



## Coup, Coup, Coup... (2.část)

Zpracoval Vladimír Nulíček  
podle webu [www.bridgebum.com](http://www.bridgebum.com)

*V první části tohoto „seriálu“ článků jsme popsali několik bridžových technik, označovaných jako „coup“. Věnovali jsme se technikám používaným hlavním hráčem. Druhá část bude věnována technikám, které mohou být použity obránci.*

### Merrimac Coup<sup>1</sup>

Jde o zahrání neobvykle vysoké karty v určité barvě (jakousi oběť figury) z důvodů přerušení komunikace mezi listy hlavního hráče a stolu – obvykle tato obětovaná figura vyrazí předčasně vstup sehrávajícího do ruky nebo na stůl.

	North	
	♠A4	
	♥95	
West	♦8542	East
♠JT532	♣AQJT8	♠K6
♥876		♥T3
♦JT	South	♦AQ963
♣964	♠Q987	♣K752
	♥AKQJ42	
	♦K7	
	♣3	

E zahájil dražbu 1♦, což ale nezabránilo soupeřům vydražit závazek 6♥,

W vynesl kárového kluka k esu partnera. Pokud E vrátí pasivně káro nebo trumf, hlavní hráč vezme v ruce, vytrumfuje, přejde na stůl na eso trefové a zahraje přebitkový impas v trefech. Na tři vypracované trefy pak bude mít vstup pikovým esem a zahodí na ně tři ztrátové piky v ruce.

Pokud ale E zahraje ve druhém zdvihu pikového krále, zadá tím sice hlavnímu hráči jeden pikový zdvih, ale odrazí tím důležitý vstup na pikové eso na stůl. Pokud se hlavní hráč pokusí snapnout piky na stole, E jej přesnapne desítkou, pokud se pokusí vypracovat trefy, nebude na ně mít vstup.

Ještě jeden příklad:

	North	
	♠A3	
	♥543	
	♦43	
	♣KQJ1093	
West		East
♠10984	♠K72	♥Q987
♥K106	♥Q987	♦A52
♦J10987	♦A52	♠A54
♣6	♠A54	
	South	
	♠QJ65	
	♥AJ2	
	♦KQ6	
	♠872	

S sehrává závazek 3NT po výnosu károvým klukem. E bere výnos esem. Pokud nyní E neodrazí vstup na stůl, hlavní hráč udělá pět trefových zdvihů. Proto E nese krále pikového, čímž sice daruje hlavnímu hráči pikový zdvih navíc, ale odrazí vstup na trefy na stůl. E poté dvakrát zadrží své eso trefové a hlavní hráč udělá jen dva trefové zdvihy spolu s třemi pikovými, dvěma károvými a jedním srdcovým – bez jedné.

Před zahráním krále pikového by se měl obránci zamyslet, kolik má HH pravděpodobně zdvihů, což lze často z dražby a předchozího průběhu sehrávky odvodit. V našem případě S zahájil 1 tref a rebidoval

<sup>1</sup> Název tohoto zahrání je odvozen od názvu lodi Merrimac, kterou Američané dobrovolně obětovali (potopili) v americko-španělské válce u přístavu Santiago de Cuba, aby znemožnili španělským lodím vplout do tohoto přístavu.

1NT, má tedy 12-14 FB. Podle zahrání partnera má dva kárové zdvihy, dva trefové (trefy budete muset dvakrát propustit) za nutného předpokladu, že má v ruce pouze trefový třílist. Obětováním krále pikového bude mít několik pikových zdvihů (doufejte že maximálně tři) a vychází na něj ještě jedna figura srdcová – tj. dohromady maximálně osm zdvihů.

Problém by byl, kdyby měl QJ10x v pikách a jen krále srdcového, pak by šel závazek jednoduše porazit podehráním srdcí, ale na to budete mít ještě ev. čas po vzetí esa trefového.

