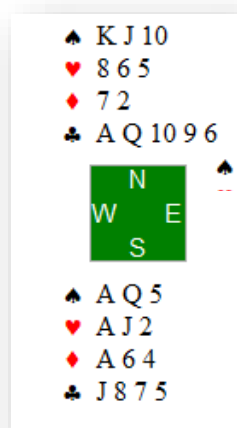


Zpracoval: Nulíček Vladimír
podle webu ACBL a dalších webových zdrojů

Pokud jste hlavní hráč, pak máte jednu velkou výhodu: při sehrávce již nemusíte spolupracovat se svým partnerem a pokud zvolíte nějakou variantu „deceptive play“, nemůžete splést nikoho jiného než obránce. To samozřejmě neplatí, pokud jste obránci – neobvyklým zahráním můžete splést nejen hlavního hráče, ale i svého partnera.

Typickým příkladem je výnos od esa ve vedlejší barvě proti trumfovému závazku. Pokud bude na stole např. KJ10xx a vy vynesete jako svůj první výnos od esa v této barvě, hlavní hráč nejspíš dá ze stolu kluka (výnos od dámy je pravděpodobnější než výnos od esa). Pokud má partner dámu, pravděpodobně ji nepoloží, protože dá eso do ruky hlavnímu hráči (a proč by to eso nemohlo být třeba singl).

Příkladem „deceptive play“ z pozice hlavního hráče je tzv. Anti-Bath Coup.



Proti závazku 3NT vynáší W krále srdcového, E přidává trojku (obránci markují naturálně).

Ke splnění závazku budete potřebovat vypracovat trefové zdvihy. Nebude vám vadit, když trefový impas nebude sedět, čtyři zdvihy v trefech vám budou ke splnění závazku stačit, ale obránci si předtím nesmí vypracovat své zdvihy.

Klasickým zahráním je zde „Bath Coup“. Pokud dáte na výnos králem dvojku a W bude pokračovat v srdcích, získáte druhý zdvih v srdcích a tempo k vypracování trefů.

Problémem ale je, že po negativní marce partnera může W přejít na kára a pokud nebude sedět impas na krále trefového, odevzdáte ještě minimálně tři kárové zdvihy.

Pokud byste ale vzal první zdvih esem, pak při nesedícím trefovém impasu zase EW bude moci stáhnout čtyři srdce, pokud byly srdce děleny 5-2. Potřebujete tedy jedno kolo srdcí propustit a zároveň přesvědčit W, že pokračování v srdcích je to „správné ořechové“. Nejlepší vaší šancí je shodit do prvního zdvihu srdcového kluka. Pokud W na tuto vaši fintu skočí a bude pokračovat v srdcích, vezmete druhý zdvih esem a zahrajete trefový impas. I když nebude sedět, pak pokud byly srdce dělené 5-2, E již nebude mít srdce k vrácení a pokud byly srdce 4-3, odevzdáte jen tři srdcové zdvihy a krále trefového.

Tato finta by pozorného obránce na W neměla splést. Měl by si položit otázku „Kde je srdcová dvojka?“. Pokud by ji měl E, pak bez kluka srdcového by ji měl položit jako negativní marku. Pokud ale bude W reagovat „na první signál“, tj. na vašeho přidaného srdcového kluka, pak vaše „deceptive play“ bude mít úspěch.

Nejhorší, co se vám může stát, je to, že srdce byly původně 4-3 a W přejde po prvním propuštěném srdcovém zdvihu na kára - pak jste mohli splnit vzetím prvního srdcového zdvihu.



Podívejme se nyní na některé klasické příklady „deceptive play“ z pozice hlavního hráče. Těmto příkladům můžeme říkat „standardní“ nebo „automatické“, protože by jejich použití mělo být zcela automatické v daných situacích, nicméně řada někdy i pokročilých hráčů si tyto situace neuvědomí a nepoužije je. Problémem je, že příslušné zahrání musí být „v tempu“, abyste nedali najevo soupeřům, že máte v dané barvě nějaký problém s alternativním zahráním v dané barvě.

	KQ842	
3		A765
	J109	

Obránce na W vynáší trojku ve vedlejší barvě. Jelikož vidíte jako HH všechny chybějící figury i dvojku v této barvě, je vám jasné, že výnos je singl. E bere esem – jak ho můžete odradit od pokračování v této barvě?

