

V tomto případě by to ale bylo chybně, jak vidíte z přiloženého rozdání, W by udělal zdvih na čtvrtou devítku. Protože máte dost přechodů na stůl, zahrajte v tomto případě malý pik do dámy – bude-li situace jako v tomto příkladu, uděláte všechny zdvihy. Kdyby oba obránci přidali malou, pak po dalším přechodu na stůl již musíte zahrát desítkou, abyste se ev. odblokovali pro případ, kdyby měl čtvrtého krále E a vy byste následně potřebovali zahrát impas na jeho devítku.

Kdy impasovat a kdy ne?

Jak je vám jistě známo, správné zahrání v bridži je obvykle otázkou pravděpodobnosti (když pomíne různé psychologické aspekty, které můžete usoudit např. z chování obránce, jeho váhání k zahrání do zdvihu apod. – tzv. „table presence“). Dobrý bridžista nemusí mít v hlavě všechny pravděpodobnosti různých rozloh, obvykle stačí znát pár typických situací. Pokud byste ale se chtěli o bridžových pravděpodobnostech přece jen dozvědět něco víc, doporučuji tento web:

<http://www.durangobill.com/BrSplitHowTo.html>

Impas na dámu

Jistě znáte zlaté pravidlo „Eight Ever – Nine Never“. Toto pravidlo vám říká, že pokud máte v barvě dohromady 8 karet, měli byste hrát impas na dámu, pokud ale máte 9 karet, pak je pravděpodobnější hrát na vypadnutí singl nebo dubl dámy.

	Dummy	
	♦AKT95	
West		East
♦???		♦???
	South	
	♦J432	

Zahrání na vypadnutí je v tomto případě o cca 2% pravděpodobnější než zahrání impasu (52 % oproti 50%).

Vidíte, že rozdíl v pravděpodobnosti je nepatrný. Pokud např. E zahájil dražbu blokem (a slíbil např. šestilist nebo dokonce sedmilist v jiné barvě), pak se tato pravděpodobnost již může překlopit ve prospěch impasu.

Impas na krále

Vždy je větší pravděpodobnost zahrání impasu na krále než hry na vypadnutí s výjimkou situace, kdy máte dohromady 11 karet v barvě, tady je pravděpodobnost hry na vypadnutí cca o 2,3% vyšší než zahrání impasu.

	Dummy	
	♥AQJT5	
West		East
♥???		♥???
	South	
	♥987632	

..

Zahrání impasu má šanci 50%, hra na dělení 1-1, tj. na vypadnutí singl krále za impasem je cca 52,3%

Každé pravidlo má ale své výjimky a vždy by mělo mít přednost „pravidlo zdraného rozumu“ a bridžová logika před jakoukoli obecnou poučkou. Podívejte se na toto rozdání:

♠ J 9 4
♥ A Q 10
♦ K 6
♣ K J 8 7 3

W N
E S

♠ A Q 10 7 6 5
♥ K 3
♦ 8 5 4 2
♣ 6

West zahájil dražbu 1 kárem, N dal pobídkové kontra a S zdražil 4 piky, které se staly konečným závazkem.

W vynesl eso kárové a trojku károvou, kterou E snapl a vrátil tref k esu partner. Ten hraje kluka srdcového.

Jak budete dál sehrávat?

Podle čisté pravděpodobnosti byste měli zahrát impas na krále pikového. W ukázal eso a krále kárového v šestilistu, eso trefové a možná i dámu, na své zahájení nemusí mít tedy nutně krále pikového, Hlavní důvod, proč ale v tomto případě nehrát impas pikový je čistě logický. Proč W nezahrál další káro? Nechtěl vám prozradit, že E nemůže přesnapnout vašeho kluka pikového. Zahrajte na vypadnutí singl krále a budete-li mít štěstí, najdete takovéto celé rozdání

♠ J 9 4
♥ A Q 10
♦ K 6
♣ K J 8 7 3

♠ K
♥ J 8 7
♦ A Q J 10 9 3
♣ A 10 9

W N
E S

♠ 8 3 2
♥ 9 6 5 4 2
♦ 7
♣ Q 5 4 2

♠ A Q 10 7 6 5
♥ K 3
♦ 8 5 4 2
♣ 6

Pokud by měl krále, ale nikoli singl, pak s tím nemůžete nic dělat. Kdyby W neměl krále pikového, je pravděpodobné, že by zahrál další káro a pokusil se vypromovat trumfový zdvih svému partnerovi.

