

Plánovanie beztromfového záväzku

V tom okamihu, keď partner po výnose súpera vyloží svoje karty na stôl, vy ako hlavný hráč sa nesmiete pustiť do žiadnej nerozvážnej akcie, pretože už prvé pridanie karty môže rozhodnúť o osude záväzku. Vaša úspešnosť v zohrávke bude úplne závisieť od toho, ako si ju naplánujete. Predovšetkým si musíte spočítať svoje isté zdvihy a rozhodnúť sa, aké prostriedky použijete, aby ste získali ďalšie, ktoré budete potrebovať na splnenie záväzku (impas, ev. expas, prebitky, vypracovanie farby a ďalšie špeciálne techniky, o ktorých ešte bude reč).

Ako sme si už povedali, najprv si spočítate svoje isté zdvihy a tie chýbajúce hľadáte vo farbách, v ktorých máte najväčšiu šancu na ich vypracovanie. Prakticky máte iba dve základné možnosti – získať ich na honéry (impas, expas) a na diaľkové zdvihy vypracovanej farby.

Dlhé farby u vydražiteľa i u súperov sú rozhodujúce pre splnenie, resp. porazenie záväzku. Zohrávka sa preto všeobecne považuje za akési preteky, ktorá strana si skôr vypracuje svoju najlepšiu farbu.

Dlhá farba súperov je najväčšou hrozbou pre hlavného hráča, čo musí zohľadniť vo svojom pláne zohrávky. Rozhodujúce je, aby ten zo súperov, ktorý ju vlastní, sa nedostal do ruky, keď už zohrávajúci nemá **zádrž**. Zádržou je obvykle honér, ktorý je schopný zabrániť rýchlemu odohraniu dlhej farby (diaľkové zdvihy by záväzok porazili).

Ak hlavný hráč vidí, že vypracovaniu farby nezabráni, jednou z ciest na záchranu záväzku je prerušenie komunikácie medzi rukami obrancov. Azda najčastejšie používanou metódou je tzv. **prepúšťanie**, ktoré spočíva v tom, že hlavný hráč zoberie zdvih až vtedy, keď ten zo súperov, ktorý bol v kritickej farbe kratší, príde v nej o všetky karty a teda keď sa neskôr dostane na zdvih, už ju nebude môcť vyniesť a dokončiť tak dielo skazy.

♠ 9 4 2		♠ J 10 7												
♥ 9 8		♥ 6 5 2												
♦ A J 10 6 2		♦ K 7 4												
♣ A 5 3		♣ J 9 6 2												
♠ Q 8 5	N W E S	♠ A K 6 3												
♥ K Q J 10 3		♥ A 7 4												
♦ 9 3		♦ Q 8 5												
♣ Q 10 4		♣ K 8 7												
		<table style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="padding: 0 10px;">Juh</td> <td style="padding: 0 10px;">Západ</td> <td style="padding: 0 10px;">Sever</td> <td style="padding: 0 10px;">Východ</td> </tr> <tr> <td style="padding: 0 10px;">1BT</td> <td style="padding: 0 10px;">PAS</td> <td style="padding: 0 10px;"><u>3BT</u></td> <td style="padding: 0 10px;">PAS</td> </tr> <tr> <td style="padding: 0 10px;">PAS</td> <td style="padding: 0 10px;">PAS</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Juh	Západ	Sever	Východ	1BT	PAS	<u>3BT</u>	PAS	PAS	PAS		
Juh	Západ	Sever	Východ											
1BT	PAS	<u>3BT</u>	PAS											
PAS	PAS													

Dražba bola priamočiara. Juh otvoril 1BT (má 16 b. bez dlhej farby) a partner, ktorý vidí, že na linke je potrebných 25 b. a nemá drahú farbu (preto nezadradí konvenčné 2T!), skočil priamo na hru.

Výnos západu je štandardný ♥K z jeho najdlhšej farby (aké sú pravidlá pre výnos, sa dozviete v osobitnej kapitole Výnosy na tejto stránke).

Partner vyloží svoje karty na stôl, na čo hlavný hráč (juh) začne plánovať zohrávku. Vidí, že dostal ten najnebezpečnejší výnos; farbu drží iba raz – esom – a hrozí mu, že keď ho už nebude mať, súper si zoberú zvyšné srdcia. Pretože nevidí karty súperov, nemôže vedieť, z akej dlhej farby bol srdcový kráľ vyneseny. Je mu však jasné, že proti BT záväzku sa obvykle vynáša z dlhej farby. Pokiaľ by vyniesli zo štvorfarby, bol by bez problému, pretože srdcia by boli delené 4:4 a v tom prípade je záväzok v bezpečí (odovzdá iba tri srdcia a ev. jedno káro, ak východ má ♦K). Ale ako postupovať, ak západ má v srdciach päť alebo i viac kariet? Keď sa súper neskôr opäť dostanú do ruky (môže to byť na ♦K, pretože kára treba rozohrať), odohrajú si zvyšné srdcia a týchto päť zdvihov porazí dobre vydražený záväzok.

Svoj plán začne počítaním svojich istých zdvihov (najvyššie karty). Má ich iba šesť (A, K v pikách, esá v srdciach a kárach a A, K v trefoch). Vidí, že ďalšie tri, ktoré sú potrebné na splnenie 3BT, môže získať iba vo svojich dlhých kárach. Pokiaľ by chýbajúci ♦K bol na západe, bude ho možné vyimpasovať – v tom prípade by bol záväzok pevný (splnil by ho dokonca i s nadzdvihom).

Dobrá bridžista však vždy má na pamäti známy Murphyho zákon: „Keď sa niečo zlé môže prihodiť, tak sa i prihodí,“ a preto musí vždy počítat' aj s možnosťou, že impass nesesí. Ak je ♦K u nesprávneho súpera (ako na diagrame), dostane sa ním východ do ruky, vráti srdce a katastrofu už nič neodvráti.

Preto kľúčovým momentom v plánovaní tejto zohrávky je vytvoriť situáciu, aby východ, až sa dostane na ♦K do zdvihu, srdce nemohol vyniesť. Skúsenejší hráč vie, že v takomto prípade najlepšie

pomáha technika prepúšťania zdvihov. Jej základnou ideou je nezobrať ihneď zdvih (prepustiť ho), ak je to potrebné, urobiť to isté i v ďalšom kole a svoj istý zdvih zrealizovať až vtedy, keď konkrétny súper už nemá žiadnu kartu v kritickej farbe.

Preto v tomto rozdání juh nezoberie vyneseneho ♥K, rovnako nezoberie ani druhé srdce a svoje eso pridá až v treťom kole, čím vymaže z ruky východu posledné srdce. Teraz už juh môže vykonať kárový impas (dáma z ruky a malá karta zo stola) bez obáv; aj keď bude neúspešný, východ už srdce nemá. Každú inú kartu hlavný hráč zoberie a zinkasuje štyri kára, dve piky, dva trefy a jedno srdce, čo je spolu deväť zdvihov, potrebných na splnenie záväzku.