujú iba tri základné spôsoby získavania zdvihov. Tým prvým je získavanie zdvihov pomocou najvyšších kariet v každej farbe, teda *honérov*. V záverečných fázach každej partie to môžu byť i malé karty z dlhej farby, tzv. *dialkové zdvihy*. A ak sa zohráva tromfový záväzok, potom je možné získať zdvihy navyše *tromfovými prebitkami*.

Zdvihy na honéry

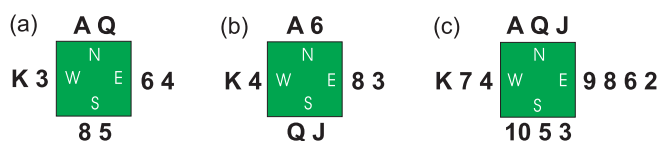
Honéry – ide prakticky o vysoké karty od esa po desiatku. S ich pomocou sa v každom rozdani rozhodne o osude desiatich až jedenástich zdvihov.

Už vieme, že zdvih získa ten hráč, ktorý do neho pridal najvyššiu kartu. Eso ho berie temer vždy (až na extrémnu situáciu, keď niektorý súper nemá danú farbu a prebije ho tromfom). Ak už eso nie je v hre, najvyššou kartou vo farbe sa stáva kráľ, po ňom dáma a stále nižšie. V každom kole farby je na jej čele vždy iný nižší honér ktorý bol povýšený po „odchode“ vyššieho, ktorý už splnil svoju úlohu.

Najjednoduchšia je situácia, ak vlastnité v danej farbe najvyššie honéry počnúc esom. Sú to tzv. *isté zdvihy*. Ak máte eso i kráľa, sú to dva isté zdvihy, ak je pri nich i dáma potom až tri atď. V prípade, že máte eso napr. s dámou (chýba vám kráľ), je to iba jeden istý zdvih (eso).

Treba si uvedomiť, že iba isté zdvihy zvyčajne nestačia na splnenie záväzku. Získanie ich potrebného počtu si vyžaduje osvojiť si postupy, pomocou ktorých môžete „vypracovať“ nejaké ďalšie. A tie patria do technickej výbavy každého dobrého hráča.

Aj keď vám na linke niektorý z honérov chýba, je tu stále šanca získať za priaznivých okolností (ak máte eso) i všetky zdvihy v danej farbe. Najosvedčenejší spôsob, ako tento efekt dosiahnuť, sa nazýva *impas*. V podstate ide o pridanie nižšej karty, ktorú súper za ňou nemôže nadbiť (prikryť vyššou kartou).



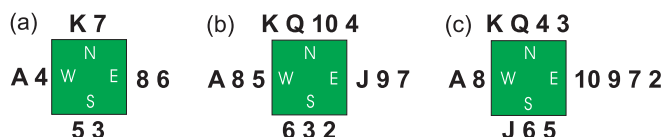
Vo všetkých príkladoch chýba hlavnému hráčovi (Juh) kráľ. Pokiaľ je umiestnený po jeho ľavej strane, potom vďaka impasu vznikne situácia, ako keby ho mal sám. Konkrétne v príklade (a) zahrá Juh z ruky malú a ak súper nepridá kráľa, berie zdvih dámou. Iste vidíte, že bolo by nezmyslom odhrať najprv eso. Tak zahrá iba úplný začiatovník a neuvedomí si, že tým dobrovoľne odovzdáva súperovi ďalší zdvih v tejto farbe na kráľa.

Iba zdanlivo iná je situácia na diagrame (b). Dve susedné figúry v ruke umožňujú uplatniť iný dosť obvyklý impasový variant. Ak súper na vašu figúru nepridá kráľa, dáte zo stola šestku a tento i ďalší zdvih je váš. Ak prikryje dámu kráľom, zoberiete ho esom, čím tri najvyššie figúry zmiznú zo scény a váš dolník sa stáva najvyššou figúrou v danej farbe – hovoríme tomu *povýšenie* – a neskôr získa zdvih.

Úspešný impas je možné opakovať a získať tak i všetky zdvihy ako v príklade (c). Juh zahrá malú a vykoná impas, ktorý sedí. Pretože sú oba nižšie honéry susedné (ako v predchádzajúcej ukážke), je možné prejsť vedľajšou farbou späť do ruky a impas zopakovať (nie odohrať eso).

Ak má v uvedených ukážkach kráľa súper na východe, je to smola, impas nebude úspešný a vaša dáma je stratená. Vidíte, že impasom uspejete približne v 50 % prípadov a to za pokus určite stojí.

Ak vám chýba najvyššia karta, potom snahe získať zdvih nižšou kartou (napr. kráľom, ak nemáme eso) hovoríme *exas*.



Príklad (a) je jeho typickou ukážkou – zahratie malej karty proti vysokej figúre, v tomto prípade proti kráľovi v nádeji, že vyšší honér súpera (eso) je umiestnený pred ním, a teda kráľ zoberie zdvih.

Príklad (b) demonštruje iný variant tejto techniky – výnos malej karty proti dvom susedným figúram. Keby hráč najprv odohral niektorú z nich, obrancovia by ju zobrali esom a ešte by získali jeden zdvih na dolníka. Ak však zahrá malú proti kráľovi a ten získa zdvih, hlavný hráč po návrate do ruky manéver zopakuje proti dáme a súperovi získajú iba jediný zdvih na eso – môžete si to sami zanalyzovať.