Impas na kluka

Pokud máte v barvě všechny vysoké figury s výjimkou kluka, pak byste měli hrát impas v případě, že máte celkem v barvě šest a méně karet, např.

Dummy
♣ KQT9

West East
♣ ??? ♣ ???

South
♣ A4

Zahrajte eso a následně hrajte tref do desítky nebo devítky na stole.

Dummy
♣ AKQT9

West East
♣ ??? ♣ ???

South
♣ 54

Pokud máte v barvě sedm karet, je již pravděpodobnější zahrát na vypadnutí kluka.

Pravděpodobnost vypadnutí kluka je v tomto případě o něco vyšší než 50% (záleží na rozloze karet hlavního hráče 4-3, 5-2 nebo 6-1 a liší se od cca 52% do 61%).

Oboustranný impas (Two-way finesse)

Oboustranný impas je situace, kdy můžete zahrát impas (klasicky na dámu, někdy i na nižší kartu) na obě strany (proti jednomu nebo druhému obránci).

	Dummy	
	♠AJ43	
West		East
♠???		♠???
	South	
	♠KT92	

V situaci na diagramu můžete zahrát impas na dámu pikovou jak proti W, tak proti E. Pokud nemáte žádné vodítko např. z dražby nebo dosavadní obrany, rozlohy jiných barev apod., je vaše rozhodnutí čistě padesát na padesát, proti kterému obránci impas zahrajete.

Dejme tomu, že se rozhodnete zahrát impas proti W. Bouchněte nejprve králem pikovým, abyste se ochránili před singl dámou u E a teprve následně zahrajte impas např. desítkou.

Table presence

Řada hráčů se v podobných situacích rozhoduje podle jakési intuice, resp. dokáží vycítit, který z obránců se chová podezřeleji ohledně držení klíčové figury. V tomto rozdání je možno např. zahrát ze stolu kluka pikové, a pokud ho E nepokryje, ale podezřele se zasekne před přidáním do tohoto zdvihu, dát z ruky malou. Naopak, pokud E zahraje podezřele rychle malou, S může vzít králem a vynést z ruky desítkou na impas proti W.

Pozor na tuto pozici z pohledu obránce. Není důvod figuru pokrývat, přece kdyby S neměl desítku s devítkou, hrál by normální impas do kluka. Musíte přidat v normálním tempu – pochopitelně, pokud budete váhat bez dámy, můžete očekávat, že uslyšíte „Director, please!“

Bohužel tato situace je zneužitelná i z pozice sehrávajícího, sám jsem se s tím jednou setkal v zahraničí. HH zahrál ze stolu kluka a když jsem přidal (podle mého názoru v normálním tempu), zavolal na mě rozhodčího, že jsem zaváhal a že tedy bude hrát impas proti mně a běda, jestli tu dámu nemám. Je to pak často zdrojem ostrých sporů a tvrzení proti tvrzení.

Snažte se těmito situacím vyhnout a buďte na ně včas připraveni, ať můžete v rozhodujícím momentu zahrát v normálním tempu – rozmyslete si obranu co nejdříve, nejlépe hned před prvním přidáním v prvním zdvihu.

Jak se vyhnout hádání?

Někdy vám ke správnému rozhodnutí, na kterou stranu impasovat, může pomoci dopočítání rozloh obránců nebo počítání bodů a informací plynoucích z dražby. Podívejte se na příklad na další stránce.