Jediným vašim účinným shozem může být desítka, čímž simulujete situaci, že výnos byl od J93 (od J103 nebo 1093 by W vynesl nejvyšší ze sledu).

Známa je rovněž situace „markování hlavního hráče“. Pokud např. chcete, aby obránce pokračoval v barvě výnosu, markujte stejně jako markují soupeři. Např.

	964	
AK75		J103
	Q82	

W vynáší eso v této barvě, E dává trojku (obránci markují klasicky, malá = nechci). Protože chcete W přesvědčit, aby v této barvě pokračoval, odhodte osmičku – simulujete tím situaci, že E má Q32. Tím, že skryjete dvojku v této barvě, může si obránce W myslet, že trojka E byla vlastně pozitivní marka z Q32 a pokračovat stažením krále.

Pokud by EW markovali obráceně, tj. malá = chci, pak si z této kombinace karet E nemůže zahodit kluka nebo desítku (stálo by to zdvih), vy ale v tomto případě shodte dvojku, shoz osmičky by simuloval dvojku v ruce E, a tím by dával najevo, že trojka byla vlastně negativní marka.

	Q105	
AK876		43
	J92	

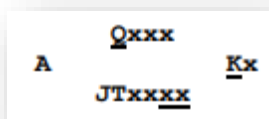
Podobná situace, tentokrát jde ale o barvu, v níž W zasáhl. Sehráváte trumfový závazek, nechcete tedy, aby si obránce dali v této barvě snap. Pokud EW markují standardně, E markuje pozitivně čtyřkou. Shodte dvojku, čímž simulujete situaci, že E má J94.

Pokud ale obránce markují obráceně (UDCA), pak E shodí jako pozitivní marku trojku – v tomto případě vy shodte devítku, simulujete tak situaci, že W má J32 a markoval negativně.

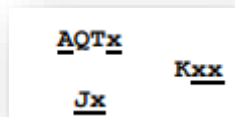
Všimněte si, že v těchto situacích vlastně shazujete stejně, jako byste markovali z pozice obránce.



Celá řada situací vhodných pro „deceptive play“ je v situaci, kdy rozehráváte nějakou barvu ze stolu. Můžete často zahrát tak, že navozujete dojem, jako byste měli v úmyslu hrát jiným způsobem, než je váš skutečný úmysl.



Řekněme, že toto je vaše trumfová barva. Pokud zahrajete dámu ze stolu, může obránce na E nabýt dojmu, že se chystáte hrát impas, obzvláště pokud neví o vaší extra délce trumfů v ruce. Může pak pokrýt dámu králem, aby např. ochránil třetí desítku v ruce partnera – v tomto případě ale spadne král i eso soupeřů do jednoho zdvihu.



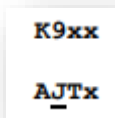
Tentokrát rozehráváte tuto barvu jako vedlejší barvu v trumfovém závazku a z dražby je zřejmé, že král v této barvě je za impasem. Zahrajte nejprve eso a pak malou ke klukovi – E může nabýt dojmu, že máte v této barvě singla (obzvláště pokud obránci nedůsledně markují počty) a vy uděláte nejen zdvih na kluka, ale následně můžete vypracovat ještě jeden zdvih snapovacím impasem.

P.S. Jako obránci – vidíte, jak je často důležité markovat počet ve vedlejší barvě, abyste takovýmto „faux pas“ předešli. A také je samozřejmě důležité tyto marky sledovat.

Vhodné situace pro „deceptive play“ však mohou nastat i tehdy, kdy barvu rozehráváte z ruky.

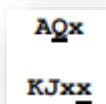


Toto je vaše trumfové držení. Pokud je pro vás výhodné, aby si obránci nevzali první trumfový zdvih na eso (a např. nestáhli rychlý zdvih ve vedlejší barvě, nebo nedali snap apod.), pak zahrajte z ruky dámu namísto krále. Obránce na W nemusí esem naskočit, obzvláště pokud je situace nepřehledná a jeho partner by mohl mít singl krále.



Toto je všeobecně známá pozice, kdy máte oboustranný impas na dámu. Vynesete-li z ruky kluka, může mít obránce na E tendenci pokrýt dámou, pokud ji má (nebo minimálně zaváhat a pak přidat malou). Pokud bez váhání přidá malou a nemáte-li žádnou jinou indikaci, vezměte na stole králem a zahrajte impas proti E.

