

Rozdání 1

♠ 3	♠ A J 9 8	♠ 7 5 4 2
♥ Q 7 5	♥ K 9 6 3	♥ A 10 2
♦ 7 4 2	♦ 10	♦ K Q J 9 5
♣ 10 9 7 6 5 3	♣ A K 8 4	♣ J
	<div style="display: inline-block; border: 1px solid black; background-color: #008000; padding: 5px; margin: 0 5px;"> N W E S </div>	
	♠ K Q 10 6	
	♥ J 8 4	
	♦ A 8 6 3	
	♣ Q 2	

<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
	1 ♣	1 ♦	1 ♠
Pass	3 ♠	Pass	4 ♠
Pass	Pass	Pass	

Závazek: 4 piky S

Výnos: čtyřka kárová

Správná sehračka:

W vynáší čtyřku károvou (MUD = prostřední ze tří malých) do dražené barvy partnera, bereme esem. V trumfových závazcích je dobré si spočítat jednak ztrátové zdvihy, jednak hrací zdvihy. V této partii máme nejistý počet ztrátových zdvihů v srdcích (podle položení karet) a tři ztrátové zdvihy v kárech, několik kár si ale můžeme snapnout na stole. Spočtíme si ještě hrací zdvihy. Máme čtyři pikové, tři trefové a eso kárové – tj. dohromady osm, stačí si tedy na stole snapnout dva kárové zdvihy. Abychom neměli problémy s komunikací, snapneme si ve druhém zdvihu rovnou káro. Přejdeme do ruky trumfovým králem a snapneme další káro klukem pikovým. Nyní eso pikové – piky byly u soupeřů 4-1, ale to nám nemusí vadit, přejdeme do ruky dámou trefovou a odehrajeme vysoké piky a trefy – deset zdvihů je našich.

Poznámka:

Když se partie hrála na turnaji, mnoho hráčů z tohoto závazku spadlo. Když např. nejprve dvakrát trumfnete, budete mít problém s přechody do ruky, protože E vám snapne druhé kolo trefů a znovu trumfne.

Rozdání 2

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

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

Závazek: 3NT E

Výnos: pětka srdcová

Obrana:

Do závazku 3NT vynášíte čtvrtou ze své nejdelší barvy – pětku srdcovou. Hlavní hráč dává ze stolu dámu, která dává zdvih. Následně nese dámu trefovou, partner přidává desítku, E malou, berete králem. Co zahrajete v příštím zdvihu?

Jelikož partner nepřebil dámu srdcovou, nemá ani krále ani eso. Je zřejmé, že srdcovou barvu vypracovat nestihnete – hlavní hráč má nejspíš čtyři vypracované trefy, tři vysoká srdce a minimálně dva kárové zdvihy, což mu stačí ke splnění závazku.

Jedinou vaší šancí jsou piky – pokud má partner třetí eso, stáhnete čtyři pikové zdvihy. Nesete pik k esu partnera, ten vrátí šestku k vašemu klukovi, na krále všichni přidávají – vaše osma piková je porážející zdvih.

Rozdání 3

♠ A 7 6 4			
♥ 8 7 3			
♦ K 9 6 4			
♣ K 6			
♠ Q 9 8	<div style="display: inline-block; border: 1px solid black; background-color: #008000; padding: 5px; text-align: center;"> N W E S </div>	♠ 10 2	
♥ Q J 10 9		♥ K 6 4	
♦ Q 7		♦ J 10 8 5 2	
♣ J 9 8 2		♣ Q 10 4	
♠ K J 5 3			
♥ A 5 2			
♦ A 3			
♣ A 7 5 3			

<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
			1 NT
Pass	2 ♣	Pass	2 ♠
Pass	4 ♠	Pass	Pass
Pass			

Závazek: 4 piky S

Výnos: dáma srdcová

Správná sehračka:

Výnos berete esem v ruce a počítáte ztrátové zdvihy. Máte dva jisté v srdcích a možná jeden v pikách, pokud nesedí dáma piková. Ke splnění závazku si musíte na stole snapnout dva ztrátové trefy. Hrajete pik k esu a pik do ruky. Budete hrát impas?