Dummy ♠AJ95 ♥65 ♦AQ76 ♣J32			
South ♠KT7 ♥974 ♦JT42 ♣AK4			
West	North	East	South
Pass	2♣ ²	Pass	1NT ¹
Pass	2NT	All Pass	2♦
1. <i>Weak notrump</i> (11-13) 2. <i>Stayman</i>			

West vynáší srdcovou trojku ke králi svého partnera, East stahuje eso srdcové, kluka srdcového a nese malé srdce k dámě W. V pátém zdvihu W nese malé káro, zkoušíte impas, ale E bere zdvih králem a vrací tref.

Jak budete hrát dále?

Již jste odevzdal pět zdvihů, zbytek budete muset uhrát. Máte nyní dva vysoké trefy, tři vysoká kára – budete muset uhrát tři pikové zdvihy.

Na jakou stranu zahrajete impas?

Toto není situace na uhodnutí, naopak zcela jistě musíte impasovat dámu pikovou u W. East přece jako zahajitel pasoval a už ukázal AKJ v srdcích a krále kárového, dámu pikovou už určitě mít nemůže, to by měl 13 HCP a určitě by zahájil.

Někdy se můžete vyhnout hádání oboustranného impasu tím, že ho vůbec hrát nebudete a necháte si klíčovou barvu rozehrát obránci – zahrajete na vpustku

Dummy
♠64
♥KT9
♦JT92
♣AKQ3
South
♠AJT2
♥AJ8
♦AKQ
♣J65

Hrajete 6NT po výnosu desítkou trefovou. Máte 11 zdvihů shora a dvě šance na dvanáctý zdvih. Můžete zkusit dvojitý impas v pikách, pokud bude mít alespoň jednu pikovou figuru E, splníte. Druhou šancí je zahrát impas na srdcovou dámu a uhodnout, na kterou stranu ho hrát.

Můžete ale splnit, aniž byste zahráli jakýkoli impas. Pokud bude dělení kár i trefů alespoň 4-2, odehrajete vysoké karty v těchto dvou barvách tak, abyste skončili na stole, a zahrajete pik do kluka nebo desítky. West vám bude muset zahrát volný impas pikový nebo srdcový.

Dalším důvodem, proč zahrát impas na dámu na určitou stranu, je tzv „avoidance play“, tj. to, že si nemůžete dovolit pustit jednoho ze soupeřů do zdvihu.

Dummy			
♠87			
♥AK54			
West		East	
♠KQJ93	♦KT98	♠642	
♥J9	♣432	♥QT62	
♦Q64	South	♦73	
♣T85	♠AT5	♣J976	
	♥873		
	♦AJ52		
	♣AKQ		
West	North	East	South
1♠	Double ¹	Pass	1♦
Pass	3NT	All Pass	2NT

1. Negative double

West vynáší krále pikového, piky dvakrát propouští, třetí kolo berete esem.

Máte osm zdvihů shora, devátý vám přinese impas kárový. Máte možnost jej hrát na obě strany, ale musíte jej zahrát proti Westu, protože vám nevádí, pokud pustíte do ruky East, ten již nemá piky a i když nebude impas sedět, budete mít vypracovaný devátý zdvih. Odehrajte eso kárové pro případ, že by dáma kárová byla singl v ruce E a následně kluka kárového dokola.

Pravděpodobnost sedícího kárového impasu proti W navíc zvyšuje zásah W do dražby.

Rozloha barvy v následujícím příkladě představuje „oboustranný impas“ ns kluka.

♠ A K 10 3
♣ Q 9 5 4 2

Je to ale pouze iluze, v tomto případě můžete každopádně uhrát všechny zdvihy, pokud máte dostatek přechodů. Odehrajte nejprve eso a pokud jeden z obránců nepřizná, pak se impas proti klukovi stane „deklarovaným“

Deklarovaný impas (Marked Finesse)

Deklarovaný impasem rozumíme takový impas, který musí na 100% sedět buď z důvodu dosavadní sehrávky ev. dražby obránců.

