

## STRATEGIE OBRANY – BOJ O KOMUNIKACI

### 3. ČÁST – NASKOČENÍ VYSOKOU KARTOU NA DRUHÉM MÍSTĚ

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.

Tento článek je třetím ze série věnované strategii obrany, konkrétně boji o komunikaci. [První část](#) byla věnována propouštění zdvihů v obraně, [druhá část](#) odblokování. V této třetí části se budeme věnovat naskočení obránce na druhém místě vysokým honérem s cílem:

- ✓ ochrany vstupů partnera
- ✓ zabránění odehrání vysokých karet v dlouhé barvě stolu
- ✓ obrany před pozdější vpustkou
- ✓ ochrany partnera před vpustkou
- ✓ a řady jiných důvodů

Naskočení vysokým honérem na druhém místě je v následujících příkladech úmyslným odchýlením se od základního bridžového pravidla „Druhý dává malou“. I když toto triviální pravidlo ve většině případů funguje, uvedené příklady jsou ukázkami, že každé pravidlo má své výjimky a že základním pravidlem, kterým byste se vždy měli řídit je „pravidlo zdravého rozumu“.

#### OCHRANA VSTUPŮ PARTNERA

##### PŘÍKLAD 1

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

Závazek: 3NT (S)

Výnos: ♠5

Hlavní hráč bere zdvih pikovou desítkou a přechází na stůl károvým klukem. Nyní hraje trefového kluka.

Pokud E nevskočí esem a nepodehraje piky, hlavní hráč bez problémů splní. Pokud vezme W trefovým králem, nebude moci rozehrát ze své strany znovu piky a HH vypracuje trefy, ev. zahraje srdcový impas. Pokud W rovněž propustí, bude mít HH již osm zdvihů a devátý udělá srdcovým impasem.

Jedinou úspěšnou obranou pro linku EW je to, že W vezme první tref esem a podehraje piky. Obrana tak udělá tři pikové zdvihy a dva vysoké trefy.



ZABRÁNĚNÍ ODEHRÁNÍ DLOUHÉ BARVY STOLU

PŘÍKLAD 2

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

Závazek: 6♠ (S)

Výnos: ♦J

Hlavní hráč bere esem na stole a ve třech kolech vytrumfovává. Následně nese srdce z ruky.

Pokud dá W malou, hlavní hráč zahraje kluka, E vezme králem a v dalším kole srdcí spadne od W dáma a HH bez problémů odhodí ztrátový tref na srdce stolu.

Pokud ale W dá dámu, pak srdce stolu budou odříznuté, nemá-li S třílist srdcový (v tom případě ale splní každopádně opakovaným impasem, i kdyby měl W třetí dámu).

*P. S. Hlavní hráč by se měl pokusit zahrát srdce před třetím trumfnutím, tj. nechat si na stole jeden trumf jako vstup k vypracovaným srdcím. Pokud by srdce u obránců byly 3-3, pak by zahrání dámy W nepomohlo. HH by vzal esem, klukem srdcovým vyrazil krále a na stůl by přešel snapem kárového krále, načež by stihl na další srdce zahodit tref. Protože má ale W jen dubl srdcový, v této partii to nebude fungovat, protože třetí kolo srdcí W může snapnout, má-li třílist pikový.*



OBRANA PŘED VPUSTKOU

PŘÍKLAD 3

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

Závazek: 4♥ (S)

Výnos: ♦A

W odehrává tři vysoká kára, hlavní hráč snapuje v ruce třetí kolo. Nyní zahrál z ruky tref.

Pokud W nevskočí trefovým králem, hlavní hráč vezme na stole esem, snapne v ruce poslední káro, vytrumfuje a zahraje další tref. W se dostane do zdvihu na trefového krále a bude muset vynést pik od svého krále.

Pokud se W odblokuje trefovým králem, hlavní hráč sice bude moci zahrát tref ze stolu ke svému klukovi (tj. ex-

pas na dámu trefovou E), stejně ale bude muset ještě odevzdat pikový zdvih. Pokud by měl S dámu trefovou, pak sice neodevzdá trefový zdvih, ale stejně bude muset následně odevzdat zdvih pikový, takže to vlastně bude zdvih za zdvih.



OCHRANA PARTNERA PŘED VPUSTKOU

PŘÍKLAD 4

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

Závazek: 4♠ (S)

Výnos: ♣6

Po zahájení 2♣ (Precision, tj. 6+ trefů nebo 5 trefů, 4 v drahé) se linka NS dodražila do závazku 4♠-

W vynesl tref do barvy partnera. Hlavní hráč vzal esem na stole, snapl tref, přešel na stůl králem pikovým a snapl poslední tref stolu. Nyní zahrál eso pikové, krále kárového a malé káro z ruky.

Pokud W nevskočí dámou károvou, hlavní hráč tento zdvih propustí – zdvih vezme kluk E a bude muset zahrát buďto tref do dvojité šíkeny nebo rozehrát srdce (čímž hlavní hráč udělá jeden srdcový zdvih).

Vskočení dámou károvou nemůže být špatně, přece pokud by hlavní hráč měl KJ+ v kárech, zahrál by kárový impas a nehrál by kára takto divným způsobem.



ZABRÁNĚNÍ VYPRACOVÁNÍ ZDVIHU IMPASEM PROTI TRUMFŮM

PŘÍKLAD 5

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

Závazek: 4♥ (S)

Výnos: ♠Q

Hlavní hráč vzal první zdvih esem v ruce, zahrál eso a krále srdcového a ze stolu následně zahrál malé káro.

