

STRATEGIE OBRANY – BOJ O KOMUNIKACI

1. ČÁST – PROPOUŠTĚNÍ

Zpracoval: Nulíček Vladimír

Volně podle knihy R.Kielczewského Techniky wistowania



Obrana je bezesporu nejsložitější komponentou bridžové hry. Pokud sehráváte partii jako hlavní hráč, máte výhodu, že vidíte všech svých 26 karet v ruce i na stole a plně s nimi můžete disponovat. Pokud jste ale obránce, musíte spolupracovat se svým partnerem, aniž navzájem vidíte své karty, což je rozhodně mnohem náročnější než sehraávka hlavního hráče.

Jedním z důležitých aspektů, které rozhodují o úspěchu sehraávky, resp. obrany je boj o komunikaci mezi rukou hlavního hráče a stolem, resp. mezi oběma obránci. Ke známým manévřům, týkajícím se tohoto problému komunikace, patří:

- ✓ propouštění
- ✓ vskočení
- ✓ odblokování
- ✓ útok na vstupy aj.

V první části této série článků týkajících se obranných strategií souvisejících s komunikací se budeme věnovat problematice propouštění zdvihů.

Nejčastějším účelem propouštění zdvihu je odříznutí sehraávajícího (resp. obránce) od dlouhé barvy stolu, resp. ruky, pokud k této dlouhé barvě nemá vstup ve vedlejší barvě.

PŘÍKLAD 1

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

Závazek: 3NT (S)

Výnos: ♥3

Hlavní hráč bude muset ke splnění závazku vypracovat károvou barvu stolu. Po propuštění prvního zdvihu a vzetí srdcového zdvihu tedy nejspíš zahraje kárový impas.

Obránce na východě musí tento zdvih propustit, pokud by vzal králem, HH by uhrál 4 kárové zdvihy a spolu s dvěma zdvihy v pikách a srdcích by mu následně stačilo vypracovat jeden zdvih trefový.

P. S. Propuštění s třetím králem za impasem není zas pro obránce na E takové „hrdinství“, ale E by měl propustit i s druhým králem za impasem. Pokud S nemá singl káro, což ale vzhledem k dražbě (zahájil 1NT) v tomto případě nehrozí, jistě nebouchne v dalším zdvihu esem, ale přejde do ruky a bude impas opakovat.



V dalším příkladě je cílem propuštění zdvihu svedení hlavního hráče z alternativního (a úspěšného) způsobu sehrávky, kdy obránce propuštěním zdvihu předstírá, že klíčová figura pro hlavního hráče sedí v impasu resp. expasu.

PŘÍKLAD 2

♠ K 7 2	♠ 6 5 3	♠ 4									
♥ J 10 9	♥ A K 6	♥ 8 7 5 3									
♦ J 5 4 3	♦ 10 8	♦ K 9 7 6 2									
♣ 9 8 5	♣ J 10 6 4 2	♣ Q 7 3									
	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <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		
	N										
W		E									
	S										
	♠ A Q J 10 9 8										
	♥ Q 4 2										
	♦ A Q										
	♣ A K										

Závazek: 6♠ (S)

Výnos: ♥J

Hlavní hráč bere esem srdcovým na stole a hraje pikový impas. Pokud W vezme tento zdvih králem, hlavnímu hráči nezbyde než po přechodu na krále srdcového zahrát sedící kárový impas.

Pokud ale W druhý zdvih propustí, pak hlavní hráč přejde na stůl srdcovým králem a nejspíš zopakuje „sedící“ pikový impas. K jeho zklamání vezme W nyní králem a HH již nebude mít vstup na stůl k tomu, aby zahrál impas kárový.



Dalším důvodem propuštění zdvihu v obraně může být oslabení určité barvy hlavního hráče.