Dummy			
♠AT5			
♥8542			
♦QJ3			
♣JT5			
South			
♠KJ3			
♥AT			
♦AKT42			
♣Q76			
West	North	East	South
2♠ ¹	Pass	Pass	2NT
Pass	3NT	All Pass	

¹ Weak two

Do vašeho závazku 3NT vynáší W srdcového krále. Máte osm jistých zdvihů. Devátý můžete vypracovat v trefech – to byste ale museli dvakrát ze zdvihu a obránci by si mezitím vypracovali tři srdcové zdvihy.

Lepší variantou je zahrát impas na pikovou dámu. West zahájil blokem pikovým, čímž slíbil pikový šestilist. Odehrajte tedy krále pikového a pokud nespadne singl dáma, máte k dispozici deklarovaný impas k desítce pikové (ledaže by si W blefnul a měl na své zahájení jen pět malých piků).

Dalším příkladem deklarovaného impasu je takováto rozloha barvy:

	♠ A 10 5 4					
♠ J 9 8 7	<table><tr><td>N</td><td>E</td></tr><tr><td>W</td><td>S</td></tr></table>	N	E	W	S	♠ 6
N	E					
W	S					
	♠ K Q 3 2					

Odehrajte-li krále a dámu pikovou, East v druhém kole nepřízná. Impas proti čtvrtému klukovi Westu je tedy rovněž deklarovaný.

Dvojitý impas (Double Finesse)

Jedná se o impas proti dvěma chybějícím figurám.

	Dummy	
	♠ AQT	
West		East
♠ K98		♠ J765
	South	
	♠ 432	

V tomto případě zahrajte z ruky S nejprve do desítky a následně přejdete opět do ruky a zahrajete impas do dámy. Pokud má W alespoň jednu z chybějících figur, odevdáte pouze jeden zdvih. Pokud bude mít W obě chybějící figury, uděláte dokonce všechny 3 zdvihy – proto je tato sehračka lepší než prostý impas do dámy.

Podobný případ je tento:

♥ AJT8

♥ 6543

Hrajte impas do kluka a pokud první zdvih vezme W, vraťte se do ruky S a opakujte impas proti druhé figuře.

Jiná situace je ale v tomto případě:

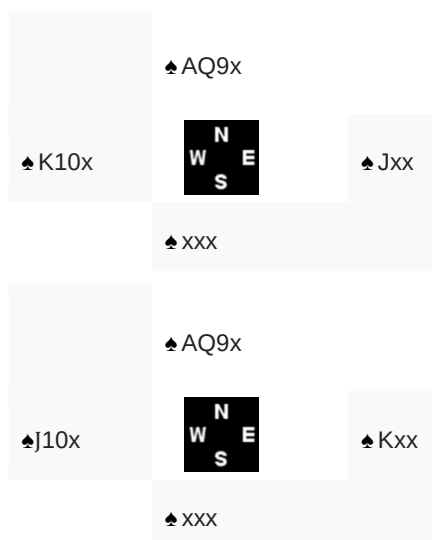
	Dummy	
	♥ AQT83	
West		East
♥ ???		♥ ???
	South	
	♥ 6542	

Máte celkem devět karet v srdcích. Pokud potřebujete všech pět zdvihů, pak nejlepším zahráním je impas do dámy a pokud impas na krále sedí, odehrát eso.

Pokud potřebujete jen čtyři zdvihy, pak je nejlepší zahrání z ruky k esu a pokud nevypadne král, tak následně opět z ruky do dámy.

