

Trumfová promoce

Zpracoval Vladimír Nulíček
podle webu www.bridgebum.com



Trumfová promoce je obranné zahrání, kdy se „povýší“ trumf, který by normálně nedělal zdvih. Obvykle nastává tehdy, kdy hlavní hráč (nebo stůl) i obránce za ním již nemají určitou barvu.

	Dummy	
	♠Q432	
	♥9875	
West	♦T8	East
♠65	♣AQJ	♠AK987
♥QJ		♥62
♦QJ7653	Declarer	♦42
♣T97	♠JT	♣K542
	♥AKT43	
	♦AK9	
	♣863	

Závazek: 4 srdce

Vypadá to, že obrana získá pouze dva vysoké piky a trefového krále.

Pokud ale obrana stáhne eso a krále pikového a vynese třetí kolo piků, pak pokud hlavní hráč odhodí v ruce (zřejmě tref), obránce na W získá zdvih na kluka srdcového. Pokud HH snapne malým trumfem, W ho přesnapne, pokud HH snapne esem nebo králem, získá W srdcový zdvih později.

Trumfová promoce také někdy nastane tehdy, pokud by obránce mohl přesnapnout HH, ale odmítné tak učinit a vypracuje si tím jeden trumfový zdvih navíc.

	Dummy	
	♠875	
	♥Q8432	
West	♦T8	East
♠K932	♣AKQ	♠6
♥97		♥AK65
♦7543	Declarer	♦QJ62
♣T97	♠AQJT4	♣J542
	♥JT	
	♦AK9	
	♣863	

Závazek: 4 piky

Hlavní hráč ztrácí dva srdcové zdvihy a jeden pikový.

Pokud ale obránci stáhnou eso a krále srdcového a zahrají srdce potřetí, pak pokud HH snapne např. dámou a obránce na W nepřesnapne, udělá následně dva pikové zdvihy na krále a devítku.

Speciálním případem trumfové promoce je tzv. „uppercut“. V tomto případě jeden z obránců přebíjí kartu HH a donutí tak HH k nadsnapnutí, čímž se vypromuje trumfový zdvih druhého obránce.

	Dummy	
	♠9875	
	♥Q432	
West	♦T8	East
♠Q2	♣AKJ	♠J6
♥AK987		♥65
♦753	Declarer	♦QJ642
♣T97	♠AKT43	♣K542
	♥JT	
	♦AK9	
	♣863	

Závazek: 4 piky

Obrana má nárok na 2 srdcové zdvihy a trefového krále. Pokud W odehraje AK srdcové a zahraje třetí kolo srdcí, E musí snapnout klukem (obecná zásada je snapnout co nejvyšším možným trumfem, který by jinak nezískal zdvih). HH musí přesnapnout esem nebo králem a tím se vypromuje zdvih na dámu pikovou W.

Ještě jeden příklad:

	Dummy	
	♠9875	
	♥532	
West	♦865	East
♠AT	♣AKQ	♠6432
♥A97		♥Q8
♦KQJ432	Declarer	♦97
♣T9	♠KQJ	♣J7532
	♥KJT64	
	♦AT	
	♣864	

Závazek: 4 srdce

W vynáší krále kárového, kterého HH bere esem. Nyní přechází na stůl trefem a hraje trumf ke klukovi. W bere esem.

W stahuje dámu károvou. Nyní když W zahraje další kolo kár, musí E snapnout dámou srdcovou. HH bude muset přesnapnout králem a devítka W se vypromuje. Pokud by E nesnapl, HH by mohl snapnout malým trumfem, přejít na stůl na tref a zahrát opakovaný impas na dámu (ta by dokonce vypadla ve druhém kole).

Aby W usnadnil partnerovi situaci, měl by ve třetím kole kár vynést malé káro, nikoli kluka – tím donutí partnera snapnout osmičku stolu a promoce bude fungovat.

A ještě jeden příklad, kdy k vypromování trumfového zdvihu vede zahrání do dvojité, lépe řečeno trojité šikeny.

	♠ K J 3					
	♥ Q 9 8 6 5 3 2					
	♦ —					
	♣ Q 8 2					
♠ 9 7 5 4 2	<table style="width: 100%; height: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;">N</td> <td style="text-align: center;">E</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">W</td> <td style="text-align: center;">S</td> </tr> </table>	N	E	W	S	♠ 10 8
N	E					
W	S					
♥ 10		♥ J 7 4				
♦ J 9 8 6 3 2		♦ Q 5				
♣ 3		♣ A K J 9 6 4				
	♠ A Q 6					
	♥ A K					
	♦ A K 10 7 4					
	♣ 10 7 5					

Závazek: 4 srdce

W vynáší singl trefovou trojku, E stahuje kluka, eso a krále trefového.

Obránce na W nyní vidí, že pokud má partner eso pikové nebo figuru srdcovou, závazek spadne „samospádem“. V opačném případě je jedinou šancí srdcový zdvih, k čemuž stačí singl desítka u partnera. W zahráje čtvrté kolo trefů, S odhodí káro, ale W snapne desítkou. N bude muset přesnapnout dámou a srdcový kluk E se vypromuje.