PŘÍKLAD 3

♠ K 8 7	♠ 6 4 3	♠ 9 5									
♥ K Q J 5	♥ A 4	♥ 9 8 6 3 2									
♦ 10 7 3 2	♦ A 9 5	♦ K Q J									
♣ 10 9	♣ Q 8 7 3 2	♣ J 6 5									
	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <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		
	N										
W		E									
	S										
	♠ A Q J 10 2										
	♥ 10 7										
	♦ 8 6 4										
	♣ A K 4										

Závazek: 4♠ (S)

Výnos: ♥K

Párový turnaj s topovým hodnocením

Hlavní hráč bere první výnos esem srdcovým na stole a hraje pikový impas.

Pokud W vezme tento zdvih králem a stáhne srdcový zdvih, hlavní hráč vezme bez problémů 11 zdvihů. Pokud ale W první pik propustí, pak může hlavní hráč podlehnout pokušení přejít na stůl károvým esem a zopakovat pikový impas. W vezme nyní králem a stáhne nejen srdcový zdvih, ale i dva kárové zdvihy.

P. S. V párovém turnaji tento manévr propuštění bude téměř stoprocentně fungovat, při rozdílovém hodnocení na IMPy by hlavní hráč měl být ve střehu a nepodlehnout pokušení jednoho nadzvihu navíc (tedy měl by v dalším zdvihu zahrát eso pikové a další pik a následně shodit ztrátová kára na trefy stolu).



Dalším důvodem propuštění zdvihu může být utvrzení sehrávajícího, že zvolil správnou variantu sehrávky, kdy např. bude opakovat „sedící“ expas namísto toho, aby zvolil alternativní sehrávku, která by vedla k úspěchu.

PŘÍKLAD 4

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

Závazek: 3NT (S)

Výnos: ♥J

Hlavní hráč má sedm zdvihů na vysoké karty. Největší šanci na další dva dává opakovaný expas kárový. Pokud nevyjde, má hlavní hráč v záloze propuštění trefového zdvihu a šanci na dělení kár (udělá pak tři trefové zdvihy a jeden kárový spolu s pěti zdvihy na vysoké karty v drahých barvách).

HH tedy bere zdvih králem v ruce a hraje káro do krále stolu. Pokud E vezme esem, pak sehrávajícímu nezbude jiná šance na splnění než dělení trefů (viz výše).

Pokud ale E kárový zdvih propustí, sehrávající nejspíš přejde do ruky esem pikovým a zopakuje kárový expas. Nyní E vezme esem a dříve než HH stihne vypracovat trefový zdvih navíc, vypracuje si nyní obrana své pikové zdvihy.



V následujícím příkladu je cílem propuštění zdvihu v obraně zachování vstupu k vypracované barvě.

PŘÍKLAD 5

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

Závazek: 3NT (S)

Výnos: ♥3

První zdvih hlavní hráč propouští ke králi E, další srdce bere esem na stole a hraje trefový impas.

Pokud W propustí, hlavní hráč se pravděpodobně pokusí přejít na stůl k opakování trefového impasu. Pokud zahraje pik ke králi, nic mu nehrozí, neopatrný sehrávající ale může zkusit přechod na stůl v kárech. Tento zdvih by vzal partner esem a vyrazil srdcového kluka. Pokud by nyní HH zopakoval trefový impas, bude nemile překvapen. Dejte mu šanci udělat chybu.



Pokud chce hlavní hráč připravit situaci pro skvíz, často musí propustit jeden nebo více zdvihů kvůli zarovnání počtu ztrátových zdvihů (jeden z předpokladů fungování skvízu je tzv. pravidlo n-1). Tomu může někdy obrana zabránit tak, že si prostě zdvih nevezme.

PŘÍKLAD 6

<p>♠ J 10 5 3 ♥ Q J 9 ♦ 7 6 ♣ J 10 8 5</p>	<p>♠ 7 6 4 ♥ K 8 2 ♦ A J 10 3 2 ♣ K Q</p>	<table style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <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>♠ 8 2 ♥ 6 5 4 3 ♦ 9 8 5 ♣ A 9 7 4</p>
	N											
W		E										
	S											
	<p>♠ A K Q 9 ♥ A 10 7 ♦ K Q 4 ♣ 6 3 2</p>											

Závazek: 6NT (S)

Výnos: ♠J

Hlavní hráč bere první zdvih esem v ruce a vynáší tref ke králi na stole.