Pozor na etické chování z pozice obránce W, pokud nemá dámu a neobvykle dlouho by váhal, pak může být jeho chování považováno za neetické a HH si může vyžádat upravený výsledek od rozhodčího. Na takovéto situace je potřeba být připraven předem, abyste mohli hrát karty v obvyklém tempu, tedy ani příliš rychle, ani po delším váhání. Pochopitelně tato situace je notoricky známá a obránce by na ni neměl skočit, přece bez desítky v ruce by HH hrál normální impas do kluka v ruce. Na druhou stranu, pokud víte, že dáma je podle dražby s velkou pravděpodobností v ruce W, můžete zkusit zahrát klukem i pokud desítku mít nebudete – buď W nepokryje, nebo může spadnout dubl desítka od E.



S takovýmto držením můžete simulovat impas, tak že zahrajete z ruky do dámy na stole. Obránce na W tím sice nezmátnete, obránce na E si ale může myslet, že krále má jeho partner (což může např. vést k chybnému dopočtu bodů v jiných barvách).

Pozor ale na opět na etiku – pokud byste svoje zahrání hlavnímu hráči avizovali takto „Hraj impas“, pak byste se zlou potázali a obránci by na vás následně po právu mohli zavolat rozhodčího.

KTx

QJx

Pokud chcete v tempu mít šanci vzít první zdvih v této barvě, můžete zahrát z ruky kluka. Bude-li mít eso W, pravděpodobně propustí v očekávání, že hrajete impas na dámu, kterou bude očekávat u E.

Podívejme se ještě na jedno celé rozdání:

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

W vynáší pětku srdcovou, E dává desítku. Je zřejmé, že úspěch závazku bude záviset na tom, zda sedí impas kárový. Pokud král kárový nesedí, hrozí, že si obránci stáhnou minimálně čtyři trefové zdvihy.

Aby HH přesvědčil obránce v ev. pokračování v srdcích, vzal první zdvih esem, nikoli dámou. Podehrání srdcové dámy mu nehrozí, protože impas kárový bude hrát do ruky W. Pokud si W bude myslet, že E měl původně QJ10x v srdcích, možná bude v srdcích pokračovat, až se dostane do zdvihu na kárového krále (a to se v partii skutečně stalo).

Pochopitelně jako obránce byste se měli vždy zamyslet, proč HH zahrál určitým způsobem a neskočit mu vždy na lep, i když je to pochopitelně často těžké, když se situace zdá být na první pohled jasná. Logické je, že pokud by S měl pouze eso srdcové (a tedy měl

namísto dámy srdcové figuru trefovou), mohl by první zdvih propustit. Protože ale impas kárový stejně bude hrát do vaší ruky, kde lze očekávat délku srdcovou, v zásadě by mu to nic nepřineslo, což samozřejmě mohl být ten pravý důvod, proč s holým esem vzal hned první zdvih.



Pokud použijete klamavou hru jako obránce, budeme hovořit spíše o „false carding“. Měli byste si ale vždy položit otázku, zda svým zahráním nespletete více svého partnera než hlavního hráče. Podívejte se na jedno varovné rozdání:

♠ Q 7 3 ♥ K J 9 6 3 ♦ A 8 5 ♣ A Q	<table style="border: 1px solid green; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	W	E	S	♠ 10 5 2 ♥ A Q 10 8 5 2 ♦ J 3 ♣ 8 6
N						
W						
E						
S						
<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>			
Pass	2 ♥	Pass	1 ♠			
Pass	3 ♠	Pass	4 ♣			
Pass	4 ♦	Pass	6 ♠			
Pass	Pass	Pass				

Toto rozdání je z reálného turnaje – kdysi se odehrálo v párovém (topově hodnoceném) turnaji.

Do závazku 6 piků W vynesl čtyřku srdcovou (výnosy standardní), hlavní hráč dává ze stolu kluka. Z pozice E je tento výnos jasný singl (kromě čtyřky mu chybí už jen sedmička srdcová).

Obránci na E je jasné, že když nyní vezme zdvih dámou a vynesou další srdce, hlavní hráč patrně snapne vysokým trumfem a nejspíš již partii dohraje. Aby učinil hlavnímu hráči problém, rozhodl se E vzít první zdvih esem, aby učinil dojem, že výnos byl od Q42. Pak možná S druhé kolo srdcí nesnapne, nebo snapne malou, aby se ev. zabezpečil před čtvrtou desítkou v ruce některého z obránců.