Hluboký impas (Deep Finesse, resp. Triple Finesse)

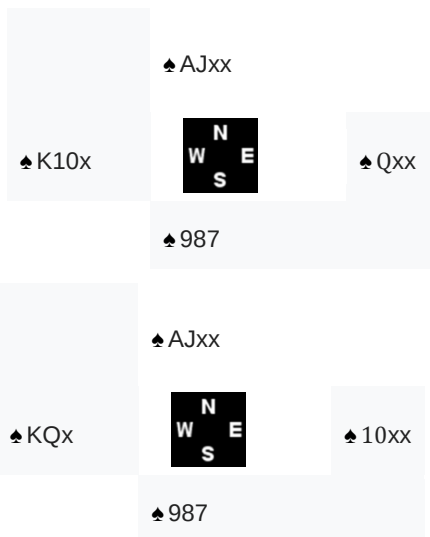
Jedná se o situaci, kdy vám chybí několik vyšších karet v barvě (obvykle tři) a musíte zahrát opakovaný impas, abyste buď vychytali všechny chybějící vysoké karty obránců, nebo alespoň minimalizovali své ztrátové zdvihy v takovéto barvě.



Chybí vám král, kluk a desítka. Pokud v této barvě potřebujete udělat tři zdvihy, zahrajte malou a dejte ze stolu devítku (pro případ, že by kluk i desítka byla v ruce W). Zdvih vezme kluk E. Až se znovu dostanete do zdvihu, vynesete pik opět z ruky a zahrajte impas dámou. Pokud sedí král a piky jsou 3-3, udělat tři zdvihy.

Pokud by W dal v prvním kole desítku (což by mohl udělat, kdyby měl J10x), pokryjte dámou a pokud vezme zdvih král E, zahrajte ve druhém kole této barvy impas na kluka W – viz druhý diagram.

Podívejte se ještě na jeden příklad hlubokého impasu, tentokrát vám chybí v barvě král, dáma a desítka.



Vyneste z ruky např. devítku, a pokud ji W nepokryje, dejte ze stolu malou. Dejme tomu, že W pokryje desítkou, dejte ze stolu kluka. E vezme dámou. Až se znovu dostanete do zdvihu, vynesete z ruky osmičku nebo sedmičku a propustíte ji. Bude-li situace taková jako na diagramu, uděláte tři zdvihy.

Pokud by W měl celé KQ a E desítku – viz druhý diagram, pak by vítězná sehračka byla dát ze stolu kluka. Pravděpodobnost, že figury budou u obránců rozděleny K10–Q nebo Q10–K je dvakrát větší než dělení KQ–10.

Další příklady na dvojité, resp. hluboké impasy jsou např. na tomto webu:

<http://www.jazclass.aust.com/bridge/br15.htm>

Snapovací impas (Ruffing Finesse)

Jedná se o pozici, kdy v jedné ruce máte šikenu v určité barvě a na druhé straně máte v této barvě sled figur, které nejsou vysoké – viz diagram na další stránce.

♠	K Q J
♥	—
♦	—
♣	A
N	
S	
♠	—
♥	2
♦	3 2
♣	2

Hrajete srdcový závazek, srdcová dvojka je v této koncovce poslední trumf ve hře. Hrajete ze stolu libovolnou figuru pikovou, a když ji E nepokryje esem, shodíte na ni ztrátové káro a snapovací impas zopakujete. Pokud by E pokryl esem, snapnete, přejdete na stůl na eso trefové a na vypracované piky zahodíte obě ztrátové káry. V každém případě, pokud má pikové eso E, uděláte všechny zbývající zdvihy.

Podívejme se na příklad celého rozdání:

Dummy			
♠Q			
♥KJ962			
♦K963			
♣432			
South			
♠JT94			
♥AQT875			
♦—			
♣AQ5			
West	North	East	South
1 ♠	Pass	2 ♠	3 ♥
3 ♠	4 ♥	Pass	6 ♥
All Pass			

Závazek šest srdcí je poněkud optimistický. West vynáší pikovou trojku k esu svého partnera, ten vrací trefového kluka.

Máte 22 figurových bodů v ruce a na stole, obránce na E již ukázal eso pikové a kluka trefového, tj. pět bodů. Je zřejmé, že krále trefového i krále pikového musí mít na své zahájení W. Vezměte esem, vytrumfujte a zahrajte kluka pikového na snapovací impas. Pokud W nepokryje, zahodte ze stolu tref a impas opakujte. Pokud W pokryje králem, snapněte, přejděte do ruky např. károvým snapem a odhodte dva ztrátové trefy na stole na vypracované piky. Následně si dva trefy na stole snapnete.