Jak už bylo řečeno výše, ke splnění budete potřebovat na stole snapnout dva trefy, takže si tam dva trumfy budete muset nechat. Kdybyste zahráli impas na pikovou dámu a ten neseděl, obránce by vám mohl zahrát třetí kolo trumfů a jeden trumf na stole by vám chyběl.

Hrajte krále, a pokud jsou trumfy 3-2, máte splněno. Zahrajete dva vysoké trefy, trefový snap, vrátíte se kárem do ruky a další trefový snap. Odevzdáte jen pikovou dámu a dva srdcové zdvihy.

Rozdání 4

	♠ 10 7 4 2		
	♥ J 9 6 2		
	♦ K 4		
	♣ 8 6 5		
♠ A 5	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 40px; margin: 0 auto;"> N W E S </div>	♠ K J 8	
♥ Q 10 3		♥ 8 5	
♦ A Q 10 8 3		♦ J 9 5 2	
♣ K J 4		♣ A Q 7 3	
	♠ Q 9 6 3		
	♥ A K 7 4		
	♦ 7 6		
	♣ 10 9 2		
<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
1 NT	Pass	3 NT	Pass
Pass	Pass		

Závazek: 3NT W

Výnos: dvojka srdcová

Správná obrana:

Do přímo vydraženého závazku 3NT vynáší N srdcovou dvojku (vynášíte čtvrtou shora). Berete králem, co vrátíte?

Abyste hlavnímu hráči učinili problém, je nutno vrátit malou srdci. Má-li sehrávající Q10x v srdcích, bude muset uhodnout, zda dát dámu nebo desítku. Neuhodne-li a dá desítku, vezmete čtyři srdcové zdvihy a krále kárového – hlavní hráč bude muset zkusit impas kárový ke splnění závazku.

Ještě větší problém mu způsobíte, když první zdvih vezmete esem, nikoli králem. Pak bude jistě krále hledat u vynášejícího a zkusí ve druhém srdcovém zdvihu dát desítku.

Nespletete takto svého partnera? Určitě ne, budete přece vracet malé srdce, takže vám partner dá třílist a bude pokračovat ve vypracovávání srdcí, i když bude předpokládat, že krále srdcového má sehrávající (vám dá AQxx, jinak byste přece nevraceli malou srdci).

Rozdání 5

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

Závazek: 3NT W

Výnos srdcová pětka, S dává devítku

Správná sehračka:

Výnos nám dává dva srdcové zdvihy – bereme desítkou a naše kombinace dámy s králem nám zajistí ještě jeden srdcový zdvih. Kromě toho máme tři kárové zdvihy a po vyražení esa pikového nejméně dva pikové (budou-li piky 3-3, pak uděláme tři pikové zdvihy) a jeden trefový. Je vidět, že nebudou-li piky 3-3, budeme kromě pikových zdvihů muset vypracovávat ještě další trefové zdvihy. Pokud nebude sedět impas trefový, budeme mít problém, protože při vypracovávání svých zdvihů v pikách a následně v trefech pustíme obránce dvakrát do ruky a ti si budou moci vypracovat své srdcové zdvihy dříve, než my vypracujeme dostatek svých zdvihů.

Z výnosu a přidání obránců vyplývá, že N má v srdcích AJ. Protože v prvním kole dražby pasoval, nemůže mít jak eso pikové, tak i krále trefového – to byl již měl celkem 12 bodů a s předpokládaným pětistem srdcovým, který nás ohrožuje, by zahájil 1 srdce.

Tato informace je klíčová při plánování sehračky. Přejděte na stůl králem károvým a vyneste odtamtud pik. Pokud má obránce na jihu eso, bude mít neřešitelné dilema. Pokud naskočí esem, budete mít tři pikové zdvihy a již nebude muset hrát trefový impas. Pokud propustí, uděláte pikový zdvih a přepnete na trefy – nesedící trefový impas vám nebude vadit, protože vypracujete tři trefové zdvihy dříve, než soupeři své srdcové zdvihy.

Pokud vezme esem obránce na N, vyrazí vám vaši druhou srdcovou zádrž, ale můžete se (téměř na sto procent) spolehnout na to, že vám bude sedět trefový impas (viz výše – N by jistě zahájil dražbu s AJxxx v srdcích, esem pikovým a králem trefovým).