Jaké překvapení ale k údivu obou obránců – S snapl již první kolo srdcí, dotrumfoval, jedno káro zahodil na srdcového krále a splnil s nadzvihem, což mu v párovém turnaji přineslo úplný top. W se totiž rozhodl pro „deceptive play“ a vynesl čtyřku srdcovou z malého dubla. Celé rozdání vypadalo takto:

♠ 9 ♥ 7 4 ♦ 10 9 6 2 ♣ J 9 7 5 3 2	<table style="border: 1px solid green; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	W	E	S	♠ Q 7 3 ♥ K J 9 6 3 ♦ A 8 5 ♣ A Q
N						
W						
E						
S						
♠ A K J 8 6 4 ♥ — ♦ K Q 7 4 ♣ K 10 4	<table style="border: 1px solid green; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	W	E	S	♠ 10 5 2 ♥ A Q 10 8 5 2 ♦ J 3 ♣ 8 6
N						
W						
E						
S						

Pokud tedy máte v úmyslu použít „false carding“ v obraně, měli byste si vždy položit dvě otázky:

1. Je toto zahrání opravdu potřebné, neexistuje nějaká „normální“ obrana, která by vedla k úspěchu?
2. Pokud vaše zahrání splete vašeho partnera, může to mít pro obranu fatální následky?

Pokud si odpovíte na první otázku „ano“ a na druhou „ne“, pak se můžete na tento tenký led pustit.



Pokud splníte výše uvedené předpoklady, pak ale vaše „výnosy“ z takového zahrání v obraně mohou být dokonce větší, než pokud jste hlavní hráč.

Podívejte se na několik typických příkladů:

	KJ965	
Q43		T2
	A87	

Hlavní hráč odehrává v této barvě eso se záměrem ve druhém zdvihu hrát impas na dámu. Shodíte do prvního zdvihu desítku. Jelikož Q10 v dublu je mnohem pravděpodobnější než singl desítka, možná hlavní hráč zrezignuje z impasu a zahraje ve druhém zdvihu krále, aby vychytil vaše předpokládané Q10 sec.

Protože ale shoz desítky je v tomto případě „povinný“ i z dubl desítky, není toto typický případ pro pravidlo omezeného výběru (jako když vám např. chybí dáma s klukem a po zahrání figurou z jedné strany jedna z těchto figur obránců spadne – toto je typický příklad omezeného výběru – ze singl figury výběr nebyl z QJ sec ano). Berte ale v potaz, kolik obránců je s touto situací seznámeno a shodí automaticky desítku i z držení 10x sec.

	AJ84	
K5		1093
	Q762	

Hlavní hráč hraje dvojku ke klukovi na stole. Pokud jako E shodíte „normálně“ trojku, pak jedinou možností hlavního hráče, jak v této barvě uhrát všechny čtyři zdvihy, bude bouchnout si ve druhém zdvihu esem na to, že spadne dubl král. Pokud ale shodíte desítku nebo devítku, pak dáte hlavnímu hráči alternativu zahrát na 109 sec, tj. ve druhém zdvihu hrát dámou a propustit jí, pokud W nepokryje. V tomto případě však získáte zdvih na desítku resp. devítku vy. Zahrání dámou je navíc z pohledu HH bezpečnější než když si bouchne esem a váš shoz byl singl, protože pak vypracuje dva zdvihy vašemu partnerovi (pokud se jedná o trumfovou barvu).

V obou výše zmíněných příkladech nemůžete splést partnera, ale pouze hlavního hráče, resp. vytvořit mu prohrávající alternativu k „normálnímu“ zahrání. Musíte ale vždy mít takovouto situaci předem rozmyšlenou, abyste mohli hrát v tempu a nevarovali hlavního hráče svým váháním, že na něj chystáte nějakou „kulišárnu“.

	AKQ953	
82		J104
	76	

Hlavní hráč odehrává eso v této barvě. Pokud shodíte čtyřku, nebude mít jinou šanci, jak neodevzdat v této barvě zdvih než zahrát shora. Pokud ale do esa shodíte kluka nebo desítku, vytvoříte mu prohrávající alternativu. Může přejít do ruky a zahrát impas proti předpokládanému čtyřlistu obránce na E.

