



Coup, Coup, Coup... (3.část)

Zpracoval Vladimír Nulíček
podle webu www.bridgebum.com

V minulé části tohoto seriálu článků o zahraniích nazvaných jako „coup“ jsme se věnovali technikám v obraně, dnes se vrátíme k některým méně často se vyskytujícím efektním zahraniím hlavního hráče.

Trump Coup (Grand Coup)

Jedná se o zahranií, kdy na jedné straně (obvykle na stole) nemáte již žádný trumf, zatímco obránce má již jen samé trumfy vč. jedné figury, která by mohla být vyimpasována, pokud byste měli na stole trumf. Hrajete ze stolu vedlejší barvu, kterou můžete v ruce snapovat a tím „vyimpasujete“ tuto figuru obránce.

<p>♠ - ♥ 2 ♦ 2 ♣ -</p>	<p>♠ K J ♥ - ♦ - ♣ -</p>	<p>♠ A Q ♥ - ♦ - ♣ -</p>	<p>Trumfy jsou piky, ze stolu hrajete srdce nebo káro a vyimpasujete krále obránce na E.</p>
------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--

Nutno podmínkou pro to, aby Trump Coup fungoval je to, že se musíte zkrátit na stejný počet trumfů jako má obránce.

<p>North Deals ♠ 6 None Vul ♥ A 8 5 3 2 ♦ K J 5 ♣ A 7 6 2</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		<p>♠ J 9 8 7 ♥ Q 10 6 ♦ 9 7 2 ♣ 8 4 3</p>
	N										
W		E									
	S										
<p>♠ 4 ♥ K J 9 4 ♦ 10 8 6 4 ♣ Q J 10 9</p>	<p>♠ A K Q 10 5 3 2 ♥ 7 ♦ A Q 3 ♣ K 5</p>										

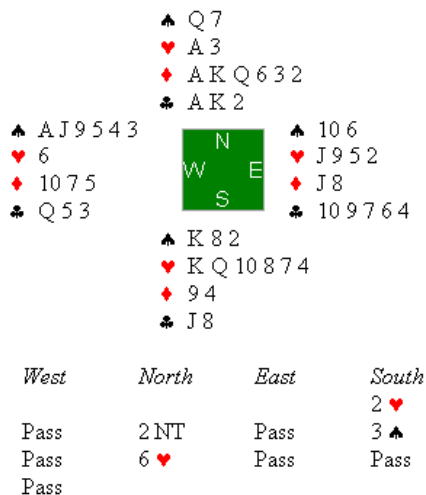
Výnos trefovou dámou bere S v ruce a hraje eso a krále pikového – W na druhé kolo piků nepřiznal. E má nyní ještě dubl pikového kluka, kterého hlavní hráč nemůže normálním způsobem vyimpasovat, protože nemá trumf na stole. Může ale zkusit zahrát Trump Coup – k tomu je potřeba se zkrátit v ruce na stejný počet trumfů, jako má obránce na E (aktuálně dva trumfy) – tj. musí si třikrát snapnout v ruce a následně mít ještě přechod na stůl, aby mohl odtamtud zahrát proti Q10 pikovému v ruce.

West	North	East	South
	1 ♥	Pass	2 ♠
Pass	3 ♣	Pass	3 ♠
Pass	4 ♠ ¹	Pass	4 NT ²
Pass	5 ♥ ²	Pass	5 NT ³
Pass	6 ♦ ³	Pass	7 ♠ ⁴
All pass			

Hlavní hráč tedy hraje srdce k esu, snapuje srdce, eso kárové a káro ke klukovi, další snap srdce, káro ke králi a další snap srdce. Nyní tref k esu a jakoukoli kartou ze stolu vyimpasujte J9 Eastu.

Podmínkou úspěšného Trump Coupu je pochopitelně také to, že vám obránce předčasně nesnapne vysoké karty ve vedlejších barvách (v tomto případě to hrozí hlavně u třetího kola kár).

Pokud při přípravě Trump Coupu musí hlavní hráč snapovat vysoké karty ve vedlejší barvě, hovoří se někdy o tzv. Grand Coupu.



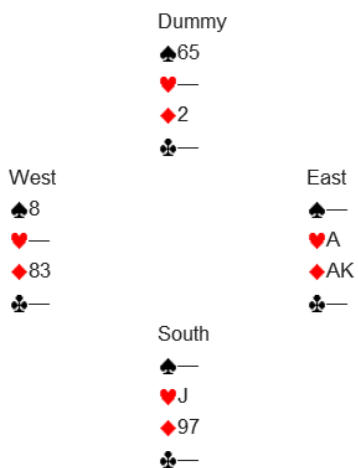
Po slabém dvoutriku 2♥ použil N dotaz 2NT. Odpověď 3♠ znamenala maximum a vysokou figuru pikovou (eso nebo krále), což stačilo k vydražení konečného závazku 6♥.

