

Zablokujte barvu výnosu



Zpracoval: Vladimír Nulíček

Podle materiálů K. Martense a dalších webových zdrojů

Většina i jen trochu pokročilých bridžových hráčů dobře zná techniku propouštění zdvihů za účelem přerušení komunikace mezi obránci. Typický příklad:

♠ A Q 3		♠ K 8 7	Hrajete závazek 3 NT z ruky W po výnosu králem srdcovým.
♥ A 8 2		♥ 7 5	
♦ 10 8 5 3		♦ A Q J 9	
♣ K 9 7		♣ A 5 4	

Máte sedm zdvihů na vysoké karty, ke splnění závazku budete muset vypracovat kárové zdvihy – opakovaně zahrát impas na krále kárového. I když tento impas nebude sedět, vypracujete další dva kárové zdvihy, které vám ke splnění závazku budou stačit. Musíte ale zabránit tomu, aby si obránci stáhli své srdcové zdvihy. Předpokládejme, že výnos srdcovým králem byl od délky. Pokud jsou srdce u obránců rozděleny 4-4, pak je v zásadě jedno, jak rozdání zahrajete, obránci udělají jen tři srdcové zdvihy a ev. krále kárového, pokud impas neseď. Co ale jsou-li srdce 5-3. Pokud byste vzali hned první nebo druhý srdcový zdvih a zahráli neseďící kárový impas, S po vzetí zdvihu na krále kárového bude mít stále srdce a obrana si tak stáhne celkem 5 zdvihů. Tomu zabráníte, pokud srdce dvakrát propustíte a vezmete až třetí kolo srdcí, S již po vzetí zdvihu na krále kárového další srdce na vrácení mít nebude (nebo budou srdce 4-4, což vám nevadí). Jako pomůcka, kolikrát máte barvu propustit, slouží tzv. pravidlo sedmi (viz tento [článek](#)). Odečtete počet karet v barvě, kterou propouštíte od sedmi a vyjde vám, kolikrát máte barvu propustit (v našem případě $7 - 5 = 2$).

V některých rozdáních ale výnosu dostatečněkrát propustit nemůžete – pak můžete zkusit jinou techniku, a to **zablokování barvy** obráncům. Podívejte se na toto rozdání:

♠ 9 6 3 2		♠ A Q	Hrajete opět 3 NT z ruky W, N vynáší pikovou pětku.
♥ A K		♥ 6 2	
♦ K Q J 10 8		♦ 9 7 5 2	
♣ K 9		♣ A 8 7 4 3	

Je zřejmé, že ke splnění závazku budete muset vypracovat kárové zdvihy. Máte v zásadě dvě možnosti, jak závazek sehrát:

První možností, která vás asi hned napadne, je zkusit pikový impas. Pokud byl výnos od krále, uděláte zdvih na dámu a pak bez problémů vypracujete čtyři kárové zdvihy, spolu se dvěma pikovými, dvěma srdcovými a dvěma trefovými to bude celkem deset zdvihů. I kdyby pikový impas neseď, pak stále máte naději, že kárové eso má S a pokud byly piky 5-2 s délkou u N, nebude mít S již další pik na vrácení poté, co se dobere károvým esem.

Tato sehrávka by byla jistě správná v topově hodnoceném párovém turnaji. Pokud ale hrajete IMPově hodnocenou soutěž, měli byste se nad rozdáním zamyslet trochu více

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

Budete-li předpokládat, že výnos pikový byl od pětistlu (výnos od čtyřlistu vám nevadí), od jaké kombinace karet mohl N vynést:

Jsou to tyto pouze tyto tři možné kombinace (varianty se sedmičkou resp. osmičkou jsou adekvátní):


- 1) ♠ J 10 8 5 4 nebo J 10 7 5 4
- 2) ♠ K J 8 5 4 nebo K J 7 5 4
- 3) ♠ K 10 8 5 4 nebo K 10 7 5 4

Pokud by N měl

- 4) ♠ K J 10 5 4


pak by nevynášel pětku pikovou, ale kluka nebo desítku podle výnosových dohod.

V případě 2) a 3) bude fungovat zahrání impasu na pikového krále. Co ale v prvním případě? S vezme zdvih na krále a vrátí pik k esu na stole. Pokud má kárové eso N, pak po vzetí zdvihu na něj stáhne zbytek pikových zdvihů – celé rozdání by vypadalo například takto:


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

Všimněte si, co se stane, pokud do prvního zdvihu dáte eso – S se nemůže odblokovat králem, to byste udělali pikovou dámu a když se N dostane do zdvihu na kárové eso, bude piková barva zablokována.

Podívejme se nyní na jeden z příkladů 2) a 3) – jsou v zásadě identické pouze se záměnou pikového kluka a desítky.

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

Co se stane, když do prvního zdvihu dáte eso? Ať se S odblokuje desítkou či nikoliv, vaše piková devítka v ruce stále zabrání obraně odehrání čtyř pikových zdvihů. Dokonce i v případě, že by situace vypadala takto, tj. eso kárové by bylo u S:

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

Vezmete první zdvih esem a začnete hrát kára – S vezme esem a zahraje pik – N si stále nebude moci pikovou barvu odehrát.

Tedy pokud dáte pikové eso v prvním zdvihu, můžete ztratit v tomto případě nadzvih, což ale v týmovém hodnocení je jen jeden IMP, zatímco v případě ad 1) si zabezpečíte splnění závazku a jak bylo řečeno ve známé reklamě „A to se vyplatí!“.

Máte-li tedy podobnou kombinaci karet jako ve výše uvedeném příkladu, měli byste se nad možností zablokování barvy zamyslet. Uvedená analýza je sice často dosti náročná (a jak je známo, myšlení někdy dost bolí), ale je to právě důsledná analýza všech možností, co odlišuje bridžového mistra od průměrného hráče.