Pokud E vezme esem a vrátí např. další pik, odehraje hlavní hráč své vysoké zdvihy v trefech a kárech do této koncovky:

<p>♠ 10 3 ♥ — ♦ — ♣ —</p>	<p>♠ 7 ♥ K 8 2 ♦ 10 ♣ —</p>	<table style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <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>♠ — ♥ 6 5 4 3 ♦ — ♣ 9</p>
	N											
W		E										
	S											
	<p>♠ Q 9 ♥ A 10 7 ♦ — ♣ —</p>											

Nyní hraje hlavní hráč ze stolu desítku károvou a z ruky zahodí srdci – W se ocitne v piko-srdcovém skvízu.

Pokud by ale E první trefový zdvih propustil, neměl by hlavní hráč zarovnaný počet na skvíz, W by měl ještě jednu kartu navíc, kterou by nyní mohl zahodit. Hlavní hráč po propuštění prvního trefu nemůže v NT závazku propustit další zdvih, protože by si obrana stáhla své trefové zdvihy.

P. S. Všimněte si, že pokud by hlavní hráč sehrával 6♦ namísto 6NT, pak by tento manévr propuštění trefového zdvihu nefungoval. HH by pustil další další tref, který by již obrana musela vzít a skvíz by proti W fungoval.



Dalším častým motivem propuštění zdvihu v obraně je zachování si kontroly nad boční barvou soupeře.

PŘÍKLAD 7

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

Závazek: 4♠ (S)

Výnos: ♣J

Bohužel W nenašel porážející výnos srdcovou dámou, po níž by obrana bez problémů vzala tři srdcové zdvihy a eso trefové.

Namísto toho přišel výnos trefovým klukem. E nyní vidí, že hlavní hráč má KQ v trefech. Pokud vezme zdvih na eso trefové, umožní hlavnímu hráči následně odhodit dva srdcové ztrátové zdvihy na stole. Pokud ale tref propustí, hlavní hráč dostane „zadarmo“ jeden trefový zdvih, ale následně bude muset odevzdat tři srdcové a jeden kárový zdvih. Je to známá situace jeden zdvih za dva.

Podívejme se ale na alternativu tohoto rozdání:

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

V tomto případě musí naopak E vzít zdvih trefový esem a po-dehrát krále kárového. Obránci vezmou dva kárové zdvihy a jeden srdcový zdvih.



V následujícím příkladu je propuštění nutné pro vytvoření trumfové převahy obránců nad hlavním hráčem. Tento motiv nastává často s trumfovým esem (ev. jinou vysokou trumfovou figurou), pokud se hlavnímu hráči nedělí trumfy a existuje možnost zkrácení v trumfech, resp. trumfové promoce.

PŘÍKLAD 8

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

Závazek: 4♥

Výnos: ♦A

Vzhledem k tomu, že W zasáhl do dražby károvou barvou a NS nenašli zádrž károvou, hrají nakonec „italský“ závazek na sedm trumfů v srdcové barvě.

W stahuje AK kárové a hraje károvou dámu, kterou S musí přebít trumfem. S nyní hraje srdcového krále. Pokud W vezme první nebo druhé kolo srdcí, S bude moci snapnout další káro vysokým trumfem na stole. Pokud ale W dvě kola srdcí propustí, S nemůže zahrát srdce potřetí, protože by si obránci mohli stáhnout kárové zdvihy. Tím, že bude muset

hrát piky a následně trefy ale jeden trumfový zdvih získá i E.



Podívejme se na podobný příklad. Tentokrát je účelem propuštění trumfových zdvihů vytvoření iluze nebezpečí špatného dělení trumfů.

PŘÍKLAD 9

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

Závazek: 3♥

Výnos: ♦A

Párový turnaj

NS ve druhé hře

Obránci na W (zasáhl do dražby v kárech) stahuje AKQ kárové a následně odchází pikovým klukem. Hlavní hráč bere esem v ruce a hraje srdcového krále.

