

BEZPEČNÁ ZOHRÁVKA

Pre bridž je charakteristické, že obe súperiace dvojice zvädzajú neľútostný boj o každý zdvih. A aby o žiaden z nich zbytočne neprišli, musia byť pri rozohrávaní jednotlivých farieb veľmi opatrní.

Snažiť sa zinkasovať čo najviac zdvihov je správne, ale treba mať vždy na zreteli, že hlavným cieľom bridžu je splnenie záväzku, ktorý ste vydražili. Prípadné zdvihy navyše sú iba šľahačkou, ktorá zlepši chuť zákuska. Na bezpečnosť musíte myslieť o to viac, o čo je vyšší záväzok, a tým i prémia, o ktorú bojujete. Pri slemoch berte do úvahy i fakt, že nie každý pár ho vydraží. A ak vás súper okontrovali, neriskujte získanie zdvihov navyše – keď splníte, vysoký profit vás neminie.

Ak vidíte, že pri určitej nepriaznivej distribúcii tromfov alebo inej dôležitej farby vám hrozí, že padnete, obzrite sa po možnostiach, ako svoj záväzok splniť i v tomto prípade. Občas sa to dá dosiahnuť celkom bezbolestne ako v nasledujúcom príklade.

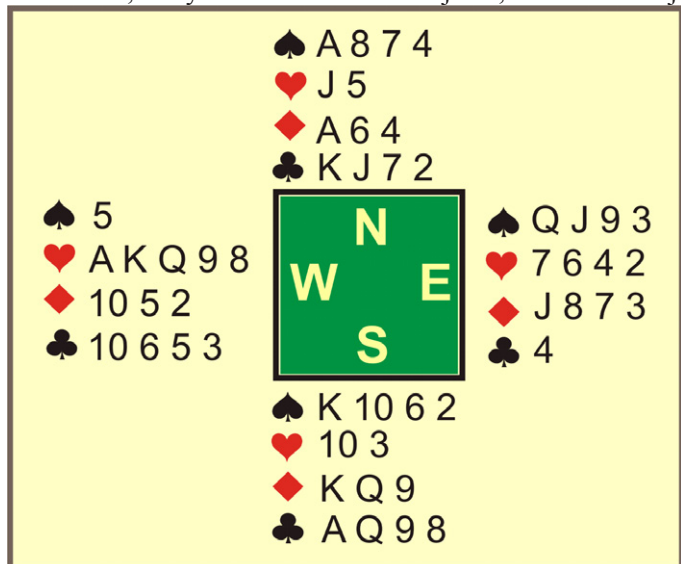


Hlavný hráč, ktorý mal takúto skvelú tromfovú farbu, začal bezstarostne odohrávať vysoké figúry; najprv eso a bol veľmi prekvapený, keď prišiel o tromfovú zdvih, pretože západ nepriznal ani jeden tromf, a teda východ uplatnil svojho dolníka zo štvorfarby J 8 4 3.

S takýmto rozložením farby, keď je impas možný na obe strany (proti 9 alebo 10), je bezpečné najskôr odohrať kráľa alebo dámu a pohodlne dolníka vyimpasovať, nech by bol u hociktorého z obrancov. Ak by však juh nemal desiatku (napr. A 7 6 3), potom je už namieste začať esom, aby bolo možné získať všetky zdvihy, pokiaľ má západ v ruke J 10 8 4 (ak by ich mal východ, nedá sa proti strate jedného tromfového zdvihu nič robiť). Na záver treba už len dodať, že ak by sa tromfy delili 2:2 alebo 3:1, čo sa zistí už v prvom zdvihu, keď priznajú farbu obaja obrancovia, stačí odohrať tri najvyššie tromfy.

Veľmi častý spôsob bezpečnej zohrávky si ukážeme na nasledujúcom príklade.

