

Coup, Coup, Coup...

Zpracoval Vladimír Nulíček
podle webu www.bridgebum.com



Tak jako např. v šachách jsou pojmenována jednotlivá zahájení, nebo v gymnastice různé cviky, v krasobruslení různé skoky apod., tak i v bridži existují různé techniky, které byly popsány a pojmenovány – obvykle se nazývají jako Coup (např. Vienna Coup, Bath Coup, atp.). Příležitosti k zahrání některých z nich jsou v běžné bridžové hře docela časté, jiné se vyskytují ojediněle. V této sérii článků bych chtěl shrnout nejznámější z nich.

Bath Coup¹

Toto zahrání je ze všech „coups“ asi nejznámější a také příležitost k jeho zahrání se vyskytuje poměrně často. Jedná se o propuštění (obvykle prvního výnosu obránců, ale někdy se může objevit i v pozdější fázi sehrávky), které znemožní obránci pokračovat v této barvě, aniž by zadal hlavnímu hráči zdvih. Typický příklad je tento:

	Dummy		
	♠9		W vynáší pikového krále, S propustí. Pokud by W v barvě pokračoval,
West		East	hlavní hráč získá v této barvě dva zdvihy.
♠KQT83		♠754	
	South		
	♠AJ62		

Méně obvyklý příklad je tento, kdy eso je v ruce a kluk na stole:

	Dummy		
	♠J54		W vynáší opět krále, S propouští. V tomto případě si S může zajistit
West		East	dva zdvihy v této barvě i tak, že vezme krále esem a následně zahraje
♠KQT83		♠97	expas proti klukovi. Bath Coup ale může např. posloužit k tomu
	South		účelu, aby W zůstal u zdvihu (např. kvůli nebezpečí podehrání nějaké
	♠A62		barvy od E)

Poznámka:

Pokud chce hlavní hráč povzbudit obránce k pokračování v barvě výnosu, aby udělal v této barvě dva zdvihy, může použít fintu a „namarkovat“ obránci. Toto markování by mělo být stejné, jako markují obránci:

- ✓ *pokud obránci markují klasicky (velká je pozitivní), pak E v prvním příkladě namarkuje čtyřkou, hlavní hráč může shodit šestku a zatajit tak svou dvojku – W se tak může domnívat, že E markoval pozitivně s J42*

¹ Název pochází od anglického města Bath, kde údajně bylo toto zahrání poprvé použito (a popsáno) ve hře whist.

- ✓ pokud obránci markují obráceně (malá je pozitivní), pak E shodí pikovou sedmu – tady vidíte, že „falsecard“ hlavnímu hráči nepomůže (kdyby E šetřil a hodil jen pětku, může se W domnívat, že byla pozitivní od J75 – proto markujte vždy co nejvýrazněji)

Abyste zabránili problému popsanému v první odrážce, pak zejména v NT závazcích máte-li kluka a partner vynáší králem, shodte jej – výnos králem by měl být nejméně od KQ10x, shoení kluka do krále nic netratí a pokud jej neshodíte, bude partner jednoznačně vědět, že sehrávající má AJ, a nebude v barvě pokračovat (problematické je to ale v barevném závazku, kde se král vynáší i od KQxx).

Použití Bath Coupu je nejčastější při sehrávce beztrumfových závazků.

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

S sehrává závazek 3NT, W vynáší pikového krále, S propouští. Pokud W bude pokračovat pikem, S udělá dva zdvihy v pikách, pokud zahraje jinou barvu, např. kára, bude mít S dostatek času k vypracování srdcí.

Bath Coup se může vyskytnout i v barevném závazku.

North		
♠8		
♥743		
West	♦QT954	East
♠KJ973	♣KT86	♠QT654
♥KQT9		♥865
♦72	South	♦A63
♣73	♠A2	♣52
	♥AJ2	
	♦KJ8	
	♣AQJ94	

S sehrává závazek 5♣ po výnosu srdcovým králem. Pokud hlavní hráč vezme, vytrumfuje a pokusí se vypracovat kára, aby mohl z ruky odhodit svá ztrátová srdce, E vezme esem a podehraje kluka srdcového – obrana tak udělá eso kárové a dva srdcové zdvihy.

Hlavní hráč tomu zabrání, pokud první výnos propustí – W nebude moci pokračovat v srdcích, aniž by dal sehrávajícímu dva srdcové zdvihy, a když zahraje jinou barvu (např. trumf), bude mít S dostatek času na vypracování kár.

Anti-Bath Coup (Pigpen Coup)

Zajímavou alternativou Bath Coupu je situace, kdy chcete první zdvih propustit, ale zároveň chcete, aby obránce v barvě pokračoval.