Pokud W vezme první nebo druhý zdvih esem srdcovým nebude mít hlavní hráč se závazkem žádný problém a splní bez potíží devět zdvihů.

Co se ale stane, pokud W dvakrát srdce propustí jako v předchozím příkladě. Hlavní hráč se možná rozhodne nezahrát srdce potřetí, protože by mu v případě dělení trumfů 4-2 hrozily dva pády za -200. Namísto toho se rozhodne hrát vedlejší barvy (piky a trefy), což povede k pádu z loženého závazku (tzv. „bezpečný“ pád za -100). Pokud zahraje „jako muž“ třetí kolo srdcí, nic neztratíme, propuštění dvou kol srdcí tak můžeme jen získat.



Častou chybou obránců je snapování ztrátových zdvihů soupeře ve vedlejší barvě.

PŘÍKLAD 10

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

Závazek: 4♠

Výnos: ♦2

Do prvního zdvihu dává hlavní hráč krále, E bere esem a vrací kárového kluka.

Pokud W tento zdvih snapne, hlavní hráč bez problémů splní svůj závazek. W nemůže ze své strany rozehrát srdce, vrátí dejme tomu tref. Hlavní hráč vezme esem, vytrumfuje, odevzdá zdvih na trefového krále a ztrátové káro a srdce z ruky zahodí na vypracované trefy.

Když ale W odmítne snapnout, hlavní hráč udělá zdvih na dámu károvou, následně vytrumfuje a pokusí se o trefový impas. Ten ale nesedí a E stáhne ještě další dva kárové zdvihy.



ZÁVĚREM

Propuštění zdvihu v obraně je poměrně frekventovanou a často úspěšnou strategií v bridžové obraně. Musí ale být provedeno v tempu, pokud např. propouštíte s druhým králem za impasem a budete u toho několik desítek vteřin přemýšlet, pak se vám může stát, že váš manévř bude odhalen a hlavní hráč v příštím kole této barvy „vybouchne“ vašeho nyní již singlového krále. Pochopitelně je neetické „váhat“ naopak s malými kartami za impasem, nepřidávejte ale ani příliš rychle (nebo si dokonce nepřipravujte kartu z ruky předem), snažte se hrát v normálním tempu. Na důležitá zahrání byste měli být připravení předem, proto je dobré si připravit již na začátku partie celou rámcovou strategii obrany (když se vyloží stůl, máte na to plné právo a je na to také vhodný čas). Ne vždy to bude možné, občas se stane během sehrávky něco neobvyklého, co jste nemohli očekávat, ale na klíčové momenty obrany byste měli být připraveni předem, abyste mohli následně zahrát v tempu.

Pozor také na to, abyste se propuštěním zdvihu nedostali naopak do situace, kdy zadáte nesplnitelný závazek tím, že hlavnímu hráči propustíte zdvih, na který by jinak neměl nárok.

Podívejme se na závěr na jeden odstrašující příklad propuštění:

Toto rozdání je z reálné partie. Hlavní hráč vydražil malý slem, kde v trumfech měl kombinaci AQ62 proti J34 a odevzdával ještě zdvih na eso v boční barvě. Zahrál ze stolu do dámy v ruce. Hráč za impasem měl třetího krále, ale držel se zásady „gracz raz puszcza“ a řekl si, že o svého krále přece nemůže přijít (nevěděl také o tom, že sehrávajícímu chybí to jedno klíčové eso). Nyní přišla dvojka trumfová z ruky k J3 stolu. Obránce zpanikařil – to je nějaké divné zahrání, nehraje hlavní hráč slem bez esa a krále v trumfech. Kdyby nyní dal krále, mohl by padnout pod již singlové eso partnera. Dal tedy znovu malou, kluk podržel druhý zdvih a na eso spadly zbývající dva trumfy včetně krále obránce. Po partii přišel oprávněný dotaz partnera: „Kolikátého musíš mít toho krále za impasem, abys na něj udělal zdvih?“