V tomto příkladu by vedlo k poražení i prosté vrácení srdce, to ale musí mít partner alespoň K10x v srdcích, což je asi méně pravděpodobné, než že S má v pikách QJ10x a že mu zahráním krále pikového zadáte čtyři pikové zdvihy.

Poznámky:

- ✓ MC je obvykle zřejmější, když je dlouhá vypracovatelná barva vidět na stole, lze jej ale zahrát i v případě, že tato barva je v ruce (což může být zřejmé např. z předchozí dražby).
- ✓ Výjimečně lze MC zahrát i hned prvním výnosem, kdy předpokládáme na stole (nebo v ruce) dlouhou barvu, v níž máme zádrž a „vytušíme“ vstup v barvě, v níž máme honéra.
- ✓ Nejčastější příklady MC jsou právě zahráním krále k vyrazení esa jako vstupu, občas se ale vyskytne i situace, kdy vstupem je např. král a obětovanou figurou je dáma.
- ✓ MC může někdy uplatnit i hlavní hráč k zabránění tomu, aby si obrana vypracovala zdvihy ve své dlouhé barvě (obvykle v NT závazku).

## Deschappelles Coup<sup>2</sup>

Jedná se o zahrání figury v určité barvy (nikoli ze sledu) s cílem vypracování vstupu do ruky partnera k odehrání vypracované barvy.

Dummy	Partner	North	You	South
♠A5	Pass	2NT	All Pass	1NT (14-16)
♥72				
♦6543	You			
♣AJT98	♠K876			
	♥JT98			
	♦K2			
	♣KQ2			



Partner vynáší károvou dámu, kterou přebíráte králem, hlavní hráč dává devítku. Vracíte zpět károvou dvojku, hlavní hráč bere esem, partner přiznává kluka. Nyní hraje hlavní hráč z ruky tref ke klukovi na stole, berete dámou. Co vrátíte?

<sup>2</sup> Alexandre Louis Honoré Lebreton Deschappelles byl francouzský šachista a hráč whistu (1780-1847). Byl to jeden z nejlepších světových šachistů své doby a byl známý tím, že v přátelských zápasech dával svým soupeřům jednoho pěšce a jeden až dva tahy navíc (a stejně je většinou porážel).

Spočtete si bodovou bilanci. Hlavní hráč zahájil 1NT podle systému 14-16 FB a nepřijal výzvu, tj. bude mít 14-15 FB, na stole je 9 FB, vy máte 12 FB, na partnera zbývá 4-5 FB. Z toho tři body měl v kárech, zbývá tedy 1-2 FB – což může být kluk pikový nebo dáma srdcová nebo dáma piková.

Pokud by partner měl pouze kluka pikového, pak závazek neporazíte. Hlavní hráč stihne vypracovat tři trefové zdvihy, což mu spolu se třemi srdcovými, esem pikovým a károvým budou přesně stačit ke splnění závazku.

Abyste mohli závazek porazit, musíte tedy předpokládat, že partner má dámu srdcovou nebo pikovou. Předpokládejme nejprve, že má dámu srdcovou – pak bude situace vypadat nějak takto:

	North	
	♠A5	
	♥72	
West	♦6543	East
♠942	♣AJT98	♠K876
♥Q54		♥JT98
♦QJT87	South	♦K2
♣54	♠QJT3	♣KQ2
	♥AK63	
	♦A9	
	♣763	

Musíte vrátit kluka srdcového. Hlavní hráč vezme esem a bude pokračovat trefem k desítce. Vezmete a vrátíte další srdce. Hlavní hráč opět musí vzít králem, jinak by se na dámu dostal partner do zdvihu a stáhl by kára. Sahrávající tak udělá pouze tři trefy, eso kárové, AK v srdcích a eso pikové – dohromady sedm zdvihů.

