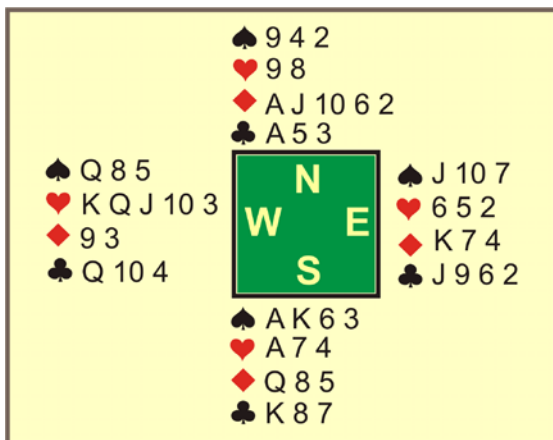


PREPÚŠŤANIE

V tomto pokračovaní nášho seriálu o bridži sa budeme venovať jednej zo základných herných techník, prepúšťaniu. Týka sa to ako zohrávky, tak i obrany. Jedným zo zlatých pravidiel bridžu je:

Ak musíš odovzdať zdvih, odovzdaj ho čo najskôr.

Prepúšťanie je jeho veľmi častou aplikáciou, a preto je nutné osvojiť si túto techniku. Najčastejšie sa využíva v tých prípadoch, keď chceme narušiť prechody medzi obrancami tým, že jedného z nich pripravíme o určitú farbu. Uplatňuje sa i v prípadoch, ak chceme vypracovať dlhú farbu, na ktorú nie je bočný vstup. Pre tých, ktorí tento seriál pozorne sledujú, to už nie je žiadnou novinkou. Prvýkrát sme sa s prepúšťaním zoznámili v článku Plánovanie zohrávky. Tam uvádzaný úvodný príklad je jeho typickou ukážkou:



Beztrómové záväzky

Zvyčajným obrazom väčšiny beztrómových záväzkov sú preteky medzi hlavným hráčom a obrancami, ktorý z nich skôr vypracuje svoju dlhú farbu. Jednou z výhod obrany je právo prvého výnosu, čo jej umožňuje rozohrať svoju farbu skôr. Na druhej strane hlavný hráč vlastní väčšinu vysokých kariet, ktoré súperom bránia získať svoje zdvihy rýchlo. V tomto súboji sú rozhodujúce zádrže a vstupy.

Zádržou nazývame vysokú kartu, ktorá obrane zabráni rýchlo si odohrať svoju dlhú farbu. V spomenutom prípade boli srdcia kritickou dlhou farbou. Proti záväzku 3 BT západ vyniesol srdcového kráľa.

Hlavný hráč vidí, že dostal najnebezpečnejší výnos do farby, v ktorej má iba jednu zádrž (srdcové eso). V danom rozdani môže získať deväť zdvihov za predpokladu, že nestratí viac ako tri srdcia. Ak sú u obrancov delené 4:4, nemá problém, ale je pravdepodobné, že výnos bol z dlhej farby (tu konkrétne ♥KQJ103), takže hrozí, že ich stratí až štyri. Pokiaľ vyneseneho kráľa zoberie ihneď, potom obrancovia budú úspešní, ak sa hociktorý z nich dostane na zdvih a zvyšné štyri srdcia si odtiahnu. To isté by sa stalo, keby vydražiteľ kráľa nezobral (prepustil by ho, t. j. pridal by z ruky malú kartu) a bral by až druhé srdce (♥Q). Obrancovi na východe tak ešte jedno srdce zostane (pôvodne mal tri), ktoré určite pri prvej príležitosti vynesie.

Ak však vydražiteľ prepustí i druhé srdce a zoberie až tretie, hráč na východe už nebude mať žiadne, takže ak sa ne-

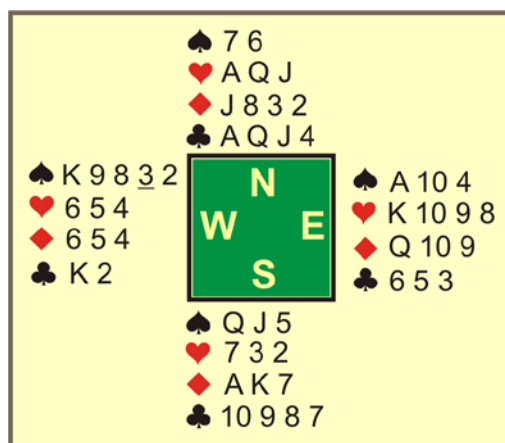
skôr dostane do ruky (napr. nesediaci impas), už nebude mať ako pustiť partnera na zdvih (nemá iný bočný vstup), a tak jeho dve vypracované srdcia už hlavnému hráčovi neublížia. Iba raz by stačilo prepustiť v prípade, pokiaľ by v tomto rozdani mal stôl až tri karty (napríklad ♥982), pretože v tom prípade by na východe boli iba dve (♥65) a po druhom kole srdce by už na východe nebolo žiadne.

