

Jakou kartou berete zdvih?

Pokud hlavní hráč bere zdvih v ruce, je vhodné jej brát takovou kartou, abyste tím nedávali dodatečnou informaci obráncům.

Obvyklou strategií doporučenou nováčkům je brát nejvyšší kartou ze sledu (opačná strategie platí pro obránce, který naopak svému partnerovi určité informace chce předat).

♠ W 9 8 3	♠ 7 6 5	♠ D 10 2
	♠ A K 4	

Poznámka: příklady jsou z polského časopisu Swiat Brydza, W=kluk (walet), D=dáma (dama)

W vynáší trojku pikovou proti vašemu závazku 4 srdce, E dává dámu. Vezměte tento zdvih v ruce esem. Pokud byste vzali králem, dáváte tím obráncům informaci, že máte i eso (W by od esa do barevného závazku nejspíš nevynesl, E by eso nejspíš přidal, pokud by ho měl – nebývá zvykem hrát „impas proti partnerovi“, tj. dávat dámu z kombinace AQ, když na stole není král).

Hraje-li se beztrumfový závazek, pak výnos partnera od esa je pravděpodobnější. Pokud vezmete první výnos esem, spíše budete indikovat i držení krále, protože s holým esem byste patrně první zdvih propustil. Vezmete-li králem, pak obránce na W bude vědět, že máte i eso (E by opět nehrál impas proti svému partnerovi s AQ – viz výše), ale obránce na E si může myslet, že máte pouze krále a jeho partner možná vynesl od esa.

Podívejte se na následující kombinaci karet.

♠ W 9 8 3 2	♠ 7 6	♠ 10 5 4
	♠ A K D	

W vynáší trojku, E přidává desítku. Vezmete-li tento zdvih esem, obránci na W bude jasné, že máte celé AKQ, přece by partner dal krále nebo dámu, kdyby jí měl. Rovněž tak v barevné hře bude totéž zjevné i obránci na E, přece by partner vynesl figurou ze sledu KQ... nebo QJ... (kluka má W určitě, kdyby ho měl, sehrávají, vzal by ekonomicky tímto klukem). Vezmete-li první zdvih dámou, může se E domnívat, že W vynesl od krále (nebo při beztrumfovém závazku od esa).

♠ A 10 8 3 2	♠ 7 6 4	♠ W 5
	♠ K D 9	

Do beztrumfového závazku W vynáší trojku pikovou, E dává kluka. Vezmete-li tento zdvih dámou, W bude vědět, že jeho partner nemá krále – z KJx by nedal v prvním zdvihu kluka. Pokud ale vezmete první zdvih králem, pak E dámu mít může (z QJx by dal kluka).

To, že první zdvih často rozhoduje o osudu celého rozdání, dokumentuje toto rozdání:

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

Obránce na W vynesl čtyřku pikovou ke klukovi svého partnera. Ke splnění závazku bude muset hlavní hráč zahrát impas kárový. Pokud vezme první zdvih dámou, bude obránce na W vědět, že jeho partner nemá eso (z AWx by dal eso, nikoli kluka). Po vzetí zdvih na kárového krále mu může dojít, že jediná cesta k poražení povede přes trefy.

Pokud ale S vezme první zdvih esem, může W podlehnout domněnce, že dámu pikovou má jeho partner a vrátí malý pik.

Obránce na W by si ale měl položit otázku, proč s holým esem hlavní hráč první zdvih nepropustil? Může rovněž nyní vynést krále pikového – jeho partner by se na krále měl dámou odblokovat, pokud ji má – a W pak dohraje zbytek pikových zdvihů. Pokud E na krále pikového nepřidá dámu, měl by W zpozornět a zkusit trefy namísto piků.

Další pomoc může přinést markování – v dnešní době řada párů používá Smith Echo (potvrzení barvy výnosu). Na srdce, kterým S přechází na stůl, by obránci měli markovat – malá karta = líbí se mi barva výnosu, velká karta = přejdi na jinou barvu. E by dal desítku srdcovou a W by věděl, že se jej hlavní hráč snaží obelstít a přešel by na trefovou barvu.

Podobný motiv z jiného rozdání:

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

Opět se hraje závazek 3NT a W vynáší pětku srdcovou k desítce svého partnera. Hlavní hráč bude muset hrát impas trefový do ruky W. Pokud nebude sedět, bude pro něho nebezpečné podehrání krále pikového. Aby přesvědčil obránce na W, že bude dobré pokračovat v srdcích, bere první zdvih králem – obránce tak dal kluka srdcového svému partnerovi a po vzetí zdvihu na trefového krále pokračoval malou srdcí. Opět by pomohlo Smith Echo – hlavní hráč bude přecházet na stůl esem károvým (aby odtud mohl zahrát impas trefový) – obránce na W dá vysoké káro, aby odradil partnera od srdcového pokračování. Potom je switch na piky víceméně jasný.

A ještě jedno rozdání s podobným tématem:

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

Závazek je opět 3NT z ruky S, W vynáší šestku pikovou. Budete muset hrát impas kárový, vaše nebezpečná barva jsou trefy. Zahrajte tedy ze stolu kluka pikového a v ruce jej převezměte esem. Obránce na W možná přesvědčíte, že jste měli AK sec a po vzetí králem károvým bude pokračovat pikem. Pokud ale obránci poctivě markují počty, E dá na první pik čtyřku, z čehož by měl W poznat, že má jen dva piky a vy tedy AK sec mít nemůžete. Pak ho možná napadne, že jste ho chtěli ošidit proto, že se bojíte trefové barvy.