Juh zohráva záväzok 4♠. Západ vyniesol ♥A, ďalej pokračoval ♥K a vyniesol ♣3. Hlavný hráč berie esom a v súlade so zásadou, že vytromfovať treba čo najskôr, odohrá dva naj-



vyššie piky s tým, že plánuje, že tretí tromf odovzdá súperom a ukáže karty (už nestratí žiaden ďalší zdvih).

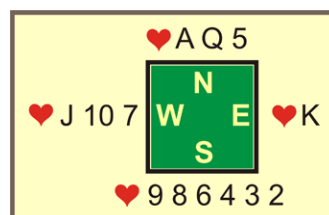
Západ však v druhom kole tromfy nepriznal a hlavný hráč sa začne sťažovať, akú „má smolu“, keď piky sú medzi obrancami rozdelené 4:1 miesto častejšieho 3:2. Východu zostali až dva tromfy (♠Q a ♠J), ktoré sú už najvyššie, a teda sú to isté zdvihy obrany. A pretože vydražiteľ už odovzdal dva v srdciach, príde tak o štyri a padne. Zohrával však dobre? Nemohol záväzok zachrániť?

Samozrejme, mohol. Ak by si svoje kroky správne naplánoval, musel by počítať i s horším delením tromfov, a teda stačilo ich rozohrať bezpečne. Mal by si uvedomiť, že ak má štyri piky západ, nedá sa nič robiť, ale ak ich má východ (ako na diagrame), bezpečná zohrávka bude iste úspešná. Musí preto najprv stiahnuť eso a pokračovať malou a ak východ pridá tiež nízku kartu, neberie zdvih kráľom (Q a J súpera by sa stali istými zdvihmi), ale pridá desiatku a odovzdá iba jednu piku na figúru. Ak by východ pridal v druhom kole tromfov figúru, juh ju berie kráľom a po prechode na stôl károvým esom zahrá malú pikú proti desiatke v ruke, ktorá ihneď alebo o kolo neskôr získa zdvih. Potom si stiahne svoje trefy a kára. Ak by východ tretí tromf ihneď nezobral, zostane mu najvyšší v hre. Po zahrání posledného tromfového kola by však hlavný hráč stratil kontrolu nad partiou, pretože by už nemal tromfy a súper by si mohli odohrať svoje srdcia. Preto v tomto prípade hlavný hráč nezahrá posledný tromf a ponechá na rozhodnutí súpera, kedy si ho uplatní. Tým, že mu ešte ostane tromf, nehrozí mu nebezpečenstvo odohratia srdcových zdvihov.

Pri tomto type bezpečnej zohrávky nebolo nutné obetovať zdvih, pretože o jeden by hlavný hráč prišiel v každom prípade. Dôležité je však správne načasovanie, kedy ho odovzdá. V bridži platí dobrá zásada: *Ak musíte odovzdať zdvih, odovzdajte ho čo najskôr.*

Všeobecne nie je dobré, ak vo farbe odohráte vysoké figúry a necháte v nej bez ochrany malé karty, pokiaľ neviete, aké je ich delenie u súperov. Ale ak odovzdáte malú kartu včas, zachováte si kontrolu nad farbou.

Nie je vždy možné zabezpečiť si splnenie záväzku tak, ako to bolo v doterajších príkladoch. Často budete musieť obetovať možný nadzdvih, pretože i tu platí „niečo za niečo“. Časté sú situácie, keď môžete získať aj všetky zdvihy, ale pri veľmi zlom delení farby ich môžete stratiť i dva. Pozrite sa na tento jednoduchý príklad.



Ak si už nemôžete dovoliť stratiť žiadny zdvih neostáva vám nič iné iba zatnúť zuby a impasovať so ♥Q s tým, že kráľ je na západe a navyše farba je delená 2:2. Úspešní budete približne v pätine prípadov.

