

BRIDŽOVÁ „PRAVIDLA“ MAJÍ SVÁ ČÍSLA

Zpracoval: Nulíček Vladimír
podle materiálu na webu ACBL

Tento článek není o pravidlech hry bridž, ale o „pravidlech“ obvykle spojených s čísly, která by vám měly pomoci v sehrávce, obraně nebo dražbě. Některá z nich jsou dobře známá (např. pravidlo sedmi), některá méně. Zde máte číselně uspořádaný popis nejznámějších z nich.



PRAVIDLO 2

Chcete-li hrát dvojitý impas ke kombinaci karet jako AQ10+ nebo KJ10+, hrajte nejprve impas nižší kartou. Důvod je ten, že si zvyšujete šanci na maximální počet zdvihů, pokud jsou obě figury před. Každé pravidlo samozřejmě berte vždy „s rozvahou“ – pokud např. v prvním případě potřebujete dva zdvihy v této barvě nebo v druhém případě jen jeden zdvih, pak pochopitelně berte spíše v úvahu informace z dražby, dosavadní sehrávky apod.

PRAVIDLO 2-3-4

Toto pravidlo by vám mělo posloužit k rozhodnutí, zda s daným listem blokovat, či nikoliv a na jaké výši.

- ✓ jste-li ve druhé hře proti první, měli byste dražit na 2 pády
- ✓ jste-li ve stejných manších, měli byste dražit na 3 pády
- ✓ jste-li v příznivých manších (první proti druhé), měli byste dražit na 4 pády

Odhad počtu pádů vychází z toho, že u partnera naleznete průměrně očekávaný fit (např. dubl proti šestilist) a že vám žádný z vašich ztrátových zdvihů nepokryje.

Toto pravidlo by mělo být doplněno počtem karet v barvě bloku – na blok na druhém stupni stačí šestilist, na blok na třetím stupni byste však měli mít sedmilist (s výjimkou příznivých manší, kde stačí šestilist), na blok na čtvrtém místě obvykle osmilist případně velmi dobrý sedmilist. Většinou to pravidlu 2-3-4 odpovídá, protože pokud byste měli pouze s šestilistem např. na zahájení 3 nebo dokonce 4 v barvě, pak obvykle máte primérní zahájení.

Pravidlo vychází z předpokladu, že pokud mají v partii soupeři celou hru a vy máte např. šestilist pikový, můžete průměrně očekávat jeden zdvih u partnera. Jste-li např. oba ve druhé hře, vyplatí se vám spadnout 2x za -500 oproti 620 za celou hru soupeřů (a ani tři pády za -800 nebudou v rozdílovém hodnocení žádná tragedie). Stejný výsledek ve druhé hře proti první však už bude určitě špatný, pokud tam soupeři nemají slem, proto byste měli blokovat obezřetněji.

Toto pravidlo je důležité rovněž pro partnera, pokud se má v soutěžní dražbě rozhodnout, zda předražit případný závazek soupeřů v obraně.

Např.

♠ KQJxxxx ♥ Kx ♦ x ♣ xx

S tímto listem si ve stejných manších jistě můžete dovolit zahájit 3♠, v první proti druhé dokonce 4♠. Jste-li ale ve druhé proti první, pak je tento list na hraně mezi zahájením 2♠ (ev. 2♦, pokud hrajete multi) a 3♠.

PRAVIDLO 4 A 4

Toto pravidlo říká, že je často lepší hrát na fit 4-4 nežli na fit 5-3 (ev. i 6-3), pokud jsou oba fity na stejné úrovni. Důvodem je to, že máte-li vedlejší barvu 5-3, můžete si v ní často vypracovat odhoz ztrátových karet ve svých vedlejších barvách, zatímco pokud tuto barvu zvolíte jako trumfovou, pak na vedlejší barvu dělenou 4-4 nic neshodíte.

Příklad:

♠KQJxx ♥AKxx ♦Axx ♣x

♠Axx ♥Qxxx ♦xxx ♣xxx

Budete-li hrát pikový závazek, odevzdáte jistě dva kárové a jeden trefový zdvih, pokud ale budete hrát srdcový závazek, pak vám stačí dělení srdcí 3-2, abyste splnili 6♥.

Toto pravidlo by mělo tedy ovlivnit i vaši dražbu. Pokud např. partner zahájí 1♠ a vy máte takovýto list:

♠AQ5 ♥KJ74 ♦A863 ♣62

měly byste dražit 2♦ (resp. 2♣ nebo 1NT, pokud ho hrajete jako forcing) a pokud partner bude revidovat 2♥, pak zfitujte srdcovou barvu, nikoli pikovou.

PRAVIDLO 7

Jedno z nejznámějších „číselných pravidel“ říká, kolikrát máte propustit barvu výnosu v beztrumfovém závazku, pokud půjdete pravděpodobně při vypracování svých zdvihů jednou ze zdvihu a předpokládáte, že vynášející s dlouhou barvou k ní nemá vedlejší vstup. Odečtěte počet svých karet na stole a v ruce od sedmi a jaké číslo vám vyjde, tolikrát propustíte (např. při dublu na stole a třetímu esu v ruce, propustíte dvakrát, při třílistu na stole a třetímu esu v ruce jen jednou).