P.S. Opět je tato situace falešným příkladem „Restricted Choice“, protože váš shoz desítky nebo kluka z takového držení by měl být povinný. Pokud by ale na stole bylo AK109xx a HH měl v ruce xxx, pak pokud od vás spadne dáma nebo kluk, je to klasický příklad omezeného výběru a HH by měl ve druhém zdvihu hrát impas proti Fxx u E.

	7	
J106		A5
	KQ98432	

Sehrávající hraje sedmičku ze stolu ke svému králi. Pokud W dá do tohoto zdvihu šestku, nebude mít HH jinou šanci na to, aby odevzdal jen zdvih, než zahrát ve druhém kole malou. Pokud ale shodíte pod krále desítku nebo kluka, pak mu vytvoříte alternativu J10 sec a může se rozhodnout špatně a zahrát do druhého kola dámu.

3	Q842	J965
	AK107	

S hraje eso v této barvě, z dražby je zřejmé, že má v této barvě v ruce rovněž čtyřlíst. Pokud dá E malou (pětku nebo šestku), pak správnou sehrávkou HH bude zahrát k dámě na stole, aby se zabezpečil před čtyřlístem v ruce E, což mu v tomto případě vyjde (J9xx v ruce W nelze vychytat). Pokud ale E shodí do prvního zdvihu devítku, vznikne alternativa vychytat J653 u W. Je možné, že HH zahraje na tuto možnost a odehraje krále z ruky.

Hlavní hráč mohl zahrát lépe v prvním kole této barvy. Pokud by zahrál ze stolu, pak shoz devítky od E by mohl stát zdvih, kdyby W měl singl desítku.

3	AQ62	K1084
	J975	

Trochu složitější je tato situace. Hlavní hráč opět rozehrává tuto barvu, o níž je z dražby známo, že je dělená 4-4, tak, že hraje nejprve malou k dámě. Pokud E vezme „přirozeně“ králem, pak v dalším kole této barvy sehrávající zahraje eso na stůl, W nepřízná, a HH tak zahraje deklarovaný impas proti desítce E.

Pokud ale do prvního zdvihu E shodí osmičku, pak vytvoří sehrávajícímu alternativu, že měl 108 sec a pak by mohl uhrát dokonce všechny čtyři zdvihy v této barvě, když nyní zahraje z ruky kluka. Protože ale byla situace taková jako na našem schématu, udělá naopak pouze dva zdvihy. Další krásný příklad „false carding“, který nemůže nic stát a může hodně získat.

K10x	AJ9(xx)	Qx(x)
	xx	

Dejme tomu, že toto je barva, v níž hlavní hráč potřebuje získat maximum zdvihů v beztrumfovém závazku, a přitom nemá boční vstup na stůl.

Běžným zahráním je malá k devítce – má-li W desítku a jednu figuru, pak devítka padne za oběť dámě nebo králi, ale dalším impasem bude barva vypracovaná.

Abyste vytvořili sehrávajícímu alternativu, dejte do prvního zdvihu krále (ev. dámu, pokud máte Q10x). Je možné, že vám dá obě figury, tento zdvih propustí a pokusí se následně zahrát impas na vaši druhou figuru, kterou však má překvapivě váš partner.

	AK107	
J5	109864	Q2

Hlavní hráč hraje malou k esu. Pokud oba obránci přiznají malou, pak jeho jedinou šancí na to, že neodevzdá v této barvě zdvih, je zahrát ve druhém kole krále na dělení barvy 2-2. Pokud ale obránce W dá do prvního zdvihu kluka (nebo z Qx dámu), pak může navodit hlavnímu hráči iluzi, že má QJx a ve druhém kole této barvy zahrát k desítce.

Opět se ale jedná o klamavé zahrání, na něž by zkušený hráč neměl skočit, obzvlášť pokud vás považuje za dobré hráče. Pokud byste měli opravdu QJx v této barvě, pak vám přece zahrání figury nemůže nic přinést – pokud má hlavní hráč pouze čtyřlíst nebo třílíst v této barvě, pak nejspíš stejně zahraje opakovaný impas a pokud má pětílíst jako v našem příkladu, pak jeho největší šance je hrát na dělení 2-2 nebo singl figuru za, kdy by měl hrát impas ve druhém kole podle pravidla omezeného výběru.

