

KEĎ PRAVIDLÁ NEPLATIA

Porušovanie zákonov a pravidiel sa zvyčajne nevypláca. Platí to nielen v živote, ale často sa o tom presvedčíte i v bridži. Aj preto všetci hráči, ktorí chcú byť úspešní, dodržiavajú všeobecne známe poučky až s posvätnou úctou.

V našom seriáli ste už mali možnosť stretnúť sa s niektorými z nich; osobitne sme sa im venovali v článku *Stratégie obrany v bridži*. Ak ste si ich osvojili, iste sa to priaznivo odrazilo i vo vašich výsledkoch.

Na druhej strane azda nejestvuje zákon, ktorý by nemal výnimky. A aj v bridži sa s nimi občas stretnete. Ak chcete byť obávaným hráčom, musíte odhadnúť, kedy je výhodné preverené poučky ignorovať.

Bridž je hra, v ktorej hrá logika dôležitú úlohu. Pokiaľ si ju zoberiete na pomoc, potom sa v tejto problematike ľahko zorientujete. Pozrime sa na ňu bližšie.

Tretí pridáva najvyššiu je pravidlom, ktoré patrí medzi prvé, ktoré sa začiatočník naučí. Je to výborné a logické pravidlo, ako reagovať na výnos partnera. Potvrzuje to i táto naša prvá ukážka.

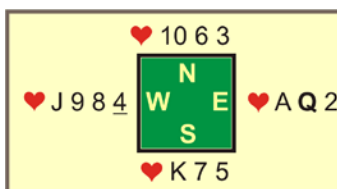


Západ vynáša trefovú osmičku, zo stola hrá hlavný hráč trojku a východ musí pridať kráľa. Ak by to neurobil (priložil by napr. desiatku), hlavný hráč by získal minimálne dva zdvihy (na trefového dolníka i eso). Ak sa však bude riadiť pravidlom „tretí najvyššiu“, jeho kráľ síce padne pod eso, ale trefový dolník už zdvih nezíska, pretože ak neskôr príde východ na zdvih, podohrá ho (vynesie trefovú desiatku).



Ale ani toto okrídlené pravidlo nie je dogmou. Pozrite sa na nasledujúci diagram, ktorý je takmer zhodný s predošlým (vzájomne sú vymenené iba dolník so sedmičkou). Teraz po výnose trefovej osmičky by nebolo od východu rozumné, keby sa striktnie držal zásady „tretí najvyššiu“ a pridal by na trojku stola kráľa. Vydražiteľ by sa potešil, pretože by tak aj jeho dolník získal neskôr zdvih (je za dámu). Východ si v tejto pozmenenej situácii musí uchovať kráľa, ktorý znemožní, aby figúra stola bola istým zdvihom hlavného hráča, a preto musí pridať desiatku. Prakticky tak vykoná impas figúry na stole. Ak desiatku zoberie eso; povýši sa nielen kráľ, ale i dáma, a dolník je stratený.

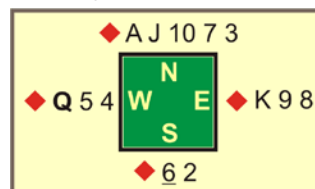
Bridž je veľmi zaujímavý i tým, že erudovaný hráč dokáže občas „oklamať“ protivníka tým, že nerešpektuje základnú poučku s cieľom uviesť ho do omylu. Nasledujúci príklad je ukážkou, ako ľstivý obranca dokáže zneistiť i rutinovaneho vydražiteľa.



Juh zohráva záväzok 3BT a váš partner vynáša zo svojej farby štvorku. Vy neviete, či figúra, ktorou je vedená, je kráľ alebo dolník (alebo i obe). Ak je to kráľ, je jedno

v akom poradí vaše figúry odohráte, na čo malou pustíte partnera do zdvihu a záväzok bude porazený. Preto by ste mali počítať pre vás s horšou, ale veľmi pravdepodobnou možnosťou, že kráľ je u hlavného hráča. V takomto prípade je samozrejme, že ak pridáte eso farbu prepustí a kráľom zoberie až tretí zdvih. Vtedy už nebudete mať žiadne srdce, ktorým by ste pomohli partnerovi odhrať jeho farbu. Ale ak do prvého zdvihu pridáte dámu, môžete hlavnému hráčovi spôsobiť hotové muky. O vašom ese nevie, pretože ho skôr predpokladá u vášho partnera (aj jeho učili, že „tretí pridáva najvyššiu“); v takom prípade musí dámu prebrať kráľom, pretože ak by mal eso váš partner, už by nemusel urobiť zdvih na tohto kráľa. Takýto tlak ťažko zvládne i skúsený hráč a dosť často sa rozhodne nesprávne.

Pokiaľ vynáša hlavný hráč, potom by sa mal obranca riadiť pravidlom „druhý pridáva najmenšiu“. Zvyčajne je chybou ihneď nasadiť eso (iba v takom prípade, pokiaľ by to bol porážajúci zdvih). Figúru sa oplatí pridať len vtedy, ak je zo sledu (napr. dámu z kombinácie KQ). Pozrite sa však na našu nasledujúcu ukážku.



