

Bezpečná sehrávka – 1. část

Materiál pro kurz pro mírně pokročilé PRABRA

© Vladimír Nulíček

Bezpečná sehrávka (safety play) je způsob sehrávky, kdy se hráč snaží zabezpečit se proti nepříznivým rozlohám karet u soupeřů. Způsob sehrávky je většinou závislý na počtu zdvihů, které sehrávající potřebuje udělat, ev. kolik jich může odevzdat soupeřům. U některých kombinací karet je možno se zabezpečit 100% proti nepříznivé rozloze, jindy to jde jen za některých předpokladů (např. lze se zabezpečit jen proti jednomu obránci apod.)

Bezpečná sehrávka se obvykle týká rozehrání jedné barvy bez kontextu k celému rozdání. Následující schémata jsou typická, pokud jde o bezpečnou sehrávku a často v nich méně zkušenější hráči chybují. V rozdáních předpokládáme dostatek potřebných přechodů k rozehrání barvy z určité strany.

Schématy jsou vytvořena jako kvízová, zkuste si je vyřešit nejprve sami. Na konci pak naleznete správné řešení. U každého schématu je uveden počet zdvihů, které byste měli uhrát. Schémata uvedená v jednotlivých řádcích jsou obvykle na stejné nebo podobné téma.

Schéma 1
Q 9 3 2
A K 10 6 5
5 zdvihů

Schéma 2
K Q 3 2
A 10 6 5 4
5 zdvihů

Schéma 3
J 8 3 2
K Q 9 6 5
4 zdvihy

Schéma 4
10 7 3 2
Q J 8 6 5
3 zdvihy

Schéma 5
9 6 3 2
J 10 7 5 4
2 zdvihy

Schéma 6
Q 4 3 2
A K 9 6 5
5 zdvihů

Schéma 7
J 4 3 2
K Q 8 6 5
4 zdvihy

Schéma 8
10 4 3 2
Q J 7 6 5
3 zdvihy

Schéma 9
Q 8 3
A K 9 5 2
5 zdvihů

Schéma 10
Q 8 3
A K 9 5
4 zdvihy

Schéma 11a
A J 8 6 5
Q 4 3 2
5 zdvihů

Schéma 11b
A J 8 6 5
Q 4 3 2
4 zdvihy

Schéma 12
J 2
A K 9 6 5 4 3
7/6 zdvihů

Schéma 13
10 2
K Q 8 6 5 4 3
6/5 zdvihů

Schéma 14
9 2
Q J 7 6 5 4 3
5/4 zdvihy

Schéma 15
Q 4 3 2
A 10 9 8 7 6
6/5 zdvihů

Schéma 16
J 7 6
A 9 5 4 3 2
5/4 zdvihy

Schéma 17
10 4 3
A K 8 6 5
4 zdvihy

Schéma 18
K 9 5 4
A 10 6 3 2
4 zdvihy

Schéma 19
K J 3
A 9 6 5 4
4 zdvihy

Schéma 20
K 9 3
A J 6 5 4
4 zdvihy

to be continued...

Řešení

Schéma 1
Q 9 3 2
A K 10 6 5
5 zdvihů

Můžete se zabezpečit proti čtyřlistu u kteréhokoli obránce. Odehrajte nejprve eso nebo krále a ev. vyimpasujte čtvrtého kluka.

Schéma 2
K Q 3 2
A 10 6 5 4
5 zdvihů

V tomto případě se nemůžete zabezpečit proti čtyřlistu v ruce W, pouze proti čtvrtému klukovi v ruce E. Správné je opět odehrát figuru z listu, kde máte dvě figury, tj. krále nebo dámu.

Schéma 3
J 8 3 2
K Q 9 6 5
4 zdvihy

Schémata 3-5 jsou odvozena od schématu 1, jsou vždy ponížena o jeden stupeň, pokud jde o výši karet (a tím i o počet uhratelných zdvihů). Chcete-li se zabezpečit proti čtyřlistu u jednoho z obránců, je vždy nutné odehrát nejprve figuru z té strany, kde máte dvě figury.