	AKJ642	
Q95	87	102

Dejme tomu, že tato barva je na stole v NT závazku a není k ní vedlejší vstup. Největší šancí hlavního hráče je zahrát v prvním kole impas na dámu, což jak vidíte mu přinese šest zdvihů v této barvě.

Abyste sehrávajícímu vytvořili alternativu, zkuste dát dámu do prvního zdvihu. HH se pak může obávat dělení barvy Q – 109xx a aby udělal alespoň pět zdvihů, může vám první zdvih propustit a jeden

ukradený zdvih je v kapse, což zejména v párovém turnaji může dát v daném rozdání spoustu procent oproti jiným stolům.

	K73	
AQ8	1074	J962

V průběhu sehrávky jste jako W nuceni vynést z této barvy (protože byste např. výnosem jiné barvy nesli do dablšikeny). Co vynesete?

Na první pohled to vypadá, že je to jedno – král leží za esem a nejspíš tedy na něj hlavní hráč udělá zdvih (což by se také stalo, kdyby si tuto barvu rozehrával hlavní hráč sám). Zkuste ale malou kamufláž a vynesete dámu – hlavní hráč pak může myslet, že máte QJx a propustí

první zdvih v této barvě. Nyní pokračujte osmičkou – pokud vám HH dá QJ8, pak možná pustí i tento zdvih k desítce a najednou uděláte v této barvě všechny zdvihy. Ne vše je vždy tak jasné, jak to na první pohled vypadá.

	J96	
K102	A75	Q843

Tato barva je tzv. „frozen suit“, kterákoli strana bude muset začít tuto barvu rozehrávat, ztratí v ní zdvih. Pokud W rozehraje tuto barvu malou, pak největší šancí HH na dva zdvihy je dát ze stolu devítku, přebít figuru E esem a následně zahrát expas ke klukovi. Z toho plyne, že největší problémy udělá HH, když W vynesete z této kombinace králem – hlavní hráč vezme esem a nejspíš ve druhém kole této barvy zahraje ke klukovi na to, že W měl KQx.

Z toho plyne, že naopak z KQ2 byste měli vynést malou, pokud nepotřebujete vypracovat v této barvě rychlý zdvih. HH by měl zahrát podle výše uvedeného devítku, partner dá desítku a vy uděláte dva zdvihy na vaše KQ.

	A97	
Q82	K105	J643

Opět typický příklad „frozen suit“. Pokud bude nucen tuto barvu rozehrávat HH, nemůže udělat všechny tři zdvihy, pokud ale bude tuto barvu rozehrávat obranná linka, pak ano. Pokud zahrajete z pozice W malou, HH pustí do K10x, vezme kluka králem a následně vyimpasuje vaši dámu. Abyste mu učinili problém (a prohrávající alternativu), vynesete z této pozice dámu. Hlavní hráč pak může zahrát na to, že jste měli celé QJx, vzít v ruce králem a zahrát impas

na vašeho předpokládaného kluka. Zahrání dámou nemůže stát zdvih, ledaže by partner měl jen J10 sec. Pokud má partner jen kluka je situace jako výše, pokud má jen desítku, pak stejně nesete do vidle HH.



A ještě několik celých rozdání na téma „false carding“ v obraně.

Jako W máte tento list a vynášíte do závazku 3NT po takovéto dražbě:

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

P.S. EW hrají systémem Acol, zahájení 1NT by slibovalo 12-14 bodů, proto W zahájil 1 ♦.

Co vynesete? Standardním výnosem je kárová šestka (čtvrtá shora). Představte si ale, jak asi bude probíhat sehračka. Je pravděpodobné, že na stole bude něco jako AQ10xx(x) v pikách, což umožní hlavnímu hráči vyimpasovat obě vaše figury v pikách a pravděpodobně splnit i bez nutnosti vypracovávat trefové zdvihy. Protože jste ale svým zahájením nutně neslibil pětist kárový, zkuste vynést dvojku károvou, jako byste měli pouze čtyři kára. Je pravděpodobné, že partner nemá v ruce téměř nic a obrana bude tak čistě ve vaší režii. Váš klamavý výnos jej tedy jistě nevyvede z míry. Naopak hlavní hráč může podlehnout dojmu, že není nutno hrát na dvojité pikový impas, ale bude možno v klidu vypracovat trefy a odevzdat pouze tři kárové zdvihy a eso trefové. Jaké bude jeho překvapení, když se ukáže, že jste měli kárový pětist.