Příklad:

♠AQJ10 ♥xx ♦Axx ♣KQxx

♠xxx ♥Axx ♦Kxx ♣Axx

Do vašeho závazku 3 NT vynáší obránce na W krále srdcového. Máte celkem pět srdcí v ruce a na stole, propustíte tedy dvakrát. Ke splnění závazku budete muset zahrát impas pikový. Pokud má krále pikového E a srdce byly původně 4-4, pak obránci stáhnou jen 4 zdvihy (3 srdcové a krále pikového). Pokud ale byly původně srdce 5-3, pak po propuštění dvou zdvihů v srdcích již E nebude mít další srdce na vrácení a máte šanci dokonce na nadzvih, pokud se budou dělit trefy 3-3 nebo vyjde trefo-kárový skvívz.

Každé pravidlo má však svoje výjimky – přečtěte si např. tento [článek](#). Jak píše např. L. Cohen, před každým psaným pravidlem by mělo mít přednost „pravidlo zdravého rozumu“.

PRAVIDLO 8 EVER 9 NEVER

Další notoricky známé pravidlo. Chybí-li vám dáma ve vaší dlouhé barvě, pak máte-li celkem osm karet v barvě, vyplatí se spíše hrát impas, pokud máte ale devět karet, je pravděpodobnější hrát na vypadnutí (pravděpodobnost singl nebo dubl dámy je cca o 2% vyšší než prostý impas). Opět ale toto pravidlo má své výjimky – např. pokud jeden ze soupeřů dražil blokem svou šestilistou barvu a máte-li při devíti kartách impas proti jeho partnerovi, měli byste ho již spíše zahrát, protože pravděpodobnost již bude stát na vaší straně.

Opět jako u předchozího pravidla platí, že „zdravý selský rozum“ by měl mít přednost před jakýmkoli pravidlem. Někdy si budete moci rozlohu obránců dopočítat a zahrát tak „na jistotu“, někdy musíte zahrát bezpečně z důvodů toho, že si jednoho z obránců nemůžete dovolit pustit do zdvihu – viz např. tento [článek R. Pavlicka](#).

PRAVIDLO 8

Pokud zvažujete dvoubarevný zásah do zahájení 1NT, měl by váš list splňovat toto minimální pravidlo:

Rozdíl počtu karet ve vašich dvou barvách a počtu ztrátových zdvihů by neměl být větší než 2 a počet HCP by měl být alespoň 6 (2+6 = 8, proto pravidlo osmi).

Minimální list na zásah 2♣ slibující obě drahé barvy by měl být např. takovýto:

♠ Axxxx ♥ Kxxx ♦ xxx ♣

Máte 7 HCP, 9 karet v pikách a srdcích a 7 ztrátových zdvihů (9-7=2). Např. s takovouto kartou

♠ Axxxx ♥ Kxxx ♦ xxx ♣ x

jiz nesplňujet pravidlo ztrátových zdvihů – máte jich 8 (9-8=1)

PRAVIDLO 9

Toto pravidlo by mělo být vodítkem, zda máte kontrovat konečný závazek soupeřů, resp. pasovat nebo předražít. Přičtete počet svých trumfů k výši závazku a pokud dostanete číslo 9 a vyšší, měl byste závazek kontrovat. Např. pokud soupeři vydražili 4♠ a vy máte pětist píkový, nebo vydražili 5♣ a vy máte čtyřlist.

PRAVIDLO 10

Toto pravidlo je variantou známějšího pravidla jedenácti. Platí tehdy, pokud vynášíte do beztrumfových závazků třetí/pátou. Pokud předpokládáte, že výnos byl pátou shora, pak takto můžete zjistit počet celkový počet karet vyšších, než je karta výnosu. Prostě odečtete kartu výnosu od čísla deset. Pokud následně odečtete vyšší karty, které jsou na stole a ty, které máte vy, můžete získat počet karet, vyšších než je karta výnosu u hlavního hráče.

Příklad:

♠ J72					
♠ K10865	<table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"><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>	N	W E	S	♠ Q94
N					
W E					
S					
♠ A3					

Pokud přijde výnos pikovou pětkou a hlavní hráč dá ze stolu dvojku, můžete první výnos propustit, ev. dát devítku. Z pravidla 10 je zřejmé, že HH má pouze jednu kartu vyšší než je piková šestka a je pravděpodobné, že je to eso – z AK10xx by partner spíše vynesl esem a často vám vyjde i z dopočtu bodů, že eso pikové vychází na hlavního hráče. Pokud byste dal automaticky dámu, pikový kluk na stole vyroste jako druhá zádrž piková.

PRAVIDLO 11

Jedná se o totéž pravidlo jako výše uvedené pravidlo 10, pouze platí v případě, že vynášíte čtvrtou shora. Např. ve výše uvedeném příkladu by výnos přišel pikovou šestkou a dopočet by vyšel stejně (11-6 = 5 vyšších karet než je karta výnosu)

PRAVIDLO 12

Další alternativa pravidla jedenácti, která platí v případě, že vynášíte třetí/pátou a předpokládáte, že výnos byl třetí shora – pak počet vyšších karet než je karta výnosu zjistíte odečtením výše vynesené karty o čísla 12.