Ve schématu 3 vychytáte desítku z **A1074** u kteréhokoli obránce (odevzdáte jen jeden zdvih na eso).

Schéma 4
10 7 3 2
Q J 8 6 5
3 zdvihy

Ve schématu 4 můžete vychytat devítku z **AK94** u kteréhokoli obránce (odevzdáte jen dva zdvihy na AK)

Ve schématu 5 můžete vychytat osmičku z **AKQ8** u kteréhokoli obránce (odevzdáte jen tři zdvihy na AKQ)

Schéma 5
9 6 3 2
J 10 7 6 5
2 zdvihy

Schéma 6
Q 4 3 2
A K 9 6 5
5 zdvihů

V tomto případě se nemůžete ochránit proti čtyřlistu J1087 v ruce W. Pokud ale bude mít tento čtyřlist E, pak (za předpokladu dostatku vstupů do ruky N) můžete kluka s desítkou vychytat, ale pouze tehdy, když si bouchnete dámou. Toto schéma je protikladem schématu 1.

Schéma 7
J 4 3 2
K Q 8 6 5
4 zdvihy

Schémata 7 a 8 jsou odvozena od schématu 6. Opět je nutno si nejprve odehrát vysokou kartu z ruky N.

U schématu 7 odevzdáte pouze zdvih na eso, pokud bude mít E **A1097**, pokud si odehrajete nejprve kluka a potom zahrajete dvakrát proti **KQ86** (desítku s devítkou chytíte ve dvojitém impasu).

Schéma 8
10 4 3 2
Q J 7 6 5
3 zdvihy

Totéž platí pro schéma 6, kde odevzdáte pouze dva zdvihy na AK a vychytáte osmičku s devítkou z **AK89**, pokud zahrajete nejprve do desítky a potom dvakrát ze stolu proti **QJ76**.

Schéma 9**Q 8 3****A K 9 5 2****5 zdvihů**

Tato schémata si jsou podobná (jen u schématu 10 máte o jednu kartu v ruce méně). V obou případech je správné odehrát nejprve dámu ze stolu – pokud se u W ukáže šikena, lze vychytat J10 u E dvojitým impasem, pokud u W spadne kluk nebo desítka, pak lze zahrát do esa (nebo krále v ruce) a následně ev. deklarovaný impas, pokud měl W singla.

Schéma 10**Q 8 3****A K 9 5****4 zdvihy**

Pokud byste si nejprve bouchli esem nebo králem, pak byste při spadnutí kluka nebo desítky u E měli nejistou situaci a museli byste hádat, zda E měl singla nebo dubl J10 (zahrání na singla má vyšší pravděpodobnost podle pravidla omezeného výběru)

Schéma 11**A J 8 6 5****Q 4 3 2****5/4 zdvihy**

Toto schéma ukazuje rozdíl v sehrávce podle počtu potřebných zdvihů. Potřebujete-li pět zdvihů, pak největší šancí je zahrát impas klukem a následně bouchnout esem.

Pokud vám stačí čtyři zdvihy a jeden můžete bezpečně odevzdat, pak největší šancí je zahrát proti dámě. Budou-li karty alespoň 3-1, pak je jedno, jak zahrajete. Pokud by ale měl W čtyřlíst K1097, pak mu tímto zahráním vychytáte zbylé vysoké karty – následně zahrajete dvakrát impas proti AJ86 stolu.

Schéma 12**J 2****A K 9 6 5 4 3****7/6 zdvihů**

Tato schémata jsou si opět navzájem podobná – pouze vždy ponížená o jeden stupeň.

Ve všech schématech způsob sehrávky závisí od počtu zdvihů, které potřebujete uhrát. Pokud je vaším cílem maximum možných zdvihů (tj. např. všech sedm ve schématu 12), hrajte shora. Pokud ale můžete odevzdat o jeden, nikoli však o dva zdvihy, více než je teoretické uhratelné maximum zdvihů, pak je nejlepší sehrávkou zahrání k dublu na stole.