Vydražiteľ na juhu zohráva 3BT a v situácii, keď už nemá žiadny bočný vstup na dlhé kára stola, môže svoj záväzok splniť iba v prípade, že v nich získa aspoň dva zdvihy. Vynáša károvú 6 a čaká na reakciu obrancu na západe. Ak sa tento zle zorientuje a dá štvorku (húževnato sa drží princípu druhý malú), hlavný hráč impasuje desiatkou a záväzok má doma (ak východ berie kráľom, môže urobiť i nadzdvihy po ďalšom impase).

V tejto situácii ho porazí iba okamžité pridanie dámy. Ak ju zoberie esom, druhý káro už nezíska. Ak ju prepustí s nádejou, že bola vynesená od kombinácie KQ a po prechode do ruky zopakuje impas, nebude mať ani jeden (už sa nedostane na stôl, aby si odohral aspoň eso). Obrancovi na západe musí byť jasné, že ak partner nemá kráľa, nedá sa hlavnému hráčovi zabrániť, aby zobral všetky kára. Preto ak pridá dámu do prvého zdvihu, nič nepokazí. Porušíte síce pravidlo „druhý pridáva najmenšiu“, ale na druhej strane miesto nej úspešne uplatníte inú, a to: „zbav sa čo najskôr karty, ktorá je i tak stratená“.

Ďalšie okrídlené pravidlo „figúra na figúru“ je založené na známom princípe povýšenia kariet. Prikrytím figúry súperu vyššou ho prinútite, aby pridal ešte vyššiu (z hry mu tak vypadnú až dve), čím povýšite inú kartu, napr. desiatku vo svojej alebo partnerovej ruke.

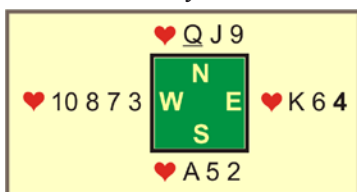


Ak by v tejto pozícii hlavný hráč vynesol zo stola dámu, obranca na východe ju musí prikryť svojím kráľom. Ak by to neurobil, jeho linka by prišla o všetky zdvihy – ďalšia pika zo stola by vyimpasovala kráľa a v treťom zdvih by padla i desiatka. Ak však východ ihneď nasadí kráľa, desiatka partnera urobí zdvih.

Našou dnešnou úlohou je pozrieť sa na výnimky z tohto pravidla (figúra na figúru). V akej situácii je teda výhodné od

neho upustiť? Je to vtedy, ak neprichádza do úvahy povýšenie inej karty vo vlastnej alebo partnerovej ruke.

V takom prípade súperov honór prepustíte. Tak, ako to urobil obranca na východe v nasledujúcich dvoch príkladoch.



Hlavný hráč vynáša zo stola dámu, ale teraz nemáte dôvod predpokladať, že môže dôjsť k povýšeniu desiatky partnera, ak ju má. Prítomnosť deviatky popri

dvoch figúrach v slede varuje, pretože na stole vidíte vidličku J-9. Ak ihneď pridáte kráľa, vydražiteľ ho zoberie esom, vynesie z ruky malú proti deviatke a vyimpasuje desiatku partnera (ak ju nemá on sám). Tento dosť častý prípad rieši nasledujúce pravidlo:

Po výnose z dvojice susediacich honórov prvý prepustíte a až druhý prikryte.

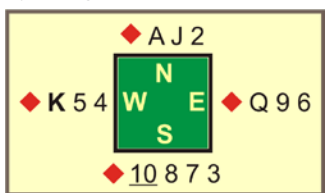
Tu sa pravidlo „figúra na figúru“ neignoruje úplne, iba sa uplatní až o kolo neskôr. Výnimkou je len prípad, ak by ste pri vysokej figúre mali aspoň deviatku (nebol by možný impas na prípadnú desiatku partnera).



Aj v tomto prípade je na prvý pohľad jasné, že tu nie je čo povýšiť. V takom prípade už nemá žiadny zmysel „figúra na figúru“, a preto sa kráľa ani nedotknite. Je dokonca

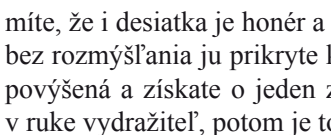
možné, že vám ešte prinesie i zdvih.

Po výnose figúry zo stola sa väčšina skúsených hráčov orientuje správne, ale niektorí z nich majú problémy, keď je vynesena za zakrytej ruky hlavného hráča. Aby sa vám to nestávalo, riadte sa logikou. Ak vidíte na stole dva honéry, prikryte ihneď. Ak je tam iba jeden, prepustite – temer s istotou môžete takýto výnos považovať za výnos z dvojice susedných figúr.



V tejto ukážke vynáša hlavný hráč zo zakrytej ruky desiatku.

A čo vy? Ak pridáte malú kartu, partner ju zoberie dámu, ale je to váš posledný zdvih v tejto farbe. Ak si však uvedomíte, že i desiatka je honór a vidíte, že na stole sú dve figúry, bez rozmýšľania ju prikryte kráľom. Deviatka partnera bude povýšená a získate o jeden zdvih viac (ak by deviatku mal v ruke vydražiteľ, potom je to jedno).