<p>♠ K Q 10 9 7 ♥ K Q 7 3 ♦ 10 4 ♣ 4 2</p>	<p>♠ 4 3 2 ♥ 10 6 ♦ 9 8 7 2 ♣ A Q 5 3</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 40px; margin: 5px auto; text-align: center;"> <p>N W E S</p> </div> <p>♠ 6 5 ♥ J 9 8 4 2 ♦ J 6 5 3 ♣ K 7</p>	<p>♠ A J 8 ♥ A 5 ♦ A K Q ♣ J 10 9 8 6</p>	
<p>West — 1♣ All Pass</p>	<p>North — 2♣</p>	<p>East — Pass</p>	<p>South 1♣ 3NT</p>

W vynáší krále pikového, E markuje negativně pětkou. Ke splnění závazku budete muset vypracovat trefy, tzn. zahrát impas trefový.

Co se stane, když vezmete první zdvih esem? Bohužel trefový impas nesedí a až E vezme zdvih na trefového krále, podehraje vašeho kluka pikového.

Pokud ale propustíte pik, W uvidí negativní marku E (pětka je nejnižší blotka, 234 jsou na stole) a změní atak na srdce.

Zkuste Anti-Bath Coup a do prvního zdvihu shodíte kluka.

Obránce na W si může myslet, že W odmarkoval piky, protože neměl kluka, ale že vy máte v pikách jen AJ sec (proč ale E s třílístem nepodpořil piky?). Může v pikách pokračovat, vy vezmete druhý zdvih esem a následně po nesedícím trefovém impasu E již nebude mít pik, aby obránci mohli stáhnout pikové zdvihy.

Morton's Fork Coup (Mortonova vidlička)²

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

Do závazku 6 piků W vynáší trumf. S má jistý ztrátový zdvih v trefech a potenciální dva ztrátové kárové zdvihy – jeden si může zahodit na čtvrté srdce (nebo snapnout na stole), ale co s tím druhým. Jednou z možností je zahrát impas na krále, tuto možnost si ale sehrávající může ponechat v záloze. Předtím zkusí toto zahrání:

Vytrumfuje tak, aby skončil na stole a zahraje odtamtud tref ke Q2 v ruce.

✓ pokud W propustí, získá HH zdvih na dámu, následně si zahodí ztrátový tref na čtvrté kolo srdcí, zkusí kárový impas na nadzvih (ten nevyjde), ale třetí kolo kár si snapne na stole

✓ pokud W vezme, HH nebude hrát kárový impas, vezme esem károvým, odehraje dámu trefovou a zahodí si jedno káro na čtvrté kolo srdcí a jedno káro na trefového krále.

² Mortonova vidlička byla pojmenována podle arcibiskupa z Canterbury Johna Mortona za krále Jindřicha VII., který navrhl zvýšit daně jak pro chudé resp. lidi žijící skromně (ti přece jsou zvyklí šetřit, tak si na vyšší daně ušetří), tak pro bohaté resp. lidi žijící rozmařile (ti přeci mají dost peněz, aby unesli vyšší daně). Je to termín, znamenající falešné dilema - výběr ze dvou možností, z nichž ale ani jedna není dobrá.

Typická Mortonova vidlička, ať si E vybere jednu nebo druhou možnost, v obou případech to bude pro něj špatně (hlavní hráč splní). Pokud by tento manévr sehrávajícímu nevyšel a trefové eso měl W, stále bude mít v záloze kárový impas.

Druhý příklad:

	North		
	♠QT6		
	♥A74		
West	♦J65	East	
♠7	♣KQ64	♠43	
♥KQJ983		♥T652	
♦KT3	South	♦987	
♣AT5	♠AKJ9852	♣9873	
	♥-		
	♦AQ42		
	♣J2		
West	North	East	South
1 ♥	Pass	Pass	Dbl
2 ♥	3 ♥	Pass	4 ♠
Pass	6 ♠	All Pass	

Opening lead: ♥K

S hraje pikový slem po výnosu králem srdcovým (W zahájil dražbu 1 srdcem a ještě dražil 2 srdce).

Sehrávající má 2 ztrátové zdvihy – jeden v trefech a jeden v kárech (po zahájení W je jasné, že impas kárový nesedí). Není důvod rovnou zahazovat na srdcové eso. S snapne v ruce a ve dvou kolech vytrumfuje. Následně zahraje z ruky malý tref a W má opět neřešitelné dilema:

- ✓ když vezme esem, bude mít HH shozy na dva trefy a eso srdcové – zbaví se tak všech tří ztrátových kár v ruce
- ✓ když propustí, HH udělá zdvih na krále trefového, odhodí si druhý kluka trefového v ruce na srdcové eso, odezdá káro na krále a jedno káro si snapne na stole.

Vienna Coup³

Jedná se o odblokování v jedné ze skvízových barev jako příprava k úspěšné realizaci jednoduchého skvízu.

