

## Signály

To, že hlavný hráč vidí do oboch kariet, z ktorých zohráva, je výhoda, o ktorú sú obrancovia ochudobnení. Obaja síce tiež vidia karty vyložené na stole, čo je pre plánovanie obrany iste užitočné, ale o svojich kartách navzájom vedia toho iba málo. Preto sú nútení na základe rôznych indícií (dražba, štýl zohrávky, karty na stole a pod.) vylepšiť svoju predstavu o tom, čo asi má partner, ale málokedy to stačí.

Našťastie jestvuje legálny spôsob, ako počas obrany naznačiť partnerovi, v ktorej farbe máme hodnoty (figúra), alebo koľko je v nej kariet (párny, ev. nepárny počet). Tieto informácie môžu byť veľmi užitočné a často pomôžu získať, resp. nestratiť zdvih. Pri takejto signalizácii (používa sa i výraz „markovanie“) sa využíva to, že do zdvihu môžete pridať z danej farby hocikakú kartu. Ak pridáte nižšiu kartu, potom jej hodnota sa môže úspešne využiť ako signál (náznač) pre partnera. V ďalšom uvádzame zaužívanú a jednoduchú metodiku, ktorá pomocou dohodnutých signálov umožňuje informovať partnera o kvalite, dĺžke a iných hodnotách farieb, ktoré máte v ruke.

Ale pekne po poriadku. Váš partner vyniesol, na čo tichý hráč vyložil svoje karty na stôl a vydražiteľ sa zamyslel nad plánom svojej zohrávky. Vy sa zamyslíte tiež a pokiaľ výnos bol z figúrového sledu, ev. súper pridal zo stola kartu, ktorú nemôžete nadbiť, pridajte vo vynesenej farbe vysokú „malú kartu“ (obvykle sedmičku až desiatku), ak sa vám tento výnos páči a chcete povzbudiť partnera, aby vo farbe pri najbližšej príležitosti pokračoval.

Ak je to naopak a partnera chcete od ev. pokračovania v tejto farbe odradiť, dáte to najavo tým, že pridáte najmenšiu kartu, ktorú v danej farbe máte (obvykle dvojka až päťka). Šestka nie je v tomto smere dosť jasná, takže ju využívajte iba v krajnom prípade.

<i>veľká – malá</i>	pozitívny náznač (chcem)
<i>malá – veľká</i>	negatívny náznač (nechcem)

Tak napr. je vynesenej ♥K a vy máte v tejto farbe J-9-3. Pretože predpokladáte, že výnos je od kombinácie K-Q (pozri výnosy), musíte partnera povzbudiť, pretože spolu s ním máte vo farbe sled, a teda pridajte do zdvihu deviatku. Ak by ste ale v srdciach mali napr. 9-6-3, musíte signalizovať najmenšou kartou – trojkou. Akú to má dôležitosť, ukážeme si na príkladoch:

[a]	8 7 5	[b]	9 7 5							
K Q 10 2	<table border="1"><tr><td>S</td></tr><tr><td>Z V</td></tr><tr><td>J</td></tr></table>	S	Z V	J	K Q 10 2	<table border="1"><tr><td>S</td></tr><tr><td>Z V J</td></tr><tr><td>J</td></tr></table>	S	Z V J	J	8 3
S										
Z V										
J										
S										
Z V J										
J										
	A J 4		A 6 4							

V oboch príkladoch vidíte, že hlavným problémom obrancu, ktorý vyniesol kráľa a ostal na zdvihu (hlavný hráč prepustil), je chýbajúci dolník. Ak by nejestvovali signály, stál by pred veľkou dilemou, ako ďalej. Hrozí, že pokračovaním vo farbe príde o zdvih, ak dolník je na juhu (bridžová literatúra pozná túto kombináciu ako tzv. *Bathské zahraničie*, podľa mesta, kde sa vyskytlo po prvýkrát). Našťastie má partnera, ktorý pomocou záporného signálu (trojka) v príklade [a] ho odradí a preto pokračuje v inej farbe s tým, že keď sa východ dostane do zdvihu, farbu podohrá a dolník už zdvih nezíska. V príklade [b] partner signalizuje kladne (osmičkou), takže západ môže bez straty tempa vo farbe útoku pokračovať.

Je samozrejmé, že partner musí počítať i s tým, že vaša pridaná vyššia malá karta nemusí byť bezpodmienečne pozitívnym signálom. Ak napr. vaša najmenšia karta v rozohranej farbe je sedmička, potom nemusí byť kladným náznačom. Partner sa vždy musí **pozerať po najmenších kartách** tak vo svojej ruke, ako aj na stole a ak ich vidí priveľa, musí brať vyšší signál s rezervou.

A naopak, trojka môže byť kladným signálom, ak vo farbe máme iba K-3-2.

Ak v priebehu hry **niektorú farbu rozohráva hlavný hráč**, už nemá zmysel náznač „chcem – nechcem“, pretože iste vypracováva svoju dobrú farbu, a preto v takomto prípade obrancovia si dávajú tzv. **kvantitatívny signál**. Oznamujú ním, koľko kariet (presnejšie – párny či nepárny počet) majú vo farbe, ktorú začal rozohrávať hlavný hráč. Tento signál opäť využíva malé karty, a to takto:

<b>veľká – malá</b>	párny počet
<b>malá – veľká</b>	nepárny počet

Táto informácia je pre pokročilých hráčov veľmi užitočná, pretože im pomáha dopočítať rozdelenie farby medzi jednotlivými hráčmi, čo často rozhoduje o osude záväzku. Uvedieme príklad, ktorý je ukážkou, ako kvantitatívny signál pomôže obrancovi v prípade, keď sa rozhodnú uplatniť metódu prepúšťania, ak si hlavný hráč vypracováva dlhú farbu na stole a nemá na ňu bočný vstup:

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

	S	
Z		V
	J	

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

Hlavný hráč hrá záväzok 3BT. Západ vynáša pikového dolníka, ktorého juh zobral dámou a ihneď začal rozohrávať svoje dlhé kára; vyniesol ♦K a po jeho prepustení ďalšie kára.

Obranca na východe vidí, že musí počkať so svojím esom až dotedy, kým vydražiteľ nezahrá z ruky posledné kára, aby ho odrezal od stola. Dobrý partner na západe musí v tomto prípade pomôcť kvantitatívnym signálