

Rozdání 1

♠ K 10 5 4 3 ♥ Q 9 5 ♦ J 7 6 2 ♣ 10	♠ Q 8 ♥ J 7 4 ♦ K Q 9 8 3 ♣ 9 4 2	<div style="text-align: center; border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto; background-color: #008000; color: white; display: flex; flex-direction: column; align-items: center; justify-content: center;"> N W E S </div>	♠ J 9 6 2 ♥ 10 6 3 2 ♦ 5 ♣ A K 8 6
♠ A 7 ♥ A K 8 ♦ A 10 4 ♣ Q J 7 5 3			
<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
Pass	Pass	Pass	1 ♣
Pass	1 ♦	Pass	2 NT
Pass	3 NT	Pass	Pass
Pass			

Závazek: 3NT S

Výnos: piková čtyřka

Správná sehraávka:

Abychom měli jakoukoli šanci na splnění, musíme zkusit dát ze stolu dámu (podle hesla „Dubl dáma drží hned nebo nikdy“). Máme štěstí, výnos byl od krále. Máme dva pikové a dva srdcové zdvihy. Cesta k vypracování trefů je slepá, museli bychom minimálně dvakrát ze zdvihu a to by určitě obránci stihli vypracovat své minimálně tři pikové zdvihy ke dvěma vysokým trefům. Naše jediná šance jsou tedy kára, kde musíme udělat všech pět zdvihů. Budou-li kára 3-2, pak s partí nebude problém, musíme se tedy soustředit na rozlohu 4-1. Pokud bychom chtěli vychytat čtvrtého kluka v ruce E, pak bychom museli hned ve druhém zdvihu zahrát impas proti klukovi do desítky v ruce. Tím se však vzdáme šance na mnohem pravděpodobnější dělení 3-2 s dámou v ruce W. Zkusíme se tedy alespoň ochránit proti čtvrtému klukovi v ruce W. Odehrajte eso kárové a pak vyneste **desítku** ke králi na stole. Odblokování desítkou je nezbytný předpoklad, abychom následně mohli zahrát impas proti původně čtvrtému klukovi W. Pokud E nepřizná, přejdeme do ruky např. esem srdcovým a zahrajeme káro do devítky na stole.

P.S. Všimněte si, že pokud bychom si v ruce nechali tu zpropadenou desítku károvou, W by ji nyní odmítl pokrýt a my bychom měli kára zablokovaná bez přechodu na stůl.

Rozdání 2

♠ 5 2 ♥ A K 9 ♦ A 7 5 3 ♣ A J 6 3	♠ Q 10 8 6 3 ♥ 8 3 ♦ K 9 2 ♣ K 10 4	<div style="text-align: center; border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto; background-color: #008000; color: white; display: flex; flex-direction: column; align-items: center; justify-content: center;"> N W E S </div>	♠ A J 7 ♥ Q 10 5 ♦ Q J 10 8 6 ♣ 9 5
	♠ K 9 4 ♥ J 7 6 4 2 ♦ 4 ♣ Q 8 7 2		
<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
Pass	3 NT	Pass	1 NT
Pass		Pass	Pass

Závazek: 3NT W

Výnos: piková šestka

Správná obrana:

Na vynesenu pikovou šestku dává hlavní hráč ze stolu sedmičku, jak budete bránit?

Za předpokladu, že partner vynesl čtvrtou ze své dlouhé barvy, vám pravidlo jedenácti říká, že je ve zbývajících třech rukách celkem pět vyšších karet než je vynesena šestka, na stole jsou tři, vy máte dvě, je zřejmé, že W žádnou jinou nemá.

P. S. Pravidlo jedenácti by vám mělo urychlit vaši analýzu zbývajících karet, lze se však obejít i bez něj, když si vydedukujete, které karty vyšší než je vynesena šestka nevidíte – je to osma, desítka a dáma – ty všechny by měl mít v ruce váš partner, pokud vynesl čtvrtou shora.

Dejte tedy devítku, která bude držet, a zpět vynesete krále pikového. Hlavní hráč patrně dvakrát propustí a vezme až třetí kolo piků. Ke splnění závazku ale bude muset zahrát kárový impas, který nesedí a N si odehraje další dva pikové zdvihy.

Rozdání 3

♠ 6 5 4 3 ♥ K 7 ♦ 10 8 ♣ 10 9 8 4 2	<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 0 10px;"> N W E S </div> </div>	♠ Q J 9 8 ♥ A J 9 8 3 2 ♦ — ♣ K Q 5	♠ 7 ♥ Q 10 6 5 4 ♦ Q J 9 7 3 ♣ A 6
♠ A K 10 2 ♥ — ♦ A K 6 5 4 2 ♣ J 7 3			
<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
Pass	1 ♥	Pass	1 ♦
Pass	4 ♠	Pass	5 ♠
Pass	6 ♠	Pass	Pass
Pass			

Závazek: 6 piků S

Výnos: trefová desítka k esu, zpět tref

Správná sehračka:

Tref berete na stole králem. Krátkosti v ruce i na stole, vysoké trumfy (až na dvojku máte všechny nejvyšší), to vše mluví pro křížové snapy. Naštěstí soupeři nevynesli ani nevrátili trumf, můžete tedy uhrát na křížové snapy osm zdvihů. Nejprve je ale potřeba uhrát dostatek zdvihů na vysoké karty, k osmi trumfovým zdvihům budete potřebovat ještě tři (tref jste již uhráli).

Jedním vysokým zdvihem bude bezesporu eso srdcové, které další dvě vysoké karty odehrajete.

Nabízí se buď eso a král kárové, nebo jedno vysoké káro a dáma trefová. Bezpečnější je jistě odehrání dvou vysokých kár.

Na eso srdcové odhodte z ruky tref, snapněte srdce dvojkou (zde je malé nebezpečí přesnapu, ale vyjde to), pak eso a král kárové. Doufejte, že vám obránci nechají uhrát dva kárové zdvihy (pokud by např. W snapnul druhé káro, museli byste přesnapnout a zkusit třetí kolo trefů). Kára vyjdou, tak nyní už jen křížově přebíjejte kára na stole a srdce v ruce – máte již všechny nejvyšší trumfy, žádný přesnap vám již nehrozí.

Rozdání 4

♠ 4			
♥ AKJ974			
♦ 8764			
♣ 93			
♠ Q96	<div style="display: inline-block; border: 1px solid black; background-color: #008000; padding: 5px; text-align: center;"> N W E S </div>	♠ AKJ1083	
♥ Q86		♥ 1053	
♦ AJ10952		♦ 3	
♣ 6		♣ AKQ	
	♠ 752		
	♥ 2		
	♦ KQ		
	♣ J1087542		

<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
Pass	2 ♥	3 ♠	Pass
4 ♠	Pass	Pass	Pass

Závazek: 4 piky E

Výnos: srdcová dvojka

Správná obrana:

Sedíte na pozici S. Vynášíte singl do barvy partnera. Ten bere zdvih na kluka. Vypadá to, že stáhnete tři rychlé srdcové zdvihy.


Kde vezmete porážející zdvih?

Jedna šance je, že uděláte kárový zdvih, co ale, když má hlavní hráč singl?

Vyměňte nejistotu za jistotu, na srdcové eso a krále partnera shodte krále a dámu károvou. Tím jistě přesvědčíte partnera, aby vám dal kárový snap.

Mírně nebezpeční spočívá v tom, že by partner měl srdcový sedmilist a hlavní hráč

Rozdání 5

♠ 10 9 7	♠ A K J 3	♠ Q 8 6 5	
♥ J 10 9 5 2	♥ K 8 4	♥ 7 3	
♦ 4	♦ Q 6	♦ J 9 8 7 3	
♣ K Q 9 8	♣ J 4 3 2	♣ A 7	
			
	♠ 4 2		
	♥ A Q 6		
	♦ A K 10 5 2		
	♣ 10 6 5		
<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
Pass	1 ♣	Pass	1 ♦
Pass	1 ♠	Pass	3 NT
Pass	Pass	Pass	

Závazek: 3NT S

Výnos: kluk srdcový

Správná sehraávka:

Máme tři srdcové a dva pikové zdvihy. Ke splnění závazku jsou potřeba čtyři zdvihy v kárech. Abychom se zabezpečili proti rozloze 5-1 v kárové barvě, zahrajte nejprve dámu károvou ze stolu a pokud E přidá do dalšího kárového zdvihu malou, impasujte desítkou. To vám každopádně zabezpečí potřebné čtyři kárové zdvihy – vezme-li W klukem, budou kára 4-2 nebo 3-3 a soupeři kromě kárového kluka mohou udělat jen tři trefové zdvihy. Pokud E nepřidá do druhého kola kár, budete se muset pokusit udělat tři zdvihy v pikách impasem na dámu.

Post mortem:

Uvedená bezpečná sehraávka je v pořádku v zápase na IMPy, pokud byste hráli topově hodnocený turnaj, je lépe hrát kára shora, abyste se nevzdávali šance na velmi pravděpodobný nadzvih

Rozdání 6

<p>♠ 10 7 5 ♥ Q 8 7 6 ♦ J 9 7 5 ♣ 9 6</p>	<p>♠ A K Q ♥ K 2 ♦ A 4 3 ♣ A K 10 5 4</p>	<p>♠ 8 2 ♥ J 9 5 ♦ K 8 6 2 ♣ J 8 7 3</p>	<p>♠ J 9 6 4 3 ♥ A 10 4 3 ♦ Q 10 ♣ Q 2</p>
---	---	--	--

West	North	East	South
		Pass	Pass
Pass	2 ♣	Pass	2 ♦
Pass	2 NT	Pass	3 ♥
Pass	3 ♠	Pass	4 ♥
Pass	4 NT	Pass	5 ♦
Pass	6 ♣	Pass	6 ♥
Pass	7 ♠	Pass	Pass
Pass			

Závazek: 7 piků N

Výnos: dvojka piková

Správná sehraávka:

Výnos trumfem je do velkého slemu obvyklý – většinou nic nezadává a do velkého slemu je nutno nést především pasivně. Berete esem a počítáte zdvihy. Máte pět trumfových, dva srdcové, jeden kárový a tři trefové zdvihy, tj. celkem jedenáct. Mohli byste si teoreticky snapnout dvě srdce, ale to byste museli učinit velkými trumfy a pak byste minimálně jeden trumf odevzdali.

Jinou možností jsou odhozy na trefy, ty byste ale potřebovali tři (dvě srdce a káro), tj. museli byste se spolehnout na trefy 3-3.

Nejlepší bude své šance zkombinovat. Trumfněte ještě jednou, abyste se přesvědčili, že jsou trumfy 3-2. Pak přebijte na stole jedno srdce. Kvůli odblokování odehrajte eso kárové a vraťte se na stůl dámou trefovou. Nyní odehrajte zbytek trumfů. Pokud některý z obránců drží krále kárového spolu se čtyřmi trefy (ev. vaší další hrozbou je i čtvrté srdce), pak bude na poslední trumf ve skvízu. V partii je to E, kdo podlehne skvízu v desátém zdvihu – musí si nechat tři trefy, tak bude nucen zahodit krále kárového.

Post mortem:

Odehrání esa kárového před zahráním skvízu je tzv. Vienna Coup. Pokud byste tak neučinili, kára by byla zablokována a měli byste problém s odhozy na vysoké trumfy.

P.S. Existuje prozaičtější sehraávka – po přebití srdce přejít do ruky na dámu trefovou, odehrát trumfového kluka a zahrát k esu trefovému – budou-li trefy 4-2, stihnete je vypracovat jedním prospanutím a vstup na ně budete mít esem károvým.

Rozdání 7

<p>♠ Q 9 2 ♥ 9 7 5 3 ♦ 10 8 6 2 ♣ A 3</p>	<p>♠ A 7 4 3 ♥ K Q 6 2 ♦ Q 7 ♣ 9 8 7</p> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto; display: flex; flex-direction: column; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="width: 100%; height: 100%; background-color: #008000; color: white; display: flex; flex-direction: column; align-items: center; justify-content: center;"> N W E S </div> </div> <p>♠ K J 10 8 ♥ A 10 4 ♦ A K 5 ♣ 6 5 4</p>	<p>♠ 6 5 ♥ J 8 ♦ J 9 4 3 ♣ K Q J 10 2</p>	
<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
Pass	2 ♣	Dbl	1 NT
Pass	4 ♠	Pass	2 ♠
Pass			Pass

Závazek: 4 piky S

Výnos: trefové eso, malý tref

Správná obrana:

Po vašem kontra na Staymana partner poslušně vynesl eso trefové a malý tref k vaší desítce.

Stahujete ještě krále trefového, hlavní hráč přiznává, partner shazuje devítku srdcovou. Co zahrajete do čtvrtého zdvihu?

Na stole vidíte 11 bodů, vy jich máte 8, partner již ukázal eso trefové, tj. dohromady 23 bodů. Protože S zahájil 1NT 15-17, pak na partnera vycházejí již maximálně dva body. Jediná vaše šance je na trumfový zdvih, má-li partner alespoň Q9x v pikách.

Hrajte další tref do „tripliškeny“. Pokud S dá z ruky např. malý trumf, partner přesnapne devítkou a jeho dáma získá zdvih. Pokud dá krále, partner něco shodí a následně musí udělat jeden zdvih na své Q9x.

Post mortem:

Zahrání do dabliškeny obvykle dává sehrávajícímu jeden zdvih navíc (z jedné strany snapne, z druhé strany shodí ztrátovou kartu). Když ale není naděje na žádný zdvih ve vedlejší barvě, zkuste touto nátlakovou hrou vyprovokovat trumfový zdvih.

V bridži musíte pořád počítat – body, zdvihy, rozlohu... Bez toho se z vás ale bridžový expert nestane.

Rozdání 8

	♠ K Q 9		
	♥ A Q 3 2		
	♦ Q J 9 8 2		
	♣ 5		
♠ 8 6 4 3	<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center; justify-content: center; gap: 10px;"> N W E S </div>	♠ A J 10	
♥ 8 4		♥ 6 5	
♦ K 6 5		♦ 10 4 3	
♣ J 10 8 2		♣ A K 7 6 4	
	♠ 7 5 2		
	♥ K J 10 9 7		
	♦ A 7		
	♣ Q 9 3		
<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
Pass	1 ♦	2 ♣	2 ♥
Pass	3 ♥	Pass	4 ♥
Pass	Pass	Pass	

Závazek: 4 srdce S

Výnos: kluk trefový

Správná obrana:

Kdyby partner vynesl pik, byla by situace snazší. Vynesl ale vaši draženou barvu, berete tedy esem. Na stole je nebezpečná kárová barva, na kterou si sehrávající bude snažit odhodit své ztrátové piky. Abyste závazek mohli porazit, předpokladem bude, aby partner měl eso nebo alespoň krále kárového. S tímto předpokladem hrajete nyní kluka pikového ke králi na stole.

Hlavní hráč dvakrát trumfne – trumfy přidejte v pořadí šestka a pětka, abyste partnera přesvědčili, aby opravdu vynesl pik. Následně S hraje eso kárové a malé káro, partner bere králem a podehrává piky – uděláte tref, káro a dva piky – bez jedné.

Post mortem:

Pokud na stole vidíte barvu, kterou hlavní hráč může vypracovat, je nutno bránit velice aktivně, abyste své zdvihy udělali dříve, než si hlavní hráč své ztrátové zdvihy zahodí.