

## Pravidlo jedenácti

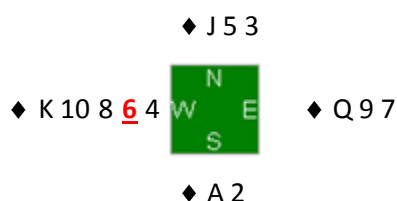
Materiál pro kurz pro mírně pokročilé PRABRA

© Vladimír Nulíček

V bridži existuje celá řada „číselných“ pravidel – jedním z nich je tzv. „Pravidlo jedenácti“.

*Pokud vynášíte (nejčastěji do NT závazku) čtvrtou shora, pak pokud odečtete výši karty od jedenácti, dostanete celkový počet karet vyšších než je barva výnosu v ostatních třech rukách (na stole, u vás jako druhého obránce a v neviditelné ruce hlavního hráče)*

### Příklad



Do závazku 3NT vynáší partner károvou šestku. Odečteme  $11-6=5$  a získáme celkový počet karet, které jsou v rukou N, E a S vyšší než vynesená šestka. Na stole je jedna karta vyšší než šestka, v ruce máme tři takové karty, z toho plyne, že hlavní hráč má jen jednu kartu, která je vyšší než je barva výnosu.

Pokud např. z bodové bilance je zřejmé, že S musí mít eso kárové, pak nemusím na malou ze stolu dávat dámu a tím umožnit hlavnímu hráči expas ke klukovi na stole a tím mu vlastně vytvořit druhou zádrž v této barvě.<sup>1</sup>


*Pokud vynášíte třetí - pátou, lze uplatnit podobně pravidlo deseti (při výnosu pátou) resp. dvanácti (při výnosu třetí shora). V našem případě by partner vynesl čtyřku (pátou shora),  $10-4=6$ , v ruce N, E a S musí být celkem šest karet vyšších než čtyřka, pět jich vidíte, hlavní hráč má jednu takovou. Problém ale někdy je, že nemusí být zcela jasné, zda výnos je třetí nebo pátá shora.*

Další příklady budou uvedeny jako testové, tj. vždy pouze zadání a následně řešení problému.

<sup>1</sup> Je otázkou, zda by hlavní hráč neměl z této kombinace svých karet položit ze stolu, do NT závazku se vynáší malá i z KQxxx a co kdyby to byl zrovna tento případ. Pokud však hlavní hráč usoudí, že jsou figury dělené a že nezhodnotíte správně situaci, může se pak spolehnout na vaši chybu, tj. že dáte jako E figuru a kluk na stole se stane druhou zádrží.

## Zadání


## Příklad 1

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

Partner vynáší sedmičku srdcovou proti závazku 3NT. Dáváte kluka, hlavní hráč bere v ruce králem. Následně přechází na stůl na krále pikového a nese ze stolu kluka kárového.

Jak budete bránit a proč?

## Příklad 2

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

Partner vynáší sedmičku srdcovou, ze stolu malá. Jak budete bránit?

Příklad 3

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

Do závazku 3NT vynáší partner srdcovou sedmičku, hlavní hráč dává ze stolu kluka. Jak budete bránit?

Příklad 4

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

W vynáší sedmu srdcovou, dáváte kluka, hlavní hráč bere esem. Ve druhém zdvihu hraje kárového kluka, partner dává dvojku. Berete esem a přemýšlíte, jak dál bránit.

Příklad 5

♠ —	♠ J 8 2	♠ Q 10 5
♥ —	♥ 9 3	♥ Q 10 6 4
♦ —	♦ A 6 4	♦ J 8 7 2
♣ —	♣ A 10 9 6 2	♣ K 7
♠ —	♠ —	
♥ —	♥ —	
♦ —	♦ —	
♣ —	♣ —	

<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
Pass	3 NT	Pass	1 NT
Pass			Pass

Do 3NT vynáší partner sedmičku pikovou, hlavní hráč přidává ze stolu malou a vaši desítku bere v ruce králem. Ve druhém zdvihu hraje S trefovou dámou a propouští ji k vašemu králi. Jak budete pokračovat v obraně?