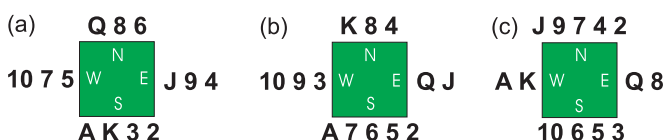
I keď posledný príklad (c) nevyzerá nijako zložito, občas sa stane, že i dobrý hráč ho nerozohrá správne. To, že vidí všetky figúry okrem esa, ho zvädza k tomu, že bezstarostne zahrá malú zo severu proti dolníkovi. Nič sa nestane, ak je farba u súperov delená 3:3, ak je však delená horšie, napr. 4:2 ako v našom príklade, získajú takto o jeden zdvih navyše (okrem esa i na desiatku). Vám, ktorí ste všetko pozorne sledovali, sa to však určite nestane, pretože zvolíte rovnaký postup ako v predchádzajúcom príklade – zahráte malú proti dvom figúram a súperovi budú mať nárok iba na jediný zdvih.

Doteraz uvedené príklady sú typickými ukážkami, ako získať zdvihy na honéry. Tým však nie sú ani zďaleka vyčerpané všetky možnosti rozohrania farebných kombinácií, a preto sa k tejto dôležitej téme ešte príležitostne vrátíme.

Diaľkové zdvihy

Všeobecne platí, že väčšinou *prvé tri zdvihy* v každej farbe *berú honéry*. Keď splnia svoju úlohu, do boja vstúpia i obyčajní pešiáci. A to je možné vtedy, ak máte spolu s partnerom v danej farbe početnú prevahu, t. j. aspoň sedem kariet. Potom štvrtá alebo i ďalšie z nich, aj keď sú nízke, sa stávajú vysokými (môže to byť napr. i dvojka), a teda môžete na ne získať zdvihy navyše – nazývame ich *diaľkovými zdvihmi*.

Postup, ktorým sa snažíme „vyrobiť“ diaľkové zdvihy, sa nazýva *vypracovanie farby*. Pozrite si príklad (a). Juh po odo-



hratí troch najvyšších figúr (A, K, Q) zbaví súperov všetkých kariet v tejto farbe (jej rozdelenie u súperov je priaznivé – 3:3), čím sa malá dvojka alebo trojka stáva najvyššou – diaľkovým zdvihom. Nie vždy sa vám pošťastí vlastniť vo farbe tri najvyššie figúry, ale pokiaľ budete mať na linke v niektorej farbe aspoň sedem kariet, uvažujte o jej vypracovaní, i keď vám jeden i viac honérov bude chýbať.

V príklade (b) má Juh dva isté zdvihy (eso a kráľa), ďalší musí odovzdať na tretieho honéra súperov, čím sa u nich táto farba odstráni, a Juh tak získa dva diaľkové zdvihy navyše.

V príklade (c) chýbajú vydražiteľovi všetky tri najvyššie honéry. Ak ide o začiatočníka, zvyčajne má veľkú nechuť rozohrávať takúto kombináciu. Je mu nepríjemné odovzdať až tri zdvihy za sebou, pričom si neuvedomuje, ako sa asi budú cítiť súper, keď v závere partie zinkasuje dva zdvihy, a ak je farba u nich delená 2:2 (ako v našom prípade), tak až tri.

Vypracovanie farby je možné v plnej miere uplatniť iba pri beztromfových záväzkoch. Pri farebných môže počítať s diaľkovými zdvihmi zvyčajne iba hlavný hráč a to hlavne v tromfovej farbe; v bočnej až vtedy, keď súperov zbaví všetkých ich tromfov (aby mu neprebili vysokú kartu).

Prebitkové zdvihy

Vo farebnom záväzku je možné získať zdvihy nielen na honéry a na „diaľkové“ malé karty, ale i na malé tromfy, ktorými prebijeme svoju alebo súperovu kartu inej farby. Takémuto zdvihu hovoríme *prebitok*.



V pozícii diagramu Juh zohráva srdcový záväzok. Vidí, že má 7 istých zdvihov (po jednom v pikách a trefoch, dva kárové a tri srdcové). Ak stiahne trikrát tromfy (A, K, Q), je veľká šanca, že odoberie všetky súperom (ak ich majú delené 3:2). To je zvyčajný postup, ale v tejto situácii by to správne nebolo, pretože hlavný hráč by neskôr prišiel o štyri pikové zdvihy (okrem esa). V prípade ako tento (krátka farba na stole) dobrý hráč tromfovanie odloží a využije malé tromfy stola na prebitie strato- vých pik.

Vyneseného pikového kráľa zoberie esom a ihneď zahrá malú pikou, ktorú prebije srdcom na stole (už tam nie je pika). Vrátí sa do ruky károvým esom a to isté zopakuje s ďalšou pikou. Ak bude rozdelenie farieb u súperov priaznivé, hlavný hráč zinkasuje v tomto rozdaní 11 a možno i 12 zdvihov.

Táto schopnosť tromfov, ktorá umožňuje získať zdvihy navyše a tiež ochrana pred tým, aby si súper neodohral svoju dlhú farbu spôsobuje, že v tromfových záväzkoch sa hráči cítia bezpečnejšie. Ale nenechajte sa tým uniesť do tej miery, že sa budete snažiť iba o tromfové záväzky. Tie sú efektívne iba vtedy, ak má vaša linka v tromfoch výraznú prevahu (tu to boli srdcia). Mohlo by sa vám stať, že súperovi budú mať viac ako vy a profitovať budú oni.

Teória zohrávky je veľmi rozsiahla, existujú ďalšie techniky, ktoré pomáhajú získať ďalšie zdvihy, ale o tých si niečo povieme až neskôr. Ak zvládnete tie z dnešného článku, úroveň vašej hry sa výrazne zvýši.

Ivan Tatranský