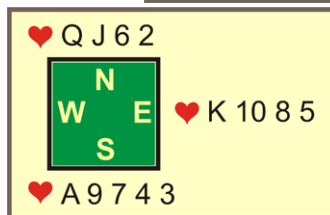
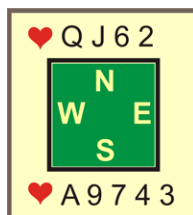
Vaše šance na splnenie slemu podstatne stúpnu, ak si môžete dovoliť odovzdať jedno srdce. Veľa hráčov impasuje dámu i v tejto situácii a pokiaľ je kráľ na východe, nič sa nestane, ak je farba delená 2:2 (približne 40 % prípadov).

Úplnou katastrofou však je, ak je za esom singel kráľ (ako v ukážke), čo znamená, že okrem tohto zdvihu získajú súper

i ďalší (na dolníka) a pevný záväzok tak porazia. Ak si teda môžete dovoliť stratiť jeden zdvih, ale nie dva, hrajte bezpečne – malá k esu a ak kráľ nevypadne, vráťte sa do ruky a zahrajte malú proti dáme. Ak je kráľ na západe, síce urobí zdvih, ale určite neprídete o dámu. Ak je kráľ na východe a je aspoň druhý, tak by zdvih urobil pri ľubovoľnom rozohrávaní tejto kombinácie.

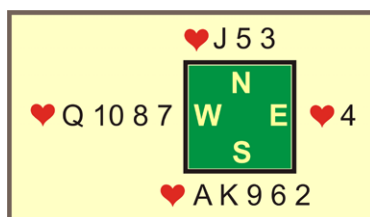
V druhej domácej úlohe bolo treba odpovedať na otázku: Ktorú kartu vynesiete ako prvú, aby ste pri akomkoľvek delení srdce nestratili viac ako jeden zdvih?

Často i skúsený hráč nerozhodá túto kombináciu korektne. Ak ste zvolili ♥A, stratíte dva zdvihy, ak budú štyri karty na východe, ako vo vedľajšom diagrame. Ak by ste zahráli ♥Q (J) tiež stratíte dva zdvihy, ak má štyri chýbajúce srdcia západ. Jediný správny postup je vyniesť malú kartu z juhu proti



srdcovej dáme, čo zabráni strate dvoch zdvihov bez ohľadu na to, ktorý z obrancov má zvyšné štyri karty. Odporúčam, aby ste si túto kombináciu rozložili na stole a overili si to.

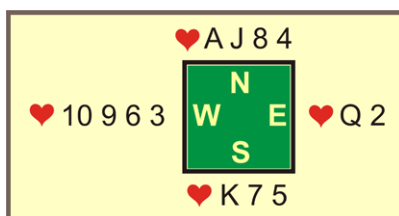
Často sa stretnete s touto situáciou: Pokiaľ musíte získať päť zdvihov, neostane vám nič iné, ako si stiahnuť obe vysoké srdcia s nádejou, že vypadne druhá dáma.



Ak vám však na splnenie stačia štyri zdvihy, môžete ich s istotou získať i pri zlom delení farby (4:1), keď uvedenou hrou by ste prišli až o dva (Q a 10). Odohrajte preto iba eso (čo ak vypadne singel honér) a zahrajte malú proti dolníkovi, ktorý ihneď alebo neskôr berie zdvih a súper ziskajú iba dámu.

A ak by mal tie isté štyri karty východ, uspejete touto hrou tiež. Východ síce zoberie dolníka dámu, ale neskôr po návrate na stôl súperovu desiatku vyimpasujete (malá zo stola oproti K 9).

Nie vždy to, čo je štandardné, je i bezpečné. Štandardne sa táto kombinácia začína rozohrávať srdcovým kráľom a impasuje sa srdcovým dolníkom. Ak tento impas sedí, získate tri až štyri zdvihy (ak sú srdcia delené 3:3). Ak vám však stačia tri zdvihy, ale iba dva by boli pohromou (čo by sa určite stalo takouto hrou v našom príklade), potom je tu priestor na bezpečnú zohrávku.