V některých rozdáních může vzniknout dilema, zda hrát snapovací impas nebo obyčejný impas proti druhému obránci.

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

V partii na diagramu hrajete 4 srdce po výnosu károvým králem. Předpokládejte, že trumfy se budou dělit 3-2. V partii máte několik šancí na splnění:

- můžete zkusit vypracovat trefy, pokud ale nebudou 3-3, nebudete mít dostatek přechodů do ruky
- můžete zahrát impas na krále u S a zahodit si jedno ztrátové káro z ruky
- můžete odehrát eso pikové a následně zahrát snapovací impas proti N

Máte-li dilema, zda hrát obyčejný nebo snapovací impas a nemáte-li žádnou indikaci ohledně pozice chybějící figury, dejte přednost snapovacímu impasu. Srovnejte:

- Pokud zahrajete impas z ruky k dámě a ten nebude sedět, obránci si stáhnou dvě kára a jistě ještě udělají jeden trumfový zdvih.
- Pokud ale zahrajete snapovací impas, tak pokud dámu N pokryje, snapnete, zahrajete eso srdcové, přejdete na stůl králem a na kluka pikového zahodíte jedno ztrátové káro v ruce. I když nebude pikový král v ruce N, tak sice S vezme pikový zdvih, ale obránci udělají jen jeden pik, jeden trumf a jedno káro (bude se v podstatě jednat o manévr „loser on loser“ v kombinaci se hrou na obrácený stůl – jedno káro pak snapnete v ruce)

Zpětný impas (Backward Finesse)

Jedná se o jednoduchý impas, hraný ale v jakémsi „opačném gardu“ než běžný impas.

	Dummy	
	♠KJ9	
West		East
♠T42		♠Q876
	South	
	♠A53	

Normální varianta impasu je odehrát eso a zahrát malou ke klukovi. Pokud ale je indikace (např. z bodové bilance), že pikovou dámu má E, pak je možno zahrát kluka ze stolu, a když ho E pokryje dámou, vznikne vám následně impasová pozice proti desítce W.

Podívejte se na jedno celé rozdání.

	Dummy		
	♠KT983		
	♥AJ9		
	♦J6		
	♣542		
	South		
	♠AJ762		
	♥K42		
	♦9543		
	♣Q		
West	North	East	South
	Pass	1♥	1♠
Pass	4♠	All Pass	

West vynáší eso kárové, stahuje ještě krále kárového a pokračuje klukem trefovým ke králi partnera. Ten nyní hraje eso trefové.

Jak budete sehrávat?

Snapujete a zkoušíte trumfy – jsou 2-1. Nesmíte již pustit žádný zdvih a problém máte v srdcích. Z bodové bilance je zřejmé, že na své zahájení musí mít dámu srdcovou W. Musíte tedy doufat, že W má desítku. Vyneste ze stolu kluka srdcového, kterého patrně E pokryje, vezměte králem a zahrajte srdce z ruky. Má-li W desítku, bude ji nucen nyní přiznat a zbytek zdvihů bude váš.

Důvodem k zahrání zpětného impasu oproti obyčejnému může být rovněž „avoidance play“, tj. to, že si nemůžete dovolit jednoho z obránců pustit do zdvihu (kdyby vám normální impas neseseděl), zatím-

co u druhého obránce vám to nevadí (např. vám nemůže podehrát vaši figuru nebo si stáhnout zdvihy.)

Intrafinesa (Intra-finesse)

Intrafinesa je méně obvyklým případem impasu, kdy nám chybí tři figury (tedy podobně jako u hlubokého neboli trojného impasu), ale v tomto případě hlavní hráč neimpasuje dvakrát proti stejnému obránci, ale impasuje postupně proti jednomu a následně proti druhému obránci.