## Řešení

## Příklad 1

<p>♠ 8 3 ♥ A Q 10 7 2 ♦ 7 3 ♣ 10 7 4 2</p>	<p>♠ K Q 9 2 ♥ 8 3 ♦ J 10 4 ♣ A Q 6 5</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 60px; margin: 0 auto; text-align: center;">       N W   E S     </div> <p>♠ A J 6 ♥ K 6 5 ♦ K Q 9 6 5 ♣ K 8</p>	<p>♠ 10 7 5 4 ♥ J 9 4 ♦ A 8 2 ♣ J 9 3</p>	
<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
Pass	2 ♣	Pass	1 NT
Pass	3 NT	Pass	2 ♦
Pass			Pass

$$11 - 7 = 4$$

Z výnosu vyplývá, že hlavní hráč má pouze jednu kartu vyšší než je karta výnosu, a to je král, kterým bral první zdvih (nemohl si pochopitelně dovolit propustit, to byste jeho krále podnesli a neudělal by ani jeden srdcový zdvih). Partner má tedy v srdcích AQ107x<sup>2</sup>

Hlavní hráč se evidentně pokouší „ukrást“ jeden kárový zdvih, který by mu mohl stačit (a reálně také stačí) ke splnění závazku a snaží simulovat, že má možná hádání v kárech, jestli hrát impas na dámu nebo expas ke králi.

Vy ale víte, že tím, že hned vezmete esem a zahrajete devítku károvou, uděláte čtyři srdcové

zdvihy a eso kárové.

## Příklad 2

<p>♠ 10 8 6 3 ♥ Q 10 8 7 ♦ 7 6 3 ♣ 7 6</p>	<p>♠ K Q 2 ♥ K 4 2 ♦ K 8 5 ♣ Q 10 9 4</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 60px; margin: 0 auto; text-align: center;">       N W   E S     </div> <p>♠ A J 5 ♥ 6 3 ♦ Q J 10 4 ♣ A K J 2</p>	<p>♠ 9 7 4 ♥ A J 9 5 ♦ A 9 2 ♣ 8 5 3</p>	
<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
Pass	3 NT	Pass	1 NT
Pass			Pass

$$11 - 7 = 4$$

V rukou N, E a S by podle výnosu měly být jen čtyři karty vyšší než je karta výnosu. Protože všechny 4 vyšší karty vidíte na stole resp. ve své ruce, hlavní hráč nemá vyšší kartu přes sedmičku srdcovou.

Dejte z ruky malou a sedma srdcová bude držet. Partner bude pokračovat další srdcí a obrana stáhne čtyři srdcové zdvihy a eso kárové.

Všimněte si, že pokud byste např. dal z ruky kluka srdcového, do ruky W by již nebyl vstup na znovu-podehrání srdcí.

<sup>2</sup> Lze to pochopitelně odvodit i bez použití pravidla jedenácti, ale toto pravidlo je k tomuto odvození rychlým vodítkem.

## Příklad 3

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

$$11 - 7 = 4$$

Pravidlo jedenácti vám říká, že pokud byl výnos čtvrtou shora, pak by v ruce hlavního hráče neměla být žádná vyšší srdcová karta než je sedmička (čtyři karty vyšší než 7 vidíte na stole a ve své ruce).

Pak by ovšem partner měl v srdcích KQ97, tj. pět bodů, a na hlavního hráče by vycházelo maximálně 14 bodů (na stole je 11 bodů, vy jich máte deset + minimálně pět u partnera = max. 14 bodů by zbývalo pro hlavního hráče). I když občas někdo na 14 bodů otevírá 1NT, nelze to příliš předpokládat bez srdcové zádrže. Pravděpodobnější tedy je, že partner nevnese čtvrtou, ale nějakou vyšší (patrně druhou shora) od prázdné barvy (zejména máte-li takové výnosové dohody).