Rozdání 6

♠ 8	♠ A 9 2	♠ Q 10 4
♥ 8 7 3	♥ K Q 4 2	♥ J 10 9 6
♦ A 7	♦ Q 4 2	♦ 9 8 6 5 3
♣ A K J 8 6 4 2	♣ 10 5 3	♣ 9
	<div style="display: inline-block; border: 1px solid black; background-color: #008000; padding: 5px; margin: 0 5px;">N</div> <div style="display: inline-block; border: 1px solid black; background-color: #008000; padding: 5px; margin: 0 5px;">E</div>	
	<div style="display: inline-block; border: 1px solid black; background-color: #008000; padding: 5px; margin: 0 5px;">W</div> <div style="display: inline-block; border: 1px solid black; background-color: #008000; padding: 5px; margin: 0 5px;">S</div>	
	♠ K J 7 6 5 3	
	♥ A 5	
	♦ K J 10	
	♣ Q 7	

<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
		Pass	1 ♠
2 ♣	Dbl	Pass	2 ♠
3 ♣	3 ♠	Pass	4 ♠
Pass	Pass	Pass	

Závazek: 4 piky S

Výnos: eso trefové

Správná sehračka:

Obránce na W stahuje eso, krále trefového a poté, co spadla vaše dáma, hraje kluka trefového (E přiznal jen jeden tref). Kromě dvou trefů odevzdáte ještě eso kárové a nesmíte si dovolit odevzdat pikový zdvih.

Pravidlo Eight Ever Nine Never vám říká, že při devíti kartách na lince byste neměli hrát impas. Čistá pravděpodobnost na vypadnutí dámy je ale jen 52 % oproti 50 % na impas. Vzhledem k tomu, že W měl sedmilist trefový, pravděpodobnost impasu výrazně vzrůstá. Navzdory pravidlu byste v tomto případě měli zahrát impas proti dámě (rozloha piků 3-1 je v tomto kontextu mnohem pravděpodobnější než 2-2).

Rozdání 7

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

Závazek: 6NT S

Výnos: král pikový

Správná sehračka:

Máte jedenáct zdvihů shora. Šanci na dvanáctý vám dává pouze skvíz. Z výnosu to vypadá, že obránce na W má KQ v pikách, váš pikový kluk se tedy stává hrozbou proti W. Má-li W rovněž délku v srdcích (4+), pak jej uskvízujete v drahých barvách.

Jedním z předpokladů skvízu je ale zarovnění počtu ztrátových zdvihů. Před skvízovou koncovkou musíte jeden zdvih odevzdat soupeřům. Jediná šance, jak to udělat, je propustit hned první zdvih na krále pikové. W bude asi pokračovat malým pikem, vezmete esem a odehrajete si vysoké karty v levných barvách. Na poslední kartu (bude to devátý zdvih – hrály se již dva piky, tři trefy a tři kára, nyní odehráváte poslední káro), bude muset W držet dámu pikovou, musí si tedy odhodit od čtyř srdcí. Partii dohrajete na srdce.

Poznámka:

Pokud byste první pikový zdvih vzali esem, obránce na W by měl jednu volnou kartu (pik), který by na poslední káro mohl zahodit a skvíz by nefungoval. B ylo by ale pak možné zahrát malý pik, W by ho musel vzít již singl dámou a váš pikový kluk by byl vypracován.

Rozdání 8

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

Závazek: 4 srdce E

Výnos: eso a dáma piková

Správná sehraávka:

Závazek vypadá neprůstřelně, odevzdáte jeden pik, jedno káro a jedno srdce. Pokud závazek vypadá bezproblémově, je potřeba se zamyslet nad bezpečnou sehraávku – co by mohlo být v rozdání špatně. Jediným vaším problémem by bylo, pokud by S měl všechny zbývající trumfy (K104). Pokud nyní snapnete pik a zahrajete eso a dámu srdcovou, S vezme králem a pustí do zdvihu svého partnera na eso kárové. Ten vynese pik a vypromuje svému partnerovi jeho desítku trumfovou.

Můžete se před tímto nebezpečím nějak zabezpečit? Ano, pokud bezmyšlenkovitě nesnapnete druhé kolo piků, ale namísto toho odhodíte ztrátové káro (manévr „Loser On Loser“). Tím přerušíte komunikaci mezi listy obránců (N nebude mít vstup na vypromování trumfového zdvihu na srdcovou desítku svého partnera).