Celé rozdání vypadalo takto:

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

Ještě jedno rozdání na podobné téma:

<p>♠ A 7 5 ♥ J 9 7 ♦ 8 2 ♣ K 8 5 3 2</p>	<p>♠ K Q 10 4 ♥ A Q 3 ♦ 9 6 5 ♣ 10 9 7</p>	<table style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	W E	S	<p>♠ 9 8 6 2 ♥ 10 6 5 4 ♦ Q 7 3 ♣ A 6</p>
N						
W E						
S						
<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>			
Pass	1 ♠	Pass	1 ♦			
Pass	3 NT	Pass	1 NT			
Pass		Pass	Pass			

NS licitují Acol, rebid 1NT tak slibuje 15-17 FB s pravidelnou rozlohou a min. čtyřlitem károvým.

Vynášíte trojku trefovou (čtvrtou shora), partner bere esem a vrací šestku, hlavní hráč dává dámu. Jak budete bránit?

Je pravděpodobné, že S má krále srdcového a pokud má pět kár, je možné, že splní 3NT, aniž by musel sáhnout na piky. Pokud budete hrát standardně, tj. vezmete nyní králem trefovým a vrátíte osmu jako marku na piky, pak pravděpodobně HH zvolí tuto variantu sehrávky a vzhledem k tomu, že figura kárová (král nebo dáma), která mu možná chybí, je u vašeho partnera, udělá tref, tři srdce a pět kárových zdvihů.

Pokud ale do druhého zdvihu dáte pětku trefovou, S vám dá jen čtyřlíst trefový a může se rozhodnout hrát přes piky. K jeho překvapení vezmete esem pikovým a stáhnete zbylé tři trefové zdvihy.

Celé rozdání:

<p>♠ A 7 5 ♥ J 9 7 ♦ 8 2 ♣ K 8 5 3 2</p>	<p>♠ K Q 10 4 ♥ A Q 3 ♦ 9 6 5 ♣ 10 9 7</p>	<table style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	W E	S	<p>♠ 9 8 6 2 ♥ 10 6 5 4 ♦ Q 7 3 ♣ A 6</p>
N						
W E						
S						
	<p>♠ J 3 ♥ K 8 2 ♦ A K J 10 4 ♣ Q J 4</p>					

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

Toto rozdání se hrálo v párovém turnaji. W vynesl dvojku trefovou (výnosy standardní). E vidí, že výnos byl nejspíš od 10xx, hlavní hráč má tedy singl eso a pokračování v trefech je bez šance. Zároveň je potřeba stáhnout dva kárové zdvihy předtím, než si HH vypracuje srdce. To bude možné jen tehdy, má-li partner buď eso srdcové nebo pikové.

Aby odradil partnera od pokračování v trefech, dává E na první zdvih krále, čímž popírá dámu v trefech. HH bere esem, ve třech kolech vytrumfovává a hraje srdce do kluka. W bere esem a z logiky věci mu nezbude nic jiného než zahrát káro. Závazek 4 piky budou sice splněny, ale nikoli s nadzvihem, což může být v topovém turnaji rozhodující.

Celé rozdání vypadalo takto:

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

Tento poslední příklad byl specifický v tom, že „false carding“ neměl vést k tomu, aby spletl hlavního hráče, ale úmyslně měl splést partnera, lépe řečeno navést ho na správnou linii obrany.



Klamavé zahrání jak z pozice hlavního hráče („deceptive play“), tak z pozice obránce („false carding“) může být účinným nástrojem. Problémem je, že toto zahrání musí být provedeno v normálním tempu, zejména z pozice obránců. Jakékoli váhání před „false carding“ může vaše úsilí zhatit. Některé příklady uvedené v tomto článku jsou jakýmsi „schémata“, která byste si měli vrýt do paměti, abyste pak některé „automatické“ varianty klamavých zahrání opravdu zahráli zcela „automaticky“. Důležité také je, že „false carding“ může rovněž vést ke zmatení vašeho partnera, měli byste tedy mít rozmyšleno, zda to nemůže být pro vaši linku naopak kontraproduktivní. Klamavé zahrání v obraně byste měli použít jen tehdy, když vám nebude vadit, že partner nebude rovněž znát „celou pravdu“, což někdy může být i ke zdaru věci – viz např. poslední rozdání.