Je tedy nutné vzít esem a pokusit se získat zdvihy jinde – šanci dává jedině trefová barva. Po vzetí prvního zdvihu esem srdcovým vraťte trefovou dámu. Hlavní hráč pravděpodobně dvakrát propustí, ale pak stejně bude muset zahrát kárový impas do vaší ruky.

Pokud byste pasivně vrátili srdci, bude mít sehrávající dostatek času na vypracování devátého zdvihu v kárech.

## Příklad 4

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

$$11 - 7 = 4$$

Pravidlo jedenácti nám říká, že hlavní hráč má v srdcích dvě karty vyšší než je sedma (čtyři jsou celkem, dvě vidíme ve své ruce, na stole není žádná). Jaké kombinace to mohou být?

- AKx
- AQx
- A10x
- A8x
- A7x

Druhá kombinace je víceméně vyloučená, hlavní hráč by přece vzal první zdvih dámu a nepřipravoval by se dobrovolně o druhou srdcovou zádrž a zdvih.


V posledních třech případech je zase pravděpodobné, že by sehrávající barvu výnosu dvakrát

propustil, aby vám přerušil komunikaci (ví o tom, že bude muset vyrazit eso kárové a pokud není u dlouhých srdcí, je logické srdce dvakrát propustit).

Je tedy téměř na sto procent jisté, že hlavní hráč má v srdcích AKx a šance na vypracování srdcových zdvihů je nulová – sehrávající má po vyražení esa kárového jistě dostatek zdvihů na splnění závazku. Jedinou šancí je vzít rychle pět zdvihů a reálnou šanci na to dává trefová barva, kde stačí, pokud u partnera najdete eso (v pikách byste potřebovali AK, protože po výnosu malým pikem by jej mohl hlavní hráč pustit do kluka). Vyneste tedy dámu trefovou a doufejte...

*P.S. Hlavní hráč udělal chybu, že vzal první zdvih esem. Obvykle je dobře, když hlavní hráč bere v ruce nejvyšší kartou, aby neprozradil nižší honéry. Tentokrát ale pravidlo neplatí. Pokud by vzal první zdvih králem, pak by pro W bylo velmi obtížné poznat, že po vzetí esem károvým nemá vrátit pik (viz jedno z předchozích rozdání – hlavní hráč by s držetím Kxx v srdcích nemohl propustit, a navíc by na něj v tomto případě vycházelo trefové eso místo srdcového a vrácení trefu by tak bylo chybou.*

### Příklad 5

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

$$11 - 7 = 4$$

Pravidlo 11 nám říká, že v ruce N, E a S by měly být pouze čtyři pikové karty vyšší než je vnesená sedmička. Všechny čtyři vyšší karty ale vidíme na stole a ve své ruce, z toho by vyplývalo, že hlavní hráč žádnou vyšší kartu nemá.

Vzal ale první zdvih králem, co to znamená? Partner evidentně nevynesl čtvrtou shora, ale vysokou (pravděpodobně druhou shora) od prázdné barvy. Hlavní hráč se nás pokusil splést tím, že vzal zdvih krále a nikoli esem, ale pravidlo jedenácti nám v tomto případě pomůže identifikovat, že eso mít rovněž musí.

Pokud bychom bez přemýšlení vrátili ve třetím zdvihu pik, pak nejenže bychom dali hlavnímu hráči tempo, ale on by mohl pik propustit ke klukovi na stole a tím by

dokonce dostal devátý zdvih, o němž by jinak marně bojoval.

Je tedy jasné, že musíme o své zdvih bojovat v jiné barvě než v pikách a nabízejí se srdce. Pokud bychom ale vynesli malé srdce, hlavní hráč by propustil k devítce a stále by mohl bojovat o svůj devátý zdvih (např. by mohl partnera dostat do vpustky). Vrátime-li ale dámu nebo desítku, pak pokud S nepokryje králem, zůstaneme ve zdvihu a budeme moci krále ještě jednou podehrát, pokud pokryje, vezmeme rovnou čtyři srdcové a jeden trefový zdvih.