W vynesl eso pikové a malý pik k dámě stolu. Hlavní hráč hraje eso srdcové a malé srdce ke králi, W nepřiznal. E má J9 v srdcích, S za ním Q10xx, ale již nemá na stolu trumf, aby mohl zahrát impas. Jedinou šancí na splnění je Trump Coup, tj. zkrátit se na tolik trumfů, kolik jich má obránce (aktuálně dva). To znamená, že sehrávající musí snapnout dvakrát v ruce. Odehraje tedy AK v kárech a snapne v ruce káro (E musí odhodit, předsnapnutí mu nijak nepomůže), nyní tref na stůl a snapnutí dalšího kára. Nyní přejde sehrávající na stůl trefovým králem a hraje vysoká kára.

Všimněte si nutnosti zkrácení se v trumfech. Pokud by měl S o trumfa navíc, musel by v jedenáctém zdvihu káro snapnout, zatímco E by ještě měl tref, který by mohl odhodit.

Coup En Passant

Tzv. braní mimochodem (En Passant) je termín známý z šachové hry. V bridži toto zahrání znamená vlastně vypropovávání trumfového zdvihu z pozice sehrávajícího.



V pozici na diagramu (trumfy jsou srdce) hraje hlavní hráč ze stolu pik a vypropovuje si srdcového kluka v ruce – pokud E snapne esem, S zahodí káro; pokud E zahodí káro, S snapne rovnou klukem.

Podívejme se na celé rozdání:

	North	
	♠64	
	♥T64	
West	♦K876	East
♠KQT8	♣AK52	♠A975
♥J9732		♥Q5
♦J953	South	♦Q42
♣—	♠J32	♣QJT3
	♥AK8	
	♦AT	
	♣98764	

S sehrává závazek 3♣. Obránci hrají tři kola piků, hlavní hráč snapuje třetí pik na stole. HH nyní odehrává eso trefové a zjistí nepříznivou rozlohu trumfů. Kromě dvou pikových zdvihů nyní hrozí, že HH odevzdá ještě srdce a dva trumfové zdvihy.

Sehrávající zkusí zahrát Coup En Passant, odehraje nyní eso a krále srdcového, eso kárové, krále kárového a snapne káro v ruce.

Nastane koncovka – viz diagram.

	North	
	♠—	
	♥T	
West	♦8	East
♠Q	♣K5	♠7
♥J9		♥—
♦J	South	♦—
♣—	♠—	♣QJT
	♥8	
	♦—	
	♣987	

Nyní hraje HH tref ke králi a károvou osmu. Pokud E odhodí pik, udělá HH trefový snap v ruce rovnou, pokud E snapne, S odhodí v ruce srdce a udělá trumfový zdvih později.

Aby Coup En Passant fungoval, je nezbytné stáhnout včas vysoké zdvihy v bočních barvách. Pokud by v partii viz výše nestáhl vysoké srdce, vypadala by koncovka takto:

	North	
	♠—	
	♥T64	
West	♦8	East
♠Q	♣K5	♠7
♥J973		♥Q5
♦J	South	♦—
♣—	♠—	♣QJT
	♥AK8	
	♦—	
	♣987	

Když nyní S nestáhne vysoká srdce a zahraje tref ke králi a následně káro ze stolu, E shodí srdce, HH sice inkasuje svůj trefový zdvih na devítku, ale nestihne již uhrát oba srdcové zdvihy, krále srdcového E snapne, trumfne a zahraje pik – hlavní hráč pak bude muset odevzdat ještě jeden srdcový zdvih Westu.

Devil's Coup

„Dábelské zahrání“ je technika, která jakoby způsobí to, že zřejmý zdvih obránců v trumfech „záhadně“ zmizí.

	North		
	♠-		
	♥A9		
West	♦2	East	
♠-	♣-	♠J	
♥J84		♥Q7	
♦-	South	♦-	
♣-	♠6	♣-	
	♥KT		
	♦-		
	♣-		

Trumfy jsou srdce a zdá se, že v této koncovce musí obrana získat jeden srdcový zdvih.

Co se ale stane, když hlavní hráč zahraje z ruky pikovou šestku. Pokud W snapne malou srdcí, N přesnapne devítkou a následně udělá eso srdcové a krále srdcového. Pokud W snapne klukem, N přesnapne esem a následně vyimpasujte dámu srdcovou Eastu.