Tu už „štandard“ neplatí, pretože optimálne je najprv odhrať eso a kráľa. Ak je dáma druhá, vypadne, a dolník získa potrebný tretí zdvih. Ak je delenie 3:3, tretí zdvih získate ako diaľkový na štvrtú kartu. Ak je delenie farby 4:2 i viac s dĺžkou na západe i s dámu (ak by tieto štyri karty boli na východe, nepomôže nič), potom v treťom zdvihy vynesiete malú z juhu a dolník ihneď alebo o zdvih neskôr zoberie potrebný tretí zdvih.

A ešte jeden trochu ťažší, i keď typický príklad. Zohrávate malý pikový slem a toto je vaša tromfová farba. V bočných farbách nič nestratíte, takže môžete získať všetkých trinásť zdvihov, pokiaľ sú tromfy delené priaznivo a trafíte pikovú dámu. Pri plánovaní zohrávky však nesmiete podľahnúť prílišnému optimizmu a ani hrať neuvážene. S takouto tromfovou farbou menej skúsený hráč si najskôr odohrá pikového kráľa a zahrá impas na dámu (malá proti ♠J) s tým, že ak neseď, stratí iba jeden zdvih.



To je v poriadku, pokiaľ sú tromfy priaznivo delené 3:2. Ale čo ak sú delené 4:1, pričom západ má v ruke Q 10 8 5? V takom prípade padnete, pretože pridete o pikovú dámu i desiatku. Ako sa poistiť proti distribúcii 4:1? Samozrejme, aj tu pomôže bezpečná zohrávka.

Treba začať pikovým esom. Ak všetci pridajú, vynesiete malú piku k stolu. Ak západ pridá tiež malú, nasadíte deviatku! Ak ju zoberie východ, nevaďí, pretože v tom prípade sú piky delené 3:2.

Ak by v druhom kole tromfov západ nepriznal, zoberiete zdvih s ♠K a vrátite piku k ♠J a odovzdáte iba jeden zdvih.

V tejto kapitole sme sa venovali hlavne bezpečnému rozohrávaniu jednotlivých farieb. Ale to ani zďaleka nie sú všetky možnosti, ktorými bojujeme proti nepriaznivému deleniu farieb. Patria sem i rôzne techniky, z ktorých je najfrekvencovanejšou *prepúšťanie*, s ktorou ste sa už stretli v kapitole Plánovanie zohrávky, alebo s ktorými sa zoznámite v ďalších pokračovaniach tohto seriálu.



Na záver ešte jedna ukážka. Juh zohráva záväzok 3 bez tromfov po výnose pikovou štvorkou, ktorý berie dolníkom. Počíta svoje isté zdvihy – je ich osem (tri piky, tri srdcia a dva trefy). Na prvý pohľad je jasné, že deviaty je možné získať v trefoch po vypracovaní tejto farby alebo v kárach. Keďže trefov má hlavný hráč viac, rozhodol sa pre ich vypracovanie.

Jediným problémom juhu je nedostatok vstupov na stôl. Ak by odohral trefové eso a trefového kráľa a po nich malý tref, už by sa nemal ako dostať na stôl, aby uplatnil vypracovaný tref (ak sa delia 3:2). Preto v súlade so zásadou *ak musíte odovzdať zdvih, urobte tak pri prvej príležitosti*, zahrál z oboch rúk malú kartu.

Zobral vrátenú piku a opäť vyniesol tref s tým, že si odťahá zvyšok farby a splní i s nadzdvihom. Východ však tref nepriznal a hlavný hráč padol, pretože v trefoch získa iba eso s kráľom.

Iste ste sa už medzitým naučili, že hlavný hráč sa mal chrániť proti nepriaznivej distribúcii 4:1, teda bolo nutné prepustiť ešte jeden tref. Mohol si to dovoliť, pretože v ruke by mu ešte jeden zostal ako vstup na stôl, kde by získal potrebný deviaty zdvih na vypracovaný malý tref, a ak by súper zaútočil do kár, mohli by si síce zobrať svoje eso a kráľa, ale zároveň by hlavnému hráčovi vypracovali kárový zdvih na dámu.