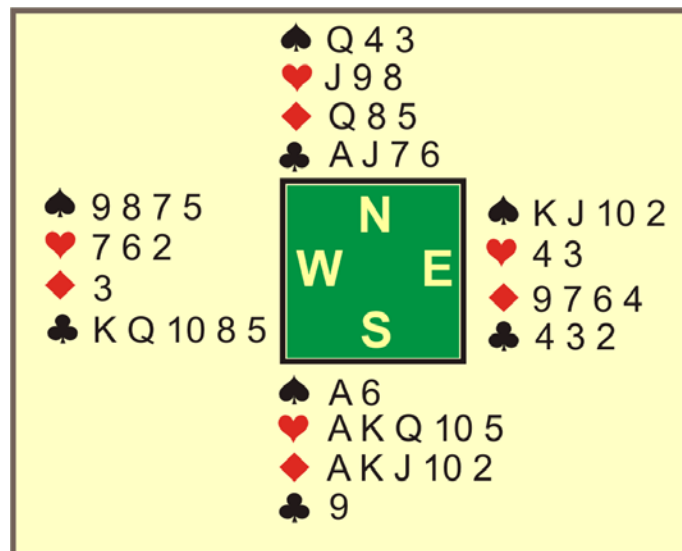


V tejto pozícii vyneseneho dolníka neprikryvajte. Na stole vidíte iba kráľa, a teda musíte predpokladať, že výnos bol z dvojice honórov, a preto prvé kolo prepustíte a dámu pridajte až na desiatku. Ak sa jej zbavíte už v prvom kole, deviatku partnera hlavný hráč neskôr vyimpasuje (malá zo stola proti vidličke 10-8).

Obrana je azda najťažšia časť bridžovej hry a aj preto sme sa jej v tejto kapitole venovali predovšetkým. Našou snahou bolo poukázať na skutočnosť, že stereotypná hra podľa základných princípov a pravidiel nie vždy postačuje na dosahovanie dobrých výsledkov.

Obrana je azda najťažšia časť bridžovej hry a aj preto sme sa jej v tejto kapitole venovali predovšetkým. Našou snahou bolo poukázať na skutočnosť, že stereotypná hra podľa základných princípov a pravidiel nie vždy postačuje na dosahovanie dobrých výsledkov.

Ale nielen obrana má právo na neštandardné postupy, ktoré nie sú v súlade so zaužívanými pravidlami. A preto sa na záver tejto kapitoly aspoň jednou ukážkou dotkneme i jedného užitočného porušenia zásady týkajúcej sa i hry hlavného hráča. Vďaka nemu mohol vydražiteľ atypickou zohrávkou splniť zdanlivo beznádejný záväzok 7♥, do ktorého prišiel výnos trefový kráľ.



Toto rozdanie rozhodne nepatrí medzi ľahké a aj veľa dobrých hráčov by rezignovalo na splnenie veľkého slemu, keďže nevidia šancu, ako zachrániť stratovú pikú. Zo stola sa síce dajú zhodiť dva piky na dlhé kára, ale to nie je možné zrealizovať pred vytromfovaním. A po ňom zasa bude na stole chýbať tromf na prebitie pikovej šestky.

V tejto zdanlivo bezvýhodiskovej pozícii sa vydražiteľ, ktorému nechýba invencia, môže v duchu premiestniť na pozíciu tichého hráča a bude tento ambiciózný záväzok zohrávať z opačnej strany (zo svojej ruky urobí „falošný stôl“). Jeho tromfy J98 síce nevyzerajú vábne, ale súper nemajú od nich vyššie a ak sú aj priaznivo delené 3:2, na vytromfovanie to bude stačiť.

Zoberie vyneseneho trefového kráľa esom a prebije tref srdcovým esom. Prejde na stôl srdcovou osmičkou a prebije ďalší tref kráľom. Prevezme srdcovú desiatku dolníkom a prebije posledný tref posledným tromfom, ktorý má v ruke. Súperom ešte ostal jeden tromf a preto je nutné sa vrátiť na stôl károvou dámu a dotromfovať srdcovou deviatkou, na ktorú si z ruky zhodí pikú. Kára sú vysoké a odvážny veľký slem je splnený.

V bridžovej teórii je táto technika zohrávky známa ako *hra na obrátený stôl*. Dá sa uplatniť iba v situácii, ak má vydražiteľ na stole dobré tromfy, ktorými môže súpera vytromfovať a má i vstup na ne (tu to bola kárová dáma), ktorý mu umožní stiahnuť posledný tromf.

Aj tento príklad zapadá do ústrednej témy tohto článku. Všeobecne sa totiž odporúča chrániť si tromfy v ruke, a teda nimi zbytočne neprebíjať na strane, kde ich je viac, aby nedošlo k strate tromfovej kontroly, čo končí zvyčajne fatálne. Mohli ste to vidieť i v poslednom príklade kapitoly *Stratégia obrancov v strednej hre*, uverejnenej v minulom čísle Mladého vedca.