Pokud E nenaskočí králem, vezme kárový zdvih na eso W a hlavní hráč si bez problémů vypracuje kárový zdvih, na nějž odhodí jeden svůj ztrátový tref a zahraje úspěšný trefový impas.

Pokud ale E dá krále kárového, obrana vezme kromě tohoto kárového zdvihu ještě dva pikové a jeden trefový zdvih.



ZABRÁNĚNÍ UKRADENÍ ZDVIHU

PŘÍKLAD 6

	♠ 8 5 2		
	♥ K J 3		
	♦ A K Q 2		
	♣ J 10 9		
♠ 6 4		♠ Q J 10 9 3	
♥ 9 8 6 5		♥ A 7 2	
♦ J 10 8		♦ 4 3	
♣ 7 6 5 2		♣ A 8 4	
	♠ A K 7		
	♥ Q 10 4		
	♦ 9 7 6 5		
	♣ K Q 3		
<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
Pass	1♦	1♠	3NT
	Pass	Pass	

Závazek: 3NT (S)

Výnos: ♠6

Partner vynáší do vaší dražené barvy. Hlavní hráč propustil jedno kolo piků, druhý zdvih vzal esem v ruce. Následně přešel na stůl kárem a zahrál ze stolu trefového kluka.

Zahrání trefu ze stolu sugeruje trefový impas proti dámě. Nenechte se ale zmást – pokud jako E propustíte jeden trefový zdvih, hlavní hráč přepne na srdce a bez problémů splní devět zdvihů (dva pikové, dva srdcové, čtyři kárové a jeden trefový zdvih).

Naskočte esem a pokračujte ve vypracování piků. Bez rozehrání srdcí má HH jen osm zdvihů, pokud nemá více než tři trefy (a pokud ano, pak bude mít dostatek zdvihů přes trefovou barvu).



OBRANA PROTI TRUMP COUPU

Poslední příklad se týká zajímavé situace, kdy se hlavní hráč snaží o tzv. trumfovou parádu neboli [Trump Coup](#). Toto zahrání vyžaduje zkrácení hlavního hráče na takovou délku trumfů, jako má obránce s dlouhými trumfy. Musí mít tedy dostatek vstupů na stůl k tomuto zkrácení a následně ještě finálnímu zahrání proti trumfové vidličce. V některém případě právě přidání vysoké karty obránce na druhém místě může tomuto zahrání zabránit, protože omezí počet vstupů hlavního hráče na stůl.

PŘÍKLAD 7

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

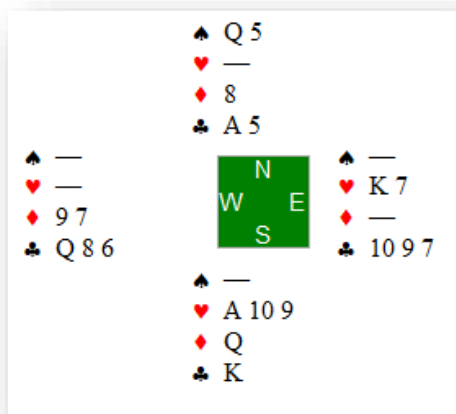
Závazek: 6♥

Výnos: ♦A

W vynesl eso kárové a další káro. Hlavní hráč bere králem a hraje pik na stůl a srdovou dámu. E se čtvrtým králem pocho-pitelně nepokryl, dáma srdcová drží zdvih. HH pokračuje další srdcí do kluka do ruky, k jeho smůle W odhazuje káro. Král srd-cový je sice v impasu, ale HH nemá dostatek trumfů na stole, aby ho mohl vychytat.

Jedinou jeho šancí je Trump Coup, který vyžaduje, aby se HH zkrátil v ruce na stejnou délku jako má E, tj. musí se zkrátit dvakrát a pak mít ještě přechod na stůl, aby mohl zahrát proti své vidličce. Hraje tedy další pik a snapuje pik. Nyní hraje trefovou trojku z ruky.

Pokud W nedá trefovou dámu, zahraje HH „zbytečný“ impas trefovým klukem (který ale potřebuje kvůli dostatku vstupů na stůl) a zkrátí se dalším pikovým snapem. Koncovka partie bude takováto:



Hlavní hráč je na stole hraje pikovou pětku, E dává tref, HH snapuje devítkou. Nyní hraje trefového krále, kterého přebírá esem na stole a hraje vysoký pik.

Pokud E nesnapne, odhodí HH v ruce káro a zahraje káro ze stolu k A10 srdcovému do ruky. Pokud E snapne, HH přesnapne, dotrumfuje a bude mít vše v ruce vysoké.

Pokud ale v předchozím zdvihu dá W dámu trefovou, HH bude muset vzít na stole esem a bude mu chybět jeden vstup na stůl k tomu, aby Trump Coup fungoval.



## ZÁVĚREM

Strategie obrany na druhém místě se z devadesáti procent drží dvou „zlatých pravidel“, s nimiž jsou seznámeni již bridžoví začátečníci:

- ✓ „Druhý dává malou“
- ✓ „Na honéra honéra“

Každé pravidlo má ale své výjimky, z nichž některé byly vysvětleny v příkladech v tomto článku, kdy je naopak nutné, aby hráč na druhém místě naskočil vysokou kartou.

Chcete-li se o strategii obrany na druhé pozici dozvědět více, doporučuji tuto [webovou stránku](#).

Součástí tohoto webu je i [kvíz](#) si můžete tuto strategii vyzkoušet na konkrétních příkladech.