Co ale, pokud má partner dámu pikovou – pak bude situace jiná:

	North	
	♠A5	
	♥72	
West	♦6543	East
♠Q92	♣AJT98	♠K876
♥654		♥JT98
♦QJT87	South	♦K2
♣54	♠JT43	♣KQ2
	♥AKQ3	
	♦A9	
	♣763	

Pokud byste vrátil srdcového kluka, hlavní hráč vezme esem a zopakuje trefový impas. Vezmete a vrátíte srdce – hlavní hráč má nyní tři trefové zdvihy, eso kárové, eso pikové a tři srdcové zdvihy – celkem osm zdvihů.

Toto je přesně situace na Deschappelles Coup. Aby se partner mohl dostat do zdvihu na včasné odehrání kár předtím, než si hlavní hráč vypracuje trefy, je nutno po vzetí prvního trefového zdvihu zahrát pikového krále. Pokud hlavní hráč propustí, zahrájet další pik a dáma piková partnera bude vstupem na vypracovaná kára.

Pokud hlavní hráč vezme esem, přejde srdcí a zopakuje trefový impas, pak po vzetí zdvihu na trefovou dámu pustíte partnera do zdvihu pikem.

Tato obrana by ale byla fatální v prvním případě, protože byste zadal hlavnímu hráči dva pikové zdvihy a především tempo k vypracování trefů. Jak poznáte, kterou dámu má partner a jakou variantu obrany ze dvou výše uvedených zvolit?

Měl by vám pomoci partner tím, jakou kartu přizná pod kárové eso hlavního hráče – pokud nejvyšší (kluka), jak se stalo v této partii, měl byste zahrát na to, že má pikovou dámu (tedy Deschappelles Coup), pokud shodí malé káro, měl byste zahrát srdcového kluka (viz první varianta).

Ještě jedno rozdání

NORTH ( <i>dummy</i> ) ♠ 9 8 5 4 ♥ 8 5 ♦ A K ♣ K Q 10 9 8			
WEST ( <i>you</i> ) ♠ A Q 7 ♥ A Q 2 ♦ Q 10 9 8 6 4 ♣ 6			
<b>SOUTH</b>	<b>WEST</b>	<b>NORTH</b>	<b>EAST</b>
—	—	—	Pass
1 ♠	2 ♦	4 ♠	Pass
Pass	Pass		

Vynáší singl trefovou šestku, hlavní hráč dává ze stolu osmičku, která drží (partner přidává sedmu, hlavní hráč dvojku). Nyní hraje N ze stolu pikovou devítku, partner přidává dvojku, hlavní hráč trojku. Berete dámou. Jak budete pokračovat?

Je jasné, že pokud partner nemá srdcového krále, nemáte šanci uhrát dva srdcové zdvihy – hlavní hráč po dotrumfování shodí ztrátová srdce na trefy stolu (udělá tři pikové, dva kárové a pět trefových zdvihů).

Není příliš šance, že by partner mohl mít krále srdcového, to by na S vycházelo jen 11 HCP. Je ale šance, že partner má srdcového kluka.

Pokud nyní zahrajete srdcovou dámou, hlavní hráč bude muset vzít králem. Zahraje další pik, vezmete esem a pustíte E do zdvihu srdcovým klukem. Partner by měl vědět, že takové „podivné“ zahrání zpod esa může mít jediný důvod – potřebujete dostat trefový snap.

Celé rozdání:

NORTH ♠ 9 8 5 4 ♥ 8 5 ♦ A K ♣ K Q 10 9 8	
WEST ♠ A Q 7 ♥ A Q 2 ♦ Q 10 9 8 6 4 ♣ 6	EAST ♠ 2 ♥ J 9 7 4 3 ♦ J 7 5 ♣ 7 5 4 3
SOUTH ♠ K J 10 6 3 ♥ K 10 6 ♦ 3 2 ♣ A J 2	



## Emperor's Coup

Toto zahrání představuje odblokování se vysokou kartou v určité barvě (často esem) s cílem vytvoření vstupu do listu partnera za účelem stažení vypracovaných zdvihů v jiné barvě.

