

ZAHÁJENÍ 2 KÁRA – CO TO ZNAMENÁ?

Zpracoval: Nulíček Vladimír
podle různých webových zdrojů



V dnešní době je u nás asi nejoblíbenější variantou pro zahájení 2 kára tzv. „Multi“, přesněji „multicoloured 2 diamonds“, ať už v klasické variantě nebo jako tzv. „minimulti“ (nebo „polské multi“), tedy pouze slabá varianta (drahý šestilist podprimární). Existuje však celá řada dalších možností, jak toto zahájení využít. V tomto článku se budu věnovat některým z nejpoužívanějších konvenčních variant zahájení 2 kára.

PŘÍROZENÝ VÝZNAM

Základní možností, jak použít hlášku 2 kára je přirozený význam – 6+list kárový a

- ✓ podprimární list (cca 6-10 FB), preemptive, podobně jako slabé dva v drahé barvě
- ✓ silný list, cca 15+ FB, obdobně jako silné zahájení 2 v drahé, pokud je hrajete

Zahájení silnými dvoutriky se dnes už příliš nenosí, protože silné listy lze vydražit efektivněji jiným způsobem. Co se týče blokujícího zahájení, není v levné barvě rovněž příliš účinné, protože blokuje na poměrně nízkém stupni a soupeři mohou např. bez problémů zasáhnout hláškou 2 v drahé, mají-li odpovídající rozlohu a sílu listu. Navíc je toto zahájení nekonzistentní s blokem v trefech, kde máte k dispozici až hlášku 3♣, proto se také v kárové barvě obvykle blokuje až na třetím stupni (hláškou 3♦).

MULTI

„Klasická varianta“ zahájení 2♦ ve smyslu „Multi“ zahrnuje tyto tři významy:

- ✓ slabý dvoutrik v jedné z drahých barev (6+ list srdcový nebo pikový, podprimární, cca 6-10 FB)
- ✓ středně silné zahájení v jedné levné barvě (cca 17-18 FB, 6-list trefový nebo kárový)
- ✓ silné pravidelné listy (obvykle 22-23 FB)

Druhý význam tohoto zahájení se v dnešní době již většinou nehraje a zahájení 2♦ má tak pouze dva významy – slabý dvoutrik v jedné drahé nebo silný pravidelný list.

MINIMULTI

Oblíbenou variantou je hrát zahájení 2♦ pouze jako blok na jedné drahé barvě. Pozor ale, tato konvence není vždy povolena (např. v některých turnajích v USA nebo i na BBO je zakázáno tuto variantu používat). Důvodem je to, že partner zahajitele s krátkostí v jedné drahé barvě (pravděpodobná barva zahajitele) a délkou v kárech může vcelku „beztrestně“ pasovat, což může způsobit problém obránci na reopen pozici. Pokud se hraje Multi se silnou variantou, je tento taktický pas přece jen trochu dvousečná zbraň, neboť existuje jisté riziko, že by partner mohl mít silnou variantu zahájení.

P.S: V některých turnajích je zakázáno i klasické zahájení Multi. Jedná se v podstatě o „brown sticker – hnědou konvenci“, protože se jedná o slabé zahájení, které neslibuje jednu konkrétní barvu. V podstatě ale toto zahájení

kvůli své poměrně značné oblibě hlavně v americké zóně získalo jistou výjimku (na rozdíl např. od v Polsku oblíbeného zahájení „Wilkosz“, které není v Americe známé, a proto bylo zařazeno mezi klasické „brown stickers“).

Hlavní výhodou konvence Multi resp. minimulti spočívá v tom, že se uvolňují hlášky 2♥ a 2♠ pro jiné účely, nejčastěji ve významu dvoubarevného zahájení s levnou barvou (např. konvence [Muideberg](#)).

WILKOSZ

Tato konvence byla v nedávné době velmi oblíbená nejen v Polsku, kde je její kolébka (jejím autorem byl známý polský bridžista [Andrzej Wilkosz](#)), ale např. i u nás.

Zahájení 2 kára v tomto případě znamenala podprimární list, rozlohu 5-5 s alespoň jednou drahou barvou.

- 2♦ cca 6-10 HCP 5-5, ne obě levné
 - ✓ 2♥ - pass or correct (semifit pro obě drahé)
 - ✓ 2♠ - pass or correct (implikuje krátkost srdcovou, fit pro piky, ev. pro levné barvy)
 - ✓ 2NT – dotaz (obvykle alespoň výzva)
 - 3♣ - trefy a drahá (dotaz na drahou 3♦)
 - 3♦ - kára a srdce
 - 3♥ - srdce a piky
 - 3♠ - piky a kára

Vzhledem k tomu, že zahájení „Wilkosz“ splňuje definici „brown sticker“, protože se jedná o podprimární zahájení, které neslibuje alespoň jednu konkrétní barvu, je nyní použití tohoto zahájení dosti omezoáno a v souvislosti s tím vymizelo i ze standardu polského trefu a bylo nahrazeno zahájením multi, ev. minimulti.

2 KÁRA V SYSTÉMU PRECISION

V systému Precision Club, kde zahájení 1♣ je vyhrazeno pro všechny listy 16+ FB a zahájení 1 v drahé slibuje 11-15 FB s pětelistem drahým a zahájení 1NT se obvykle hraje v rozmezí 13-15 resp. 14-16 FB, je problém, že hláška 1♦ zbývá jako jediná pro všechny ostatní typy listů (ještě s výjimkou listů 5+ trefy a čtyřlístem drahým nebo s 6+trefy, kde lze použít hlášku 2♣). Problém je zejména s třibarevnými listy s krátkostí károvou – typicky 4414. Aby zahájení 1 káro slibovalo alespoň dubl kárový, je právě pro takovéto třibarevné listy vyhradit zahájení 2♦. Takové zahájení pak zahrnuje tyto rozlohy (v rozmezí 11-15 FB):

- ✓ 4-4-1-4
- ✓ 4-4-0-5 – tyto listy není vhodné zahajovat 2 trefy, protože je problém vydražit následně oba drahé čtyřlísty
- ✓ 4-3-1-5 resp. 3-4-1-5 – pokud je trefová barva příliš slabá na to, aby bylo možno zahájit 2♣

Další dražba po této variantě zahájení 2♦ je popsána např. [zde](#).

EKREN

Velmi agresivní zahájení slibující rozlohu minimálně 4-4 v drahých barvách a 3-10 HCP – záleží samozřejmě na stavu manší a rozloze (při rozloze pouze 4-4 v drahých byste měli mít spíše horní hranici tohoto zahájení, tím spíše pokud jste ve druhé hře). Tato konvence je oblíbená ve Skandinávii, hraje ji např. norský expert Geir Helgemo.

Další dražba je popsána např. [zde](#)

FLANNERY

Tato konvence představuje list se silou 11-15 FB a rozlohou přesně 5 srdcí a 4 piky. Důvodem je to, že s takovou rozlohou často vzniká problém s rebidem, chcete-li ukázat obě drahé barvy a nemáte sílu na revers.

Další dražba je popsána např. [zde](#).

BENJAMIN

Tuto konvenci zavedl skotský bridžový expert [Albert Benjamin](#) jako součást v Británii oblíbeného systému Acol, později nazvaného též Benjaminised Acol resp. Benji Acol. Existuje více variant této konvence, zde bude popsána nejjednodušší z nich.

V klasické verzi Acolu byly hlášky 2 v drahé silnými dvoutriky a hláška 2♣ byla vyhrazena pro velmi silná zahájení (game forcing). A. Benjamin zavedl tyto varianty zahájení:

- ✓ 2♦ - nejsilnější zahájení (namísto původních 2♣), game forcing
- ✓ 2♣ - 8+ hracích zdvihů v drahé barvě (6+ list), 8½ hracích zdvihů v levné barvě (7+list), nebo 19-20 FB v pravidelné rozloze (tato hláška nahradila silné dvoutriky v drahých barvách)
- ✓ 2M – slabý dvoutrik

DALŠÍ DRAŽBA PO 2♣

- ✓ 2♦ - negativní, vše co nespĺňuje požadavky pro pozitivní hlášky (viz níže)
- ✓ 2M, 3m – dobrý 5+list (v levné spíše 6-list), min. 1½ rychlého zdvihu
- ✓ 2NT – 8+HCP pravidelná rozloha

Rychlé zdvihy počítáme takto: AK = 2, AQ = 1½, A = 1, KQ = 1, Kx = ½

Po negativní odpovědi 2♦ zahajitel draží takto:

- ✓ má-li silný jednobarevný list, draží tuto barvu (např. 2M nebo 3m) – tato hláška představuje ekvivalent silného dvoutriku v klasické verzi Acolu, je ale pasovatelná (má-li zahajitel např. 9 hracích zdvihů na drahé barvě, měl by skočit na 3 v drahé)
- ✓ má-li variantu 19-20 FB v pravidelné rozloze, rebiduje 2NT – další dražba je obdobná jako po zahájení 2NT (např. Puppet Stayman, transfery apod.)

Příklady:

♠ AKQ10863
♥ 108
♦ 7
♣ AK7
♠ 954
♥ 62
♦ KQ6543
♣ Q3

2♣ - 2♦

3♠ - 4♠

Zahajitel má 9 RZ pro pikovou hru, proto rebiduje skokem 3♠. Odpovídající přináší jeden rychlý zdvih (KQ v kárech a potenciální zdvih v trefech), draží tedy nejprve negativku 2♦, ale následně zvyšuje na 4♠.

♠ AQ97
♥ K104
♦ AK7
♣ K63

♠ KJ3
♥ 8765
♦ QJ62
♣ 94

2♣ - 2♦
2NT - 3♣
3♦ - 3♠
3NT

Zahajitel má 19 FB v pravidelné rozloze, zahajuje tedy 2♣ a rebiduje 2NT. Odpovídající nespĺňuje podmínky pro pozitivní odpověď, draží tedy v prvním kole 2♦, má ale bodovou bilanci na celou hru, draží tedy Puppet Staymana a jelikož NS nenašli shodu v drahé, skončí v závazku 3NT.

♠ 7
♥ A8
♦ A73
♣ AKQ10765

2♣ - 2♦
3♣ - 3♠
3NT

♠ KQ842
♥ Q4
♦ 9852
♣ 43

Zahajitel má 9 RZ na trefové barvě, odpovídající má v prvním kole negativku 2♦, ale následně přináší pětist píkový se zadržel a tedy dostatek na závazek 3NT (ev, 4 piky, pokud by našel pikový fit u zahajitele)

♠ K64
♥ AKJ1076
♦ AKJ
♣ 8

2♣ - 2♠
3♠ - 4♣
4NT - 5♠
7♠

♠ AQJ732
♥ 4
♦ 73
♣ A753

Zahajitel má 8+ hracích zdvihů na srdcích, odpovídající má 2½ rychlého zdvihu a dobrou pikovou barvu, draží tedy pozitivně 2♠. Zahajitel má podporu pro piky, proto je fituje a po cue-bidu a RKCB linka NS vydražila velký slem v pikách.

DALŠÍ DRAŽBA PO 2♦

- ✓ 2♥ - negativní do slemu, méně než 1½ rychlého zdvihu a maximálně 7 FB
- ✓ ostatní hlášky v barvě – slibují 1½ rychlého zdvihu a obvykle pětist (někdy ale stačí pouze čtyřist)
- ✓ 2NT – 8+ FB ale nikoliv 1½+ rychlého zdvihu

Příklady:

List A

♠ A 7 6 3 2
♥ K Q 3
♦ 9 5
♣ 8 6 5

List B

♠ 7 6 3
♥ K 3
♦ 9 5 3 2
♣ Q 6 5 2

List C

♠ Q J 6 3
♥ Q 3
♦ Q 3 2
♣ Q 6 5 2

- ✓ List A: máte 2 rychlé zdvihy, dražte 2♠
- ✓ List B: nemáte 1½ rychlého zdvihu ani 8+ FB, dražte negativní 2♥
- ✓ List C: nemáte 1½ rychlého zdvihu, ale máte 9 FB, dražte 2NT, máte v zásadě bilanci na slem

Podrobnější dražba po Benji 2♦ je popsána např. [zde](#).

Hraje se i varianta Reversed Benji, tj. 2 ♣ pro GF listy a 2 ♦ pro listy odpovídající silnému dvoutriku nebo 18-19 FB pravidelným. Nevýhoda této varianty je v tom, že po zahájení 2 ♦ a negativce 2 ♥ je nutno srdcovou barvu dražit až na třetím stupni, a přitom hláška 3 ♥ je pasovatelná (to neumožňuje rozlišit přesně 8 hracích zdvihů a např. 8½ nebo 9 hracích zdvihů jako v klasické variantě Benji.