	Dummy	
	♠A863	
West		East
♠KT5		♠J2
	South	
	♠Q974	

Pokud v pikové barvě potřebujete tři zdvihy, jednou z možností je zahrát eso a následně expas k dámě. Tento postup bude úspěšný, pokud krále bude mít E.

Máte-li ale indikaci, že krále pikového má spíše (nebo určitě) West, pak můžete zahrát tzv. intrafinesu. Zahrajte nejprve malý pik ze stolu k devítce. West vezme tento zdvih

desítkou. Až se později dostanete do zdvihu, zahrajte dámu z ruky – West pokryje králem, ale dubl kluk Eastu vypadne a vy uhradíte zbylé zdvihy v této barvě.

Další příklad intrafinesy:

	Dummy	
	♠A82	
West		East
♠KQ6		♠T7
	South	
	♠J9543	

Jediná šance na čtyři zdvihy v této barvě je, že East má dubl desítku a West KQx. Zahrajte nejprve malou k devítce (pokud by do tohoto zdvihu dal E desítku, dejte samozřejmě kluka, následně budete mít impas proti druhé figuře W). West vezme dámou. Až se dostanete do zdvihu, vyneste z ruky kluka – West bude muset pokrýt (jinak kluk vezme zdvih) a od Eastu spadne dubl desítka – zbytek zdvihů bude váš.

Podívejme se na jeden příklad celého rozdání.

	Dummy		
	♠A75		
	♥A65		
	♦QT87		
	♣K76		
	South		
	♠QJ		
	♥J982		
	♦KJ94		
	♣A85		
West	North	East	South
2♣ ²	3NT	Pass	1NT ¹
		All Pass	

1. Weak notrump (12-14)
2. Brozel, showing hearts and clubs

Do vašeho zahájení slabým 1NT zasáhl W dvoubarevnou hláškou (trefy + srdce).

West vynáší dámu trefovou, kterou propouštíte. Pokračování trefovým klukem berete na stole králem (E přiznává) a nesete dámu károvou, která bere zdvih. Pokračujete dalším kárem, E bere esem, W na druhé káro shazuje malý pik. E pokračuje dalším kárem, berete v ruce klukem, W shazuje tref. Zkoušíte impas kárový dámou, ale E bere králem a vrací své poslední káro.

Situace je nyní takováto:

Dummy
♠A7
♥A65
♦Q
♣7
South
♠J
♥J982
♦9
♣A

Již jste odevzdali tři zdvihy a ke splnění závazku budete potřebovat dva srdcové zdvihy. Protože je pravděpodobné, že krále i dámu srdcovou má W, hrajete na to, že od E spadne druhá desítka. Zahrajte malou do devítky, W bere dámou a vrací tref. Berete v ruce esem, odehráváte kluka pikového a hrajete kluka srdcového – W pokrývá králem, ze stolu eso a E dává k vašemu příjemnému překvapení opravdu desítku. Vaše osmička srdcová je potřebným devátým zdvihem.

Celé rozdání

	Dummy	
	♠A75	
	♥A65	
West	♦QT87	East
♠942	♣K76	♠KT863
♥KQ73		♥T4
♦5	South	♦A632
♣QJT93	♠QJ	♣42
	♥J982	
	♦KJ94	
	♣A85	

Jinými slovy, intrafinesa předpokládá, že do druhého zdvihu v barvě spadne jedna chybějící vysoká figura. Podívejte se ještě na několik příkladů.

	♠ J752				
♠ Q8	<table><tr><td>N</td></tr><tr><td>W E</td></tr><tr><td>S</td></tr></table>	N	W E	S	♠ K96
N					
W E					
S					
	♠ A1043				

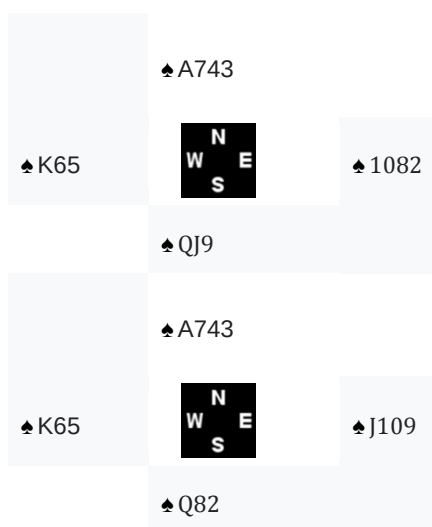
V tomto případě je potřeba zahrát ke klukovi, zdvih vezme králem a ve druhém kole barvy zahrát eso, spadne druhá dáma. Kdyby dal W dámu do prvního zdvihu, měli ve druhém kole piků prostý impas na krále E.



