

STRATEGIE OBRANY – BOJ O KOMUNIKACI

2. ČÁST – ODBLOKOVÁNÍ

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 sehračka hlavního hráče.

V [první části](#) této série článků o bridžové obraně jsme se věnovali tématu taktického propouštění zdvihů v obraně. Další důležitým taktickým prvkem, který lze v obraně použít je odblokování, tj. odhození vysoké karty v určité barvě, na níž byste jinak mohli vzít zdvih. Cílem odblokování může být:

- ✓ vytvoření vstupu do ruky partnera
- ✓ zabránění zablokování barvy
- ✓ uniknutí vpustky

VYTVOŘENÍ VSTUPU DO RUKY PARTNERA

Nejčastějším případem odblokování za účelem vytvoření vstupu do ruky partnera je, máme-li v dlouhé barvě partnera dubl figuru. V tomto případě je odblokování téměř automatické.

PŘÍKLAD 1

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

Závazek: 3NT (S)

Výnos: ♠J

Partner (W) vynáší kluka pikového, N dává eso. Pokud jako E neshodíte dámu pikovou, co se stane?

Hlavní hráč má osm zdvihů na vysoké karty. Devátý se bude snažit vypracovávat v srdcích. W vezme srdcovým králem a vrátí pikovou devítku – vy vezmete zdvih dámou a hlavní hráč propustí. Nebudete již mít další pik na vrácení a budete muset zahrát jinou barvu, HH vezme a vyrazí krále srdcového. W bude pokračovat v pikách, tentokrát HH vezme králem a partner již nebude mít další vstup do ruky k odehrání svých pikových zdvihů.

Pokud se odblokuje v prvním zdvihu dámou pikovou, pak po pokračování pikovou devítkou W zůstane ve zdvihu a bude moci pokračovat ev. dalším pikem. Vyrazí tak krále pikového a stále bude mít vstup na eso srdcové.

PŘÍKLAD 2

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

Závazek: 3NT (S)

Výnos: ♥5

Ke splnění závazku bude hlavní hráč muset vypracovat své pikové zdvihy (kdyby hrál kára na opakovaný impas, stejně bude mít jen osm zdvihů a bude muset piky rozehrát tak jako tak). Po výnosu srdcovou pětkou mu ale hrozí, že si obrana odehraje dříve své srdcové zdvihy.

Jeho strategie závisí na tom, kdo má pikové eso. Má-li ho E, pak musí dát na první srdce z obou stran malou. Má-li ho ale W u svých dlouhých piků, pak musí dát v prvním zdvihu dámu

ze stolu. Pokud se rozhodne pro druhou alternativu, tj. dá ze stolu dámu, obránce na E musí být ve střehu a odblokovat se svým srdcovým klukem. Až se pak dostane do zdvihu pikovým esem, bude moci podehrát krále hlavního hráče a W udělá všechny své zbylé srdcové zdvihy. Pokud by si nechal E srdcového kluka, S jej ve třetím zdvihu propustí a E již nebude mít další srdce k podnesení srdcového kluka jihu.



Dalším častým manévrem v obraně související s odblokováním barvy je převzetí vysoké karty partnera svou vyšší kartou. Opět je tato situace běžná, máte-li v dlouhé barvě partnera dubl figuru.

PŘÍKLAD 3

<p>♠ Q J 10 8 5 2 ♥ Q 6 5 ♦ A 5 2 ♣ 7</p>	<table style="border: 1px solid black; 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		<p>♠ 7 ♥ A J 9 8 ♦ Q J 9 3 ♣ K J 8 6</p>	<p>♠ K 9 ♥ K 4 3 ♦ 10 7 4 ♣ 10 5 4 3 2</p>
	N											
W		E										
	S											
		<p>♠ A 6 4 3 ♥ 10 7 2 ♦ K 8 6 ♣ A Q 9</p>										
<p><i>West</i> 2 ♠ Pass</p>	<p><i>North</i> Dbl Pass</p>	<p><i>East</i> Pass Pass</p>	<p><i>South</i> 3 NT</p>									

Závazek: 3NT (S)

Výnos: ♠Q

Výnos pikovou dámou musí E převzít králem, jinak barvu zablokuje. Hlavní hráč bude muset vypracovat kárové zdvihy. Pokud by si E nechal singlového krále pikového, hlavní hráč vezme hned první zdvih esem a barvu zablokuje. Nyní zahraje kárového krále a ev. další káro. W vezme esem, zahraje další pik ke králi svého partnera, ale ten nebude mít další pik k vrácení.

Pokud dá E do prvního zdvihu krále pikového, S pravděpodobně propustí s nadějí, že eso kárové je E (což mu bohužel nevyjde).



V dalším příkladu použil obránce tzv. „císařský manévr“, tj. dvojí odblokování v barvě esem a králem s cílem vytvoření vstupu k barvě partnera.