Zapamätajte si, že ak ako hlavný hráč máte na linke iba päť kariet, prepúšťajte farbu dvakrát, ak ich máte šesť, potom stačí iba raz.

Ale nielen obrana sa snaží vypracovať si svoju farbu, o to isté sa snaží i vydražiteľ. Pozrime sa na kľúčový problém z posledného príkladu v článku Bezpečná zohrávka. Tam stačilo vydražiteľovi na splnenie záväzku 3 BT získať už iba tri zdvihy v trefoch. Bola by to banálna záležitosť, keby k nim mal vstup v aspoň jednej bočnej farbe. Žiaľ, na stôl sa môže dostať iba v trefoch.

V takomto prípade nie je možné jednoducho odohrať eso a kráľa a odovzdať malý tref. Trefy by tak mohli byť vypracované, ale pre chýbajúce vstupy na stôl by bol zvyšok farby mŕtvly. Ak však hlavný hráč na začiatku odovzdá súperom jeden tref (zahrá z oboch rúk malú kartu), potom, ak sa opäť dostane na zdvih, už zvyšok farby môže byť jeho, pokiaľ sa trefy delia 3:2. Ak mu však na splnenie vydraženého záväzku stačia iba tri trefové zdvihy, mal by sa poistiť i proti ich zlému deleniu 4:1. V takom prípade stačí prepustiť aj druhý trefový zdvih, v ruke mu ešte stále jeden tref zostane a ten mu zabezpečí vstup na túto dlhú farbu stola.

Nasledujúce rozdanie potvrdzuje, že prepúšťanie je silnou zbraňou i v obrane:



Juh zohráva záväzok 3 BT po výnose ♣3 (zrejme štvrtá zhora). Východ berie zdvih esom a pokračuje desiatkou, ktorá je pokrytá pikovou dámou. Keď západ zoberie dámu kráľom a vráti piky, už nemôže tento záväzok poraziť, pretože sa na svoje dve vypracované piky nedostane (východ už žiadnu nebude mať a trefový kráľ je v impase pred esom trefovým a dámou).

Západ by mal vedieť, že chýbajúca piková figúra je na juhu (ak by ju mal partner, vyniesol by ju). Ak však tento zdvih obranca na západe prepustí, hlavný hráč už záväzok nesplní. Keď sa dostane na zdvih východ (srdcovým kráľom alebo károm – hlavný hráč má len osem zdvihov (štyri trefové pri se-

diacom trefovom impase, jeden pikový, jeden srdcový a dva kárové) a musí získať deviaty buď v kárach alebo srdciach, avšak ani v jednom prípade neuspeje, pretože srdcový kráľ je za esom a kárová dáma s desiatkou a deviatkou za károvým dolníkom), zahrá tretiu pikú a obrancovia tak získajú až štyri piky a srdce, čo stačí na jeho porazenie.

Ak ste všetko to, o čom sme doteraz hovorili, plne pochopili, môžete s úspechom zohrať väčšinu beztromfových záväzkov.

Farebné záväzky

Pri väčšine beztromfových záväzkov sa bez prepúšťania prakticky nezaobídete. V tromfových záväzkoch nie sú až také časté, ale sú situácie, v ktorých sa plne uplatňujú. Potvrďuje to i nasledujúce rozdanie:

♠ A 8 7 2		♠ A 8 7 2
♥ 8 6 5 3		♥ 8 6 5 3
♦ 4 2		♦ 4 2
♣ K 9 4		♣ K 9 4
♠ Q 10 4	♠ N	♠ J 9 6 3
♥ J 9	♠ W	♥ K Q 2
♦ Q J 9 8 6	♠ E	♦ 10 7
♣ J 10 8	♠ S	♣ Q 6 5 2
	♠	
	♠ K 5	
	♥ A 10 7 4	
	♦ A K 5 3	
	♣ A 7 3	

Boli vydražené 4♥, proti ktorým západ vyniesol károvú dámu. Vydražiteľ po tomto výnose počíta svoje stratové zdvihy. Dva tromfové a jeden trefový sa zachrániť nedajú, navyše hrozí strata až dvoch kárových, čo je spolu päť. Splniť záväzok teda môže iba v tom prípade, keď prebije dve kára na stole. To bude hlavnou líniou plánu, ktorý musí počítať i s rizikom nadbitia tretieho alebo štvrtého kára.

Aby sa to nestalo, je nutné najprv odohrať dve kolá srdca, potom už prípadný nadbitok nevádi, pretože by to bolo veľkým tromfom, ktorý by i tak získal zdvih. Plán je to dobrý, ale aby bol aj úspešný, hlavný hráč musí tromfy rozohrať bezpečne. Ak by zahrál eso a potom malú, východ sa dostane do ruky a stiahne tretí tromf. Výsledkom bude, že na stole zostane iba jeden, takže už nebude možné prebiť aj druhé káro a raz padne.