Např. ve schématu 12 se ochráníte proti čtyřlístu A10xx u kteréhokoli obránce, ve schématu 13 se ochráníte proti AJ9x u kteréhokoli obránce – odevdáte max. 2 zdvihy, nikdy však tři atd.

Schéma 13**10 2****K Q 8 6 5 4 3****6/5 zdvihů****Schéma 14****9 2****Q J 7 6 5 4 3****5/4 zdvihy****Schéma 15****Q 4 3 2****A 10 9 8 7 6****6/5 zdvihů**

Šance na získání všech šesti zdvihů z této kombinace je malá. Odehrajte eso a doufejte v singl krále u jednoho z obránců.

Pokud chcete bezpečně uhrát pět zdvihů, zahrajte malou ze stolu a pokud E přidá malou, dejte desítku (vychytáte ev. i singl krále u E na 6 zdvihů)

Schéma 16**J 7 6****A 9 5 4 3 2****5/4 zdvihy**

Abyste neodevdali z této kombinace tři zdvihy, musíte zahrát nejprve malou z ruky proti klukovi. Pokud oba obránci přidají, pak můžete následně zahrát eso a uhradíte 5 zdvihů, pokud jsou karty u obránců 2-2, jinak uhradíte 4 zdvihy.

Pokud W dá figuru a E nepřizná v prvním kole této barvy, zopakujete expas proti druhé figuře W.

Pokud W nepřizná v prvním kole barvy, dáte kluka a následně zahrajte dvakrát ze stolu proti A9, každopádně odevdáte jen dva zdvihy.

Pokud byste hned bouchli esem a karty budou 4-0, odevdáte tři zdvihy, ať

má čtyřlíst kterýkoli z obránců.

Schéma 17
10 4 3
A K 8 6 5
4 zdvihy

V tomto schématu nemáte 100% bezpečnou sehrávku, pokud má jeden z obránců pětilíst nebo QJ9x. Bouchněte tedy nejprve esem a pokud spadne figura, pak zahrajte malou k desítce (pokud potřebujete pět zdvihů, musíte samozřejmě bouchnou i králem a doufat, že je QJ sec.)

Má-li např. East F9xx, pak vezme desítku figurou, ale devítku mu následně vyimpasujete, má-li tuto kombinace W, pak musí vzít zdvih na figuru rovnou, jinak uděláte desítku (hrajete vlastně expas proti figuře W).

Schéma 18
K 9 5 4
A 10 6 3 2
5/4 zdvihů

Potřebujete-li z této kombinace uhrát všech pět zdvihů, pak si musíte z jedné strany bouchnout figurou, a pokud nepadne figura, pak bouchnout i druhou figurou a doufat v QJ sec u jednoho z obránců. Spadne-li figura za vidličkou, hrajte podle pravidla omezeného výběru impas proti druhé figuře.

Potřebujete-li pouze čtyři zdvihy, pak máte 100% šanci, pokud zahrajete z libovolné strany malou a dáte desítku nebo devítku, pokud obránci přidá malou. Odevzdání zdvihu na singl figuru vám nevadí, protože pak bude barva 3-1 a žádný jiný zdvih již neodevzdáte. Pokud obránci nepřizná, dejte figuru a zahrajte opakovaný impas proti vidličce na druhé straně.

Schéma 19
K J 3
A 9 6 5 4
4 zdvihy

Pokud byste v této barvě potřebovali uhrát všech pět zdvihů, pak je správné zahrát impas proti dámě.

Pokud ale můžete jeden zdvih odevzdat (nikoli však dva), pak je nejlepší sehrávka bouchnout králem a pokud oba obránci přidají malou, pak přejít do ruky a zahrát proti Jx na stole. Pokud W nepřizná, kluka vezme dáma, ale desítku následně vyimpasujete.

Schéma 20
K 9 3
A J 6 5 4
4 zdvihy

V tomto schématu jsou přehozeny kluk a devítka. Na čtyři zdvihy nejprve odehrajte eso a následně zahrajte malou z ruky, pokud W přidá malou, dejte ze stolu devítku. Pokud W nepřizná, dejte krále a zahrajte expas proti Qx na Eastu.

to be continued...