PŘÍKLAD 4

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

Závazek: 3NT (S)

Výnos: ♠K

Hlavní hráč propustil první výnos králem pikovým i pokračování dámou pikovou. Na druhý pik E odhodil trefového krále a na další pik trefové eso.

W pokračoval dalším pikem a hlavní hráč sice nyní dostal „zadarmo“ dva trefové zdvihy, stále mu ale jeden zdvih chyběl. Musel by zahrát tři kola trefů, ale na trefovou desítku by se dostal do zdvihu W k odehrání svých pikových zdvihů.

Pokud se E neodblokuje v trefech, hlavní hráč bez problémů vypracuje trefové zdvihy. HH mohl samozřejmě splnit, pokud by tušil, že W má šestilist pikový a pik by tedy nepropouštěl, E by se tak nemohl odblokovat.



ZABRÁNĚNÍ ZABLOKOVÁNÍ BARVY

Do této kategorie patří i některé partie uvedené v první části tohoto článku – např. Př. 1 a Př.3. Pro doplnění ještě jedno podobné rozdání na toto téma:

PŘÍKLAD 5

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

Závazek: 3NT (S)

Výnos: ♠Q

Hlavní hráč má osm zdvihů na vysoké karty. Ke splnění závazku bude muset vypracovat trefové zdvihy.

Pokud dá hlavní hráč ze stolu malou, převezměte zdvih králem a vraťte dvojku pikovou. V opačném případě vám hlavní hráč propustí druhé kolo piků a vy budete muset zahrát některou jinou barvu, což dá hlavnímu hráči tempo k vypracování trefů.

Pokud dá hlavní hráč ze stolu eso, musíte opět odblokovat pikového krále, jinak by hlavní hráč zahrál trefy, partner by vzal esem, ale piková barva by byla zablokována.



VYHNUTÍ SE VPUSTCE

PŘÍKLAD 6

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

Závazek: 4♠ (S)

Výnos: ♣J

Hlavní hráč bere králem v ruce a hraje tři kola trumfů. Nyní hraje eso trefové a trefový snap. Následně odehrává krále kárového.

Pokud se W neodblokuje károvou dámou, bude na ni následně vpuštěn do zdvihu a bude muset zahrát od srdcové vidle nebo do dvojité šikeny.

Ze sehrávky hlavního hráče je jeho úmysl dost čitelný.

Má pět pikových zdvihů, dva trefové a dva kárové. Pokud by měl kárového kluka, pak by jeho větší šancí bylo zahrát kárový impas. Tím, že z něho zrezignoval, má s největší pravděpodobností kárového kluka partner. Odblokujte se károvou dámou pod krále, na káro se pak dostane do zdvihu partner, který bude moci podehrát srdcového krále.



PŘÍKLAD 7

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

Závazek: 6♥

Výnos: ♦Q

Hlavní hráč bere esem, ve dvou kolech vytrumfovává. Následně hraje krále kárového, eso a krále pikového a eso trefové.

Počítejte zdvihy hlavního hráče – má šest srdcí, dva piky, dvě kára a eso trefové, tj. dohromady jedenáct zdvihů. Pokud má třetí srdce nebo káro, bude si ho moci snapnout na stole jako dvanáctý zdvih. Vaší jedinou šancí tak je, že S má třílist trefový. Pokud si necháte svou trefovou dámu, budete na ni následně vpuštěn a budete muset hrát do

dablšikeny v pikách nebo kárech. Všimněte si, že nepomůže ani, kdyby partner vaši dámu převzal králem, protože pak vyrostete trefový kluk na stole. Jedinou vaší šancí je odblokovat se trefovou dámou a doufat, že partner má kromě předpokládaného krále i desítku trefovou. Sehrávka HH to každopádně indikuje.



PŘÍKLAD 8

<p>♠ 9 ♥ J 10 9 6 ♦ A 9 6 2 ♣ J 9 6 4</p>	<p>♠ Q 6 5 2 ♥ Q 7 4 ♦ 7 5 3 ♣ 10 8 3</p> <table style="margin: 0 auto; border: 1px solid black; background-color: #008000; color: white; padding: 5px;"> <tr><td style="padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">W E</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">S</td></tr> </table> <p>♠ A K 10 8 7 ♥ 5 3 ♦ K J 10 ♣ A K Q</p>	N	W E	S	<p>♠ J 4 3 ♥ A K 8 2 ♦ Q 8 4 ♣ 7 5 2</p>	
N						
W E						
S						

Závazek: 4♠

Výnos: ♥J

Hlavní hráč dává malou ze stolu, váš kluk srdcový drží. Následně hraje desítku srdcovou a devítku srdcovou ke králi partnera, hlavní hráč snapuje v ruce. Následně hraje eso a krále pikového a tři vysoké trefy v ruce. Přechází na stůl na dámu pikovou – partner přidal třikrát piky – a ze stolu hraje káro do kluka.