Správny postup je prepustiť prvé kolo tromfov (zahráť z ruky srdcovú štvorku a zo stola pridať trojku bez ohľadu na zahraniť súperov) a pri najbližšej príležitosti zahráť druhé kolo tromfov, pričom zo stola zahrá ľubovoľné srdce a z ruky eso. To umožní hlavnému hráčovi zachovať si tzv. tromfovú kontrolu: keď začne prebijať kára, na stole bude mať k dispozícii potrebné dva tromfy.

Taktické prepúšťanie

Je veľa situácií, keď je prepustenie zdvihu výhodné nielen z dôvodu narušenia, prípadne aj zachovania komunikácie, ale tiež preto, že dokáže zneistiť súpera do tej miery, že si vytvorí nesprávny obraz o rozmiestení vysokých kariet a môže sa rozhodnúť nesprávne.

	♦ 7 6 4	
♦ A 8 3	♠ N	♦ J 9 5
	♠ W	
	♠ E	
	♠ S	
	♦ K Q 10 2	

Aby hlavný hráč na juhu splnil beztromfový záväzok, potrebuje v kárach získať tri zdvihy. Zo stola vynáša sedmičku, východ pridáva päťku a juh kráľa. Ak tohto kráľa teraz západ prepustí, môže tým juh priviesť do omylu, pretože môže nadobudnúť dojem, že eso je na východe. Preto musí západ pridať trojku, a to bez váhania, aby neprezradil svoj zámer. Kráľ drží zdvih a juh po návrate na stôl pokračuje v tejto farbe: zahrá štvorku, východ pridá deviatku, z ruky pridá dámu, ktorú západ zoberie esom a zdvih získa aj kárový dolník východu, ktorý bol odsúdený na zánik.

Ak by západ v prvom zdvihu prikryl kráľa esom, hlavný hráč by dolníka určite vyimpasoval (neostalo by mu nič iné, ako hrať na rozdelené figúry).

	♣ 7 5 2	
♣ K Q 10 3	♠ N	♣ 9 6 4
	♠ W	
	♠ E	
	♠ S	
	♣ A J 8	

Zaujímavé je i prepustenie, ktoré sa v odbornej literatúre nazýva Bath Coup (bathské zahraniť). Po výnose ♣K vydražiteľ pridá z ruky i zo stola malú kartu

(prepustí). Ak by západ pokračoval v trefoch, odovzdá miesto jedného až dvoch trefy (vynášal by do vidličky A – J). Preto musí prejsť na inú farbu s tým, že ak sa dostane na zdvih východ, podohrá ♣J hlavného hráča na juhu.

Tým, že obrana nemôže okamžite pokračovať vo svojej farbe, hlavný hráč získa dostatok času (tempo), ktorý potrebuje na vypracovanie vlastnej farby.

Obdobná situácia vznikne, aj v prípade, ak by bolo na stole Axx a v ruke Jxx. Aj tu by západ nemohol pokračovať vo farbe bez toho, aby daroval hlavnému hráčovi zdvih.

Hlavný hráč si musí dať pozor, aby neprepustil v prípade, keď si môže vypracovať ďalšiu zádrž, ako napríklad 10x na stole proti AJx v ruke. Keď tu západ vynesie kráľa, musí ho juh vziať esom. Sled J – 10 v spojených listoch zaručuje ďalší zdvih. Ak by juh prvý zdvih prepustil, môže západ prejsť na inú farbu a hlavný hráč získa vo farbe výnosu jediný zdvih.

Kedy neprepúšťať

Platí všeobecné pravidlo, že by sme nemali prepúšťať, ak hrozí prechod na inú nebezpečnejšiu farbu.

♠ A	
♥ 7 5 2	
♦ 6 3 2	
♣ K Q J 10 6 5	
♠ N	
♠ W	
♠ E	
♠ S	
♠ Q 10 4	
♥ A 10 8	
♦ A K J 5 4	
♣ 9 2	

Napríklad v tomto rozdani vyviesol západ proti záväzku 3 BT srdcovú dámu. Keď hlavný hráč uvidel stôl, potešil sa, že súper nevyštartovali pikou. Keby teraz srdce prepustil, určite by sa obrana spamätala a zmenila by na piky už iba preto, že pikové eso je jediným prechodom na stôl, bez ktorého by nebolo možné dlhé trefy využiť ako pracovnú farbu (obrana by trefy zablokovala už v druhom kole zahraniť esa).

V takomto prípade je určite správnejšie vziať prvý zdvih, vyraziť trefové eso a dúfať, že v prípade, že obrana vráti srdce, budú srdcia delené 4:3.

Ivan Tatranský