	North	
	♠J65	
	♥AK	
West	♦J9876	Besse
♠T982	♣T32	♠K74
♥T9		♥876532
♦QT	South	♦A3
♣A9654	♠AQ3	♣J7
	♥QJ4	
	♦K542	
	♣KQ8	

W vynáší pětku trefovou, hlavní hráč dává ze stolu desítku – je jistě větší pravděpodobnost, že kluk trefový je u W. V tomto případě ale desítku E přebil klukem, S propustil tento zdvih. E vrátil trefovou sedmu, W vzal esem a vrátil trefovou čtyřku. E pochopil malý tref jako preferenci pro kára a zahodil do tohoto zdvihu kárové eso (Emperor's Coup). Bylo zřejmé, že S bude muset ke splnění svého závazku vypracovat kára a pokud si E ponechá eso kárové, může S situaci odhadnout a zahrát ke králi a následně malou vpustit do zdvihu E. Pokud ale E odhodí kárové eso, nic nezabrání tomu, aby se W dostal do zdvihu na károvou dámu a mohl si odehrát své trefové zdvihy.

West	North	Besse	South
Pass	3♦	Pass	1♦
All pass			3NT

## Grosvenor Coup<sup>3</sup>

Na závěr dvě „techniky“, které jsou vlastně jakousi nachytávkou na hlavního hráče, nikoliv „Coup“ v pravém slova smyslu. Prvním z nich je Grosvenor Coup, což je úmyslné nesmyslné zahrání obránce, které ale hlavní hráč nemá šanci přečíst a následně spadne z již „loženého“ (tedy úmyslně zadaného) závazku.

	North	
	♠108	
	♥J3	
	♦A873	
	♣J8764	
West		East
♠QJ7632		♠94
♥75		♥Q84
♦106		♦J952
♣AK9		♣Q1053
	South	
	♠AK5	
	♥AK10962	
	♦KQ4	
	♣2	

Jih sehrává 6 srdcí a W se pokusí stáhnout dva vysoké trefy. S snapuje druhé kolo trefů, odehraje AK v pikách a snapuje třetí kolo piků klukem srdcovým na stole.

E může nyní snadno závazek porazit, když přesnapne dámou srdcovou, E ale namísto toho odhodil tref.

Hlavní hráč nyní logicky předpokládal, že srdcovou dámu má W a zahrál srdce shora a nevyšel z úžasu, když se následně třetí srdcová dáma objevila u Eastu.

<sup>3</sup> Philip Grosvenor byl americký bridžista, který se tímto zahráním proslavil v sedmdesátých letech – další varianty Grosvenorova gambitu pocházející z bridžové praxe viz [tento článek](#).

## Idiot Coup

Další psychologické zahrání je „Idiot Coup“, které může zmást hlavního hráče k tomu, aby zahrál určitou barvu tak, jakoby obránce zahrál jako „idiot“

	Dummy	
	♠AKT93	
West		East
♠J5		♠Q2
	Declarer	
	♠8764	

Pokud bude potřebovat hlavní hráč udělat všech pět zdvihů v této barvě, jistě zahraje do esa a pokud nespadne figura od E, pak krále na dělení 2-2. Pokud by od E spadla figura, pak by měl zahrát podle pravidla omezeného výběru spíše na impas na druhou figuru u W.

Co se ale může stát, pokud na první kolo piků dá W kluka? Nyní hlavní hráč přejde zpět do ruky a hraje malou, W přidá pětku. Hlavní hráč si nyní může myslet, že W zahrál kluka od QJ5 a zaimpasovat nyní pikovou desítkou.

Pochopitelně, pokud hlavní hráč odhadne W jako dobrého hráče, neměl by na tuto fintu naletět, dobrý obránce přece nebude spoléhat na to, že hlavní hráč zahraje impas na celé QJx u W.



*Ve třetí části tohoto seriálu článků se budeme věnovat některým méně obvyklým zahráním, označovaným jako „coup“*

To be continued...