Co se stane když nyní vezmete károvým esem? Hlavní hráč už jistě nemá ani srdce ani trefy a vy tak budete muset zahrát buď do dvojité šikeny nebo káro do možné vidle hlavního

hráče.

Proč hlavní hráč odehrával dost riskantně vysoké trefy předtím než dotrumfoval? Evidentně má na stůl jen jeden přechod na pikovou dámu a potřeboval před zahráním kár eliminovat trefovou barvu. Propustíte kárový zdvih a hlavní hráč bude muset odevzdat dva kárové zdvihy. Ke své smůle nemá v ruce menší trumf, než je šestka stolu, aby mohl přejít na stůl a opakovat kárový impas.



Na závěr opět jedno „odstrašující“ rozdání. Odblokování v obraně je účinnou zbraní, pokud je provedeno v pravý okamžik. Může být ale dvousečnou zbraní, pokud je provedeno automaticky, aniž byste se zamysleli nad tím, zda je takové odblokování nutné.

PŘÍKLAD 9

<p>♠ 2 ♥ A 5 ♦ A K Q J 10 8 7 ♣ K Q J</p> <p>♠ A 3 ♥ Q J 10 8 ♦ 6 5 ♣ A 8 5 3 2</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: 0 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>♠ Q J 9 8 7 6 ♥ K 2 ♦ 9 4 ♣ 10 9 7</p> <p>♠ K 10 5 4 ♥ 9 7 6 4 3 ♦ 3 2 ♣ 6 4</p>
N					
W E					
S					
<p><i>West</i></p> <p>Pass Pass</p>	<p><i>North</i></p> <p>3 ♠ Pass</p>	<p><i>East</i></p> <p>2 ♠ Pass Pass</p>	<p><i>South</i></p> <p>Pass 3 NT</p>		

Závazek: 3NT (S)

Výnos ♥Q

3♠ obránce na N byl dotaz na pikovou zádrž, obvykle používaný s dlouhou kompletní levnou barvou, nesoucí spoustu zdvihů.

Obránce na W s esem pikovým, nadraženu zádrží pikovou v ruce S a dalším bočním esem správně nevynesl pik do barvy partnera, čímž by hlavnímu hráči rovnou daroval devátý zdvih. Výnos srdcovou dámou se zdál být v daný moment nejvhodnější kombinací bezpečného a zároveň útočného výnosu.

Co se ale v partii stalo? Hlavní hráč dal eso ze stolu ve snaze zablokovat srdcovou barvu. East, který zrovna četl knížku o

odblokování se v obraně, měl dubl krále srdcového. „To je přece ta situace mnohokrát v knížce zmiňovaná. Mám dubl figuru v barvě partnera, měl bych se odblokovat“, řekl si E a také tak učinil, pod eso odhodil srdcového krále. Hlavní hráč má osm zdvihů shora a potřebuje vypracovat aspoň jeden trefový zdvih. Zahrál tedy ze stolu krále trefového, W vzal esem, ale nyní mohl stáhnout pouze dva další srdcové zdvihy a eso pikové, závazek splněn.

Kde se stala chyba? East upřednostnil schematické „automatické“ zahrání před zdravým selským rozumem. Je vidět osm zdvihů na stole, aby mohl být závazek poražen, musí W mít obě chybějící esa v černých barvách. Proto není důvod se odblokovávat králem srdcovým. Když hlavní hráč zahraje trefového krále, W vezme esem, zahraje další srdce ke králi partnera a ten nyní zahraje dámu pikovou. Obrana tak vezme dva pikové zdvihy, eso trefové a dva srdcové zdvihy (hlavní hráč samozřejmě nejprve odehraje svá vysoká kára).



ZÁVĚREM

Odblokování v obraně je efektním a v řadě případů také efektivním manévrem, který umožní obráncům porazit závazek, který by jinak mohl být splněn. Stejně jako v případě propouštění zdvihů v obraně ale vždy dávejte přednost bridžové logice před jakýmkoli schematickým zahráním, jakkoli by se vám na první pohled zdálo, že toto je ta pravá chvíle na odblokování.

Příklady, popsané v tomto článku, jsou typickými situacemi vhodnými pro odblokování a měli byste je znát, ale vždy se před odblokováním napřed zamyslete, zda naopak tímto manévrem nemůžete závazek zadat. Na rozdíl od propouštění máte tu výhodu, že si odblokování můžete rozmyslet i přímo před jeho provedením, samozřejmě, pokud tím nepřenesete partnerovi neoprávněnou informaci, kterou on nesmí podle pravidel v dalším průběhu partie využít.