Zahrajte pik z ruky k devítce stolu. Zdvih vezme E na desítku. Až se dostanete do zdvihu, vyneste ze stolu eso. Od W spadne dubl kluk a v ruce vám zbude K8 proti dámě E. Všimněte si, že kdyby měl dubl figuru E, tak vám žádná sehrávka nezabezpečí tři pikové zdvihy.

Pseudoimpas (čínský impas, Chinese Finesse)

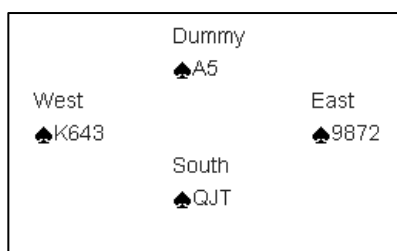
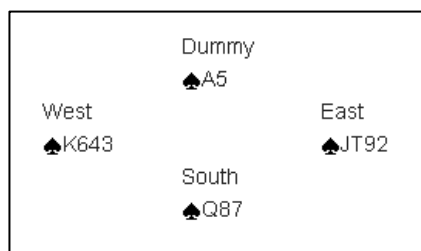
Porovnejte tyto dva diagramy



V prvním případě, pokud S hraje z ruky dámu pikovou, W by ji neměl pokrýt králem, protože v tom případě by vznikla impasová pozice proti desítce partnera. Podle obecné zásady „na figuru figura“ platí, že pokrýt se má až poslední figura ze sledu, tj. v tomto případě kluk, čímž se vypromuje zdvih na desítku partnera.

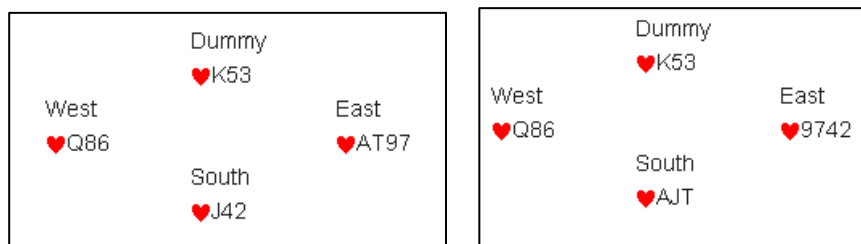
V druhém diagramu hlavní hráč impasovou pozici nemá, normální zahrání na zisk tří zdvihů je tedy expas k dámě. Pokud ale existuje indikace, že krále pikového má W, pak se může HH pokusit o malý podraz a předstírat impas dámou, jako by měl QJ9 stejně jako v prvním diagramu.

Další příklady čínského impasu:



Normální zahrání je opět expas k dámě, ale pokud máte indikaci, že krále má nejspíš obránce W, zahrajete dámu z ruky a předstírejte tím situaci na druhém diagramu. Který obránce by dámu přikrýval králem?

Ještě jeden příklad:



Normální sehrávkou, pokud potřebujete jeden srdcový zdvih je zahrát expas ke králi. Pokud ale máte indikaci, že eso má spíše E, můžete zkusit malý podvod a zahrát z ruky kluka – předstíráte situaci na druhém diagramu – oboustranný impas na dámu (viz kapitola o „table presence“).



Doufám, že jsem vás přesvědčil, že s impasem to není tak jednoduché, jak si někteří z vás možná myslí. K tématu impasu by toho bylo možno napsat ještě více, tak možná někdy příště...