PRAVIDLO 15

Toto pravidlo se někdy též nazývá „Casino Points“. Pokud se rozhoduje, zda zahájit dražbu na čtvrtém místě (typicky s 11 FB), pak ke svým figurovým bodům přičtete počet piků a pokud dostanete číslo 15 a vyšší, zahajte, jinak pasujte. Takže např. máte-li 11 FB, můžete zahájit, máte-li alespoň čtyřlíst pikový. Důvodem je to, že zahájení na čtvrtém místě s limitním listem může být dvousečné a můžete zahájit tzv. „pro soupeře“. Piková barva je z hlediska přelicitování v soutěžní dražbě klíčová, proto se u tohoto pravidla bere v potaz právě počet piků. Pochopitelně toto pravidlo berte v úvahu pouze s hraničním listem, pokud máte jasnou primérku, pak zahajte, i když vám Casino body nevyjdou na hodnotu 15.

PRAVIDLO 16

Pokud chcete zamezit těžkému rozhodování po dražbě 1NT – 2NT – ???, pak vám může pomoci toto pravidlo, kdy zvednout s limitním listem (8-9 FB) partnera přímo do závazku 3NT. Sečtete počet svých bodů a počet karet 8 a vyšších – pokud dostanete hodnotu 16 a více, dražte 3NT. Toto pravidlo respektuje kromě běžně používaných FB rovněž střední karty, samozřejmě je rovněž uvažovat také např. délku v levných barvách, pokud máte zdroj potenciálních zdvihů např. v levném pětilistu nebo šestilistu, pak buďte v dražbě 3NT agresivnější.“

PRAVIDLO 17

Toto pravidlo se používá po zahájení slabým dvoutrikem v drahé barvě. Sečtete počet svých karet v barvě partnera a FB, pokud dostanete 17 a více, měli byste se minimálně pokusit o celou hru, jinak pasujte.

Například s listem ♠K2 ♥Q54 ♦AQJ87 ♣K32 byste se po zahájení partnera 2♠ měli pokusit vydražít celou hru (2+15=17), zatímco s tímto listem: ♠5 ♥KQ98 ♦AQ98 ♣KJ42 pasovat.

Toto pravidlo dosti kritizuje Larry Cohen v tomto svém [článku](#). LC je obecně dosti kritický k těmto zjednodušujícím pravidlům a propaguje, že vždy by měl mít přednost „zdravý selský rozum“ před tím, že se budete jednoduše řídit některými z uvedených zjednodušujících pravidel. Tato pravidla by měla podle něho být pouze pomůckou a vodítkem, nikoliv zákonem.

PRAVIDLO 20

Toto pravidlo by vám mělo sloužit jako vodítko k tomu, kdy zahájit primérně s rozlohovými (dvoubarevnými) listy s počtem FB, které nespádají do intervalu primárního zahájení (tj. cca s 9-11 FB). Podle tohoto pravidla byste primérně měli zahájit tehdy, pokud součet počtu karet ve vašich dvou nejdelších barvách a počtu FB dosáhne alespoň hodnoty 20. Např. zahájit 1♠ byste podle tohoto pravidla měli s takovýmto listem:

♠AJxxx ♥xx ♦KJxxx ♣x

Je třeba ale brát v úvahu rovněž stav her, vaši pozici v dražbě (na třetím místě můžete zahájit agresivněji) a také to, zda máte k dispozici např. dvoubarevné zahájení 2♠ či nikoliv. Např. pokud byste měli tuto rozlohu v drahých barvách:

♠AJxxx ♥KJxxx ♦xx ♣x

a nemáte např. k dispozici zahájení 2♥ slibující srdce a jakoukoli jinou barvu v rozloze 5-5, pak se zahájení 1♠ s takovýmto listem jistě nabízí jako vhodná varianta.

PRAVIDLO X+1

Culbertsonovo pravidlo, které si můžete lehce odvodit: Pokud potřebujete do beztrumfového závazku vypracovat barvu a při jejím vypracování musíte jít x-krát ze zdvihů, pak musíte mít x+1 zádrží v dlouhé barvě soupeřů, aby se vám podařilo vaši barvu včas vypracovat.

Např. máte-li QJ109x v barvě, kterou chcete vypracovat, pak musíte mít 3 zádrže v barvě dlouhé barvě soupeřů, pokud si vynesli svou dlouhou barvu.



A na závěr jedno pravidlo na odlehčení – toto pravidlo neberte příliš vážně (pokud ta ostatní vážně berete):

Pokud nemáte jinou indikaci, na kterou stranu hrát oboustranný impas na dámu, hrajte ji proti soupeři, který je váš méně oblíbený – když impas bude sedět, naštve ho, že jste proti němu impas uhodli. Pokud nemáte rád oba dva své soupeře, hrajte na vypadnutí.