	North		
	♠AJ		
	♥6		
West	♦A	East	
<i>Immaterial</i>	♣-	♠KQ	
	South	♥-	
	♠4	♦K8	
	♥A	♣-	
	♦Q4		
	♣-		

V koncovce uvedené na tomto diagramu potřebuje hlavní hráč uhrát všechny čtyři zbylé zdvihy. Zádrže v pikách i v kárech drží E, je tedy splněna základní podmínka skvízu. Pokud ale nyní S odehraje srdcové eso, E odhodí káro, protože kárové eso blokuje károvou barvu a sehrávající nemá vstup do ruky k odehrání kárové dámy.

Vienna Coup spočívá v tom, že před zahráním skvízové karty (v našem případě srdcového esa) je nutno odehrát kárové eso (jinými slovy odblokovat károvou barvu). Když potom zahrajete srdcové eso, bude E v piko-károvém skvízu – když odhodí káro, budete mít vysokou károvou dámu, když odhodí pik, dohrajete na AJ pikové na stole.

³ Údajně poprvé použit ve Vídni ve hře whist.

Podívejme se jedno celé rozdání:

	North	
	♠8	
	♥AT63	
West	♦AK95	East
♠T9753	♣AT85	♠AKJ62
♥42		♥-
♦84	South	♦QJ73
♣9762	♠Q4	♣KJ43
	♥KQJ9875	
	♦T62	
	♣Q	

Do vašeho ostře vylicitovaného srdcového slemu po zahájení E vynáší W pikovou desítku. E bere králem a vrací károvou dámu.

Máte sedm trumfových zdvihů v ruce, pikový snap na stole a tři zdvihy na vysoké karty v levných barvách – to je dohromady jedenáct zdvihů, o jeden méně než potřebujete ke splnění závazku. To je typická situace pro skvíz, navíc v tomto případě vzhledem k zahájení E je více než pravděpodobné, že E drží zádrže jak v kárech (o tom svědčí výnos dámou), tak i v trefech.

West	North	East	South
Pass	6♥	1♠ All Pass	3♥

Hlavní hráč bere esem károvým, ve dvou kolech vytrumfuje a snapne si pik na stole. Předtím než začne hrát zbytek trumfů si odehraje kárového krále (Vienna Coup), protože jinak by kára byla zablokována a neměl by vstup ke kárové desítce do ruky.

Nyní hraje trumfy do této koncovky:

♠ —	
♥ —	
♦ 5	
♣ A 10	
	♠ —
	♥ —
	♦ J
	♣ K J
♠ —	
♥ 5	
♦ 10	
♣ Q	

Na poslední trumf zahazuje hlavní hráč na stole káro a E je ve skvízu, pokud zahodí káro, vyroste kárová desítká v ruce, pokud zahodí tref, udělá hlavní hráč dva trefové zdvihy na stole.

Všimněte si důležitosti odblokování kárového krále na stole, pokud by v koncovce byl na stole K5 a E měl Jx v kárech, hlavní hráč by ze stolu zahodil káro, ale E by mohl rovněž káro zahodit, protože král kárový by blokoval možnost odehrání kárové desítky v ruce.

A ještě jeden příklad:

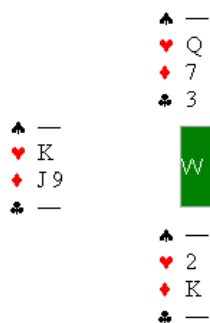
	North	
	♠32	
	♥Q4	
West	♦75	East
♠AKQ654	♣JT7653	♠T97
♥K87		♥J963
♦QJ9	South	♦86432
♣2	♠J8	♣4
	♥AT52	
	♦AKT	
	♣AK98	

West	North	East	South
Dbl	4♣	Pass	1♣
Pass	5♣	All Pass	4NT

W stahuje AK v pikách a vynáší károvou dámu. Máte 10 zdvihů – opět jako obvykle, když se nabízí skvíz, je to o jeden méně, než je potřeba ke splnění závazku.

Z dražby je pravděpodobné, že W má QJ v kárech a zřejmě i krále srdcového.

Předtím, než odehrajete všechny trefy je nutno si odehrát ze stolu srdcové eso, abyste na trefy mohli ze stolu zahodit zbylá srdce do této koncovky:



Na poslední tref stolu odhazujete v ruce srdce a W je ve srdco-károvém skvízu: když odhodí srdce, udělá dámu srdcovou, když odhodí káro, dohrajete na K10 kárové v ruce.

Opět si povšimněte důležitosti včasného odblokování srdcového esa, pokud byste to neudělali, neměli byste vstup na odehrání srdcové dámy na stole.



V druhé části se budeme věnovat obranným zahráním, které rovněž nesou pojmenování Coup.

To be continued...