

Rozdání 1

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

<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
	Pass	Pass	2 NT
Pass	3 NT	Pass	Pass
Pass			

Závazek: 3NT S

Výnos: král srdcový

Správná sehraávka:

První zdvih můžete propustit, ale asi ani nemusíte, máte tak málo srdcí na lince, že komunikaci v srdcích u soupeřů se vám zřejmě nepodaří přerušit. Spočítejte si své zdvihy: máte 3 pikové, jeden srdcový a 3 kárové zdvihy na vysoké karty. Problém je, že jakmile pustíte soupeře do zdvihu, odehrají si své srdcové zdvihy, vypracování trefů tedy nepřichází do úvahy.

Musíte se spolehnout na károvou barvu. Pokud jsou kára 3-2, uděláte bez problémů pět kárových zdvihů. Co ale, pokud budou kára 4-1. Bude-li mít čtyřlíst kárový obránce na E, čtvrtého kluka u něj nemůže vychytat, protože nebudete mít na stůl vstup na vypracovaná kára. Můžete se ale zabezpečit proti čtvrtému klukovi v ruce W. Po vzetí srdcového zdvihu zahrajte desítku károvou a převezměte ji na stole esem nebo králem – odblokování desítky je nutné kvůli možnosti pozdějšího impasu do devítky na stole. Následně zahrajte káro do dámy. Pokud E nepřidá, můžete nyní zahrát impas do devítky a opět uděláte pět kárových zdvihů.

Post mortem:

Můžete-li se zabezpečit před špatným dělením barvy pouze u jedné z konkrétních rozloh, zahrajte tak, abyste tuto šanci ev. využili, pokud opravdu nastane. Ne vždy se váš předpoklad splní, ale občas splníte závazek, ze kterého ostatní spadnou.

Rozdání 2

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

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

Závazek: 3NT S

Výnos: piková pětka

Správná sehračka:

Obránce na W vynesl pikovou pětku k esu svého partnera, ten vrátil pik ke králi. W nyní vynáší desítku pikovou, E odhazuje malé srdce. Poté, co si obránci stáhli dva vysoké piky, máte vypracovaný jeden pikový zdvih, dále máte jeden srdcový a tři kárové. V této partii vám ani pět kárových zdvihů ke splnění stačit nebude (1+1+5=8). Budete muset vypracovávat trefy a doufat, že eso trefové nemá W. Zahrajte tref do krále a další tref do dámy, dobrou zprávou je, že esem trefovým vezme E, který již nemá piky. E vynáší srdcovou osmu – nehrajte nyní impas – jednak W desítkou pikovou patrně markoval vstup v srdcích, jednak vám dva srdcové zdvihy stejně nestačí ke splnění závazku bez toho, abyste uhráli dostatek kárových zdvihů.

Berete tedy esem a budete se muset pustit do kár. Stále nemáte dost zdvihů, pokud neuděláte dostatek kárových zdvihů. Budou-li kára 3-2, nebude problém s pěti károvými zdvihy. Pokud ale budou kára 4-1, budete muset vychytat čtvrtého kluka kárového. Bude-li mít čtyři kára W, musel byste zahrát impas rovnou a to byste se vzdával mnohem reálnější šance na dělení kár. Můžete se ale zabezpečit proti čtvrtému klukovi v ruce E. Zahrajte eso kárové a odblokujte se na stole desítkou, abyste si připravil impasovou pozici v ruce na K9. Následně zahrajte káro k dámě na stole a pokud se ukáže, že W opravdu nepřízná, zahrajete deklarovaný impas do devítky v ruce a odehrajete zbytek kár.

Post mortem:

Pokud musíte předpokládat určitou kartu v ruce jednoho z obránců, nezbývá než doufat, že tomu tak opravdu bude. Nezapomeňte se odblokovat, pokud si připravujete impasovou pozici proti některému z obránců.

Rozdání 3

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

Závazek: 4 piky S

Výnos: AKQ v srdcích, následně kluk kárový

Správná sehračka:

Poté, co si obrana stáhla tři srdcové zdvihy, je naším jediným problémem král pikový. Budeme muset zahrát impas proti E, ale všimněte si, co se stane, pokud např. vezmeme káro na stole a vyneseme odtamtud desítku pikovou. E dá krále, přebijeme esem, ale na další pik E nepřízná. Obránci na W tak vyrostou piková devítka.

Pokud máme na stůl dostatek přechodů, zahrání desítkou je špatné právě v tomto jediném případě, kdy E má singl krále. Většinou se nám to nevymstí, ale „náhoda je blbec“ a proč jí dávat šanci, když to není nezbytně nutné. Zahrajte ze stolu malý pik na impas, nikoli desítku, pak se tam ev. vraťte a impas opakujte (teď už můžete i tou desítkou).

Post mortem:

Nedávejte náhodě šanci, hrajte tak, abyste její vliv co nejvíce eliminovali. Máte-li na opakování impasu dostatek vstupů, hrajte malou do impasu, velkou kartu si schovejte na později.

Rozdání 4

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

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

Závazek: 4 srdce S

Výnos: dáma kárová

Správná sehračka:

Výnos berete esem a počítáte ztrátové zdvihy. Jeden v kárech a tři v trefech. Protože nemáte žádnou barvu, na kterou byste nějaký ztrátový zdvih v ruce zahodili, budete muset jeden tref snapnout na stole. Neváhejte a rovnou jednejte – hrajte tref ke králi na stole. E vezme esem a bude nejspíš pokračovat v kárech. Vezměte králem a hrajte dámu trefovou a další tref. Obrana vezme třetí trefový zdvih, odehraje káro a odejde např. pikem. Berete esem, trumf do ruky a trefový snap (můžete si dovolit snapnout i esem), v ruce vám zbývají již jen velké trumfy.

Pokud byste před rozehráním trefů byt jen jednou trumfli, obrana by vás mohla porazit, pokud by po každém vzetí trefů vrátila trumf. Dokonce pokud by obránce na W našel první trumfový výnos, spadl byste.

Post mortem:

Pokud si potřebujete snapnout některý svůj ztrátový zdvih, jednejte okamžitě. Každé zaváhání (v tomto případě trumfnutí) vás může stát váš závazek.

Rozdání 5

♠ K 2 ♥ K 9 6 3 ♦ 7 4 3 ♣ Q J 10 4	♠ Q 8 5 4 ♥ A Q 5 4 ♦ 8 2 ♣ A 7 3 <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 5px auto; display: flex; flex-direction: column; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="width: 100%; height: 100%; background-color: #008000; color: white; display: flex; flex-direction: column; align-items: center; justify-content: center;"> N W E S </div> </div>	♠ 3 ♥ J 10 8 7 ♦ A 10 9 6 5 ♣ K 9 5	♠ A J 10 9 7 6 ♥ 2 ♦ K Q J ♣ 8 6 2
---	---	--	---

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

Závazek: 4 piky S

Výnos: dáma trefová

Správná sehraávka:

Po výnosu dámou trefovou máte dva trefové zdvihy, jeden kárový a možná jeden pikový. Máte možnost zahrát pikový impas nebo srdcový impas se shozem trefového ztrátového zdvihu na srdcové eso. Problém je, že pokud nesedí pikový král, nebude již čas na zahrání srdcového impasu, protože obrana stáhne dva trefy a káro.

Největší šanci dává zahrání dámy pikové ze stolu, a pokud E nepokryje králem, vzít v ruce esem – šance na singl krále je cca 26%. Pokud tato šance nevyjde, pak zkusit srdcový impas – tj. dalších 50% ze zbývajících 74%. Pokud tato druhá šance vyjde, zahodíte tref na srdcové eso. Celková šance je cca 63%.

Post mortem:

Máte-li dvě šance na splnění, pokuste se je zkombinovat co nejlépe. Jedno z pravidel Ziy Mahmooda říká, že pokud obránce nekryje figuru figurou, pak ji s největší pravděpodobností nemá. Obrana má situaci podstatně těžší než sehraávající, protože vidí jen polovinu svých karet. Nepokrytí figuru figurou může často vést k fatálním následkům.

Rozdání 6

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

<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
2 ♦	3 ♣	Pass	1 ♦
Pass	4 ♣	Pass	3 ♥
Pass	5 ♠	Pass	4 NT
Pass	Pass	Pass	6 NT

Závazek: 6 NT S

Výnos: trefová šestka


Správná sehračka:

w vám pasivním výnosem trefové šestky vůbec nepomohl. Cue-bid W (2 kára) obránce na W ukazuje 5-5 na drahých barvách, nemůžete tedy počítat s dělením kárové barvy. Máte šest trefových zdvihů, tři kárové a eso pikové, to je celkem deset. Jedenáctý zdvih bez problémů vypracujete v srdcích. Odehráváte eso a krále kárového (W přiznal dvě kára) a přecházíte na stůl vysokým trefem. Hrajete srdce do krále. Pokud by nyní W vzal esem, ocitne se v nuceném výnosu, prozřetelně tedy použít. Odehrajete poslední vysoké káro v ruce (w odhazuje pik) a stáhnete zbytek vysokých trefů – v ruce si necháte A9 v pikách a singl krále srdcového. Na poslední tref bude W ve skvízu – pokud si nechá singl krále pikového, vybušíte mu ho esem a vypracujete dámu, pokud si nechá singl eso srdcové, vpustíte ho do nuceného výnosu od KJ v pikách.