Podívejme se na jedno celé rozdání, kde lze toto zahrání aplikovat:

	North		
	♠6		
	♥AT72		
West	♦AT53	East	
♠Q832	♣KQ52	♠J974	
♥J963		♥Q84	
♦Q7	South	♦J82	
♣T98	♠AKT5	♣643	
	♥K5		
	♦K964		
	♣AJ7		

Linka NS vylicitovala ambiciózní závazek 7♦. Hlavní hráč nemá žádný ztrátový zdvih ve vedlejších barvách, bohužel mu ale chybí QJ v trumfech.

W vynáší desítku trefovou, hlavní hráč bere esem v ruce. Pokud by hlavní hráč začal trumfovat, jeho jedinou šancí by bylo QJ sec u některého z obránců.

Namísto toho se sehrávající pokusí o Devil's Coup. Hlavní hráč odehraje další dva vysoké trefy, odehrajete vysoké piky – ze stolu odhodíte poslední tref, snapnete pik na stole, zahrajete krále a eso srdcové, snapnete srdce v ruce. Nyní snapnete poslední pik na stole. Máte štěstí – obránci byli nuceni stále přiznávat a nemohli vám nic snapnout ani přesnapnout.

	North		
	♠-		
	♥T		
West	♦AT	East	
♠-	♣-	♠-	
♥J		♥-	
♦Q7	South	♦J82	
♣-	♠-	♣-	
	♥-		
	♦K96		
	♣-		

Vznikne tato koncovka. Jste na stole (snapem posledního piku) a hraje odtud srdcovou desítku. Pokud E snapne malým kárem, přesnapnete devítkou a následně uděláte eso i krále kárového. Pokud E snapne klukem, přesnapnete králem a následně vyimpasujete dámu károvou u W.

Devil's Coup většinou vyžaduje zcela konkrétní koncovku, kterou musíte připravit a aby vám vyšla, vyžaduje to obvykle i zcela přesnou rozlohu karet u obránců. Pokud by

např. v tomto rozdání nebyly piky 4-4, např. E by měl pouze třílist, mohl by vám poslední pik přesnatout.

Scissors Coup

Název Scissors Coup („nůžkové zahrání“) vychází z toho, že cílem tohoto zahrání je přerušení („přestřižení“) komunikace mezi listy obránců. Spočívá ve správném načasování odevzdání ztrátového zdvihu tak, aby se do zdvihu nemohl dostat nebezpečný obránc. Scissors Coup je obvykle (ne vždy) spojený s manévrem Loser On Loser.

	Dummy	
	♠A3	
	♥4	
West	♦2	East
♠2	♣A3	♠765
♥AJ		♥—
♦3	Declarer	♦A
♣KQ	♠4	♣T9
	♥KQT	
	♦4	
	♣6	

Trumfy jsou srdce, na zdvihu je W. Na první pohled v této koncovce má hlavní hráč pouze dva ztrátové zdvihy – eso srdcové a eso kárové. Pokud ale W zahraje pik k esu stolu a hlavní hráč následně zahraje trumf ke králi, vezme W esem a vrátí káro k esu partnera. Ten nyní dalším pikem vypromuje druhý trumfový zdvih Westu na kluka.

Aby tomu hlavní hráč zabránil, tak použije manévr Loser on Loser. Po esu pikovém zahraje eso trefové a tref, na který z ruky shodí ztrátové káro. Tento zdvih vezme W, který hlavnímu hráči nemůže ublížit a navíc komunikace v kárech mezi obránci je nyní „přestřižena“.

Podívejte se na tento příklad:

	North	
	♠76	
	♥J652	
West	♦84	East
♠Q4	♣T7632	♠T852
♥KQ74		♥AT983
♦J965	South	♦—
♣J54	♠AKJ93	♣AQ98
	♥—	
	♦AKQT732	
	♣K	

South sehrává závazek 5♦. W vynáší krále srdcového, kterého hlavního hráč snapuje. Odehrává eso a krále pikového, od Westu spadne druhá dáma. HH trumfne esem a zjistí nepříznivou rozlohu 4-0 v trumfech – má nyní ztrátové káro, tref a pik. Když se nyní pokusí snapnout pik na stole, W předsnapne devítkou, vynese tref k esu partnera a ten mu dalším pikem vypromuje kárového kluka.

Pokud by po esu károvém hlavní hráč zahrál hned krále trefového, E by vzal esem a nyní by k promoci nedošlo. Kdyby dejme tomu E zahrál další srdce, S by snapl a zahrál pik – pokud nyní W snapne, bude to od originálu – S vezme jakékoli vrácení, dotrumfuje a dohraje na piky.

Pokud by S předpokládal tento problém od samého počátku, mohl uplatnit manévr Loser On Loser a shodit krále trefového hned v prvním zdvihu na krále srdcového.