Post mortem:

Dražba soupeřů vám někdy může pomoci k nalezení správného způsobu sehračky, pokud z ní vyvodíte správné závěry ohledně rozlohy a položení figur. Při sehračce skvízu musíte většinou pozorně sledovat odhozy v barvách, které vás u obránce zajímají.

Rozdání 7

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

<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
			Pass
Pass	2 ♣	Pass	2 ♦
Pass	3 ♦	Pass	4 NT
Pass	6 NT	Pass	Pass
Pass			

Závazek: 6NT S

Výnos: srdcová pětka

Správná sehraávka:

Srdcový výnos vám dává jeden zdvih v srdcích navíc. Nepodlehnete ale iluzi tohoto „danažského daru“ a nehrajte automaticky ze stolu malou. Spočítejte si nejprve své zdvihy a naplánujte celou sehraávku.


Ke splnění budete potřebovat nejspíše dělení kár 3-2 – uděláte pak pět kárových, čtyři trefové, dva srdcové a pikové eso (alternativní šancí jsou piky, to ale musí sedět piková figura, vy musíte uhodnout která to je, a ještě se piky musí dělit). Pokud ale pustíte srdce do kluka, nebudete mít vstup na trefové zdvihy.

Vezměte první zdvih esem a odehrajte eso a krále kárového. Pokud se kára dělí, máte v podstatě splněno. Před vypuštěním kárového zdvihu nezapomeňte odblokovat AK v trefech, jinak by vás obránci přišpendlili do ruky srdcí a trefy byste nestihli odehrát. Nyní malé káro – E bere dámou a vrací srdce. Vezměte esem, odehrajte trefy a esem pikovým na stůl k odehrání zbytku kárových zdvihů.

Post mortem:

Nepřijímejte danažské dary od obránců, pokud vám mohou zabránit ve splnění závazku. Před přidáním do prvního zdvihu si naplánujte celou sehraávku a hrajte na největší šanci.

Rozdání 8

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

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

Závazek: 3 NT S

Výnos: piková desítka

Správná sehraávka:

West vynáší desítku pikovou k esu partnera. Ten vidí nebezpečí v trefové barvě stolu a vrací krále kárového (tzv. Merimec Coup – oběť figury za cenu odstranění vstupu k dlouhé barvě). Nemá smysl pouštět, E by hrál další káro. Hlavní hráč tedy bere esem a musí se zamyslet nad alternativními šancemi, když je odříznut od dlouhé trefové barvy.

Zkusí opakovaný srdcový impas, hraje desítku stolu, East dává malou, sehraávající propouští ke klukovi na W. Ten nyní vrací károvou devítku. Berete dámou v ruce a přebíráte kluka trefového králem na stole – W dává dvojku trefovou (UDCA, malá je ze sudého počtu). Obrana vám musí jeden trefový zdvih pustit, jinak byste se dostal na stůl na zbytek trefů. Ze stolu opakujete srdcový impas k devítce, devítka drží. Odehráváte AK v srdcích, W na poslední srdce odhazuje káro. Hrajete nyní trefovou desítku k dámě stolu, W domarkovává čtyřkou, E bere esem a vrací pikovou dvojku. Berete králem a zamýšlíte se, kde vzít devátý zdvih (stále jich máte jen osm). Jakou rozlohu měl East? Patrně dvě piky, určitě čtyři srdce a tři trefy (W určitě markoval poctivě počet trefů, aby nespletl partnera, kdy vzít tref). Zbývají na něho tedy čtyři kára. Hrajete kluka kárového a další káro, ze stolu odhazujete pik, E bere a musí vám darovat devátý zdvih na tref stolu.

Post mortem:

Zahrání Merimec Coup je často jedinou šancí obrany, jak zabránit sehraávajícímu dostat se na dlouhou barvu. V tomto případě však ani tato bravurní obrana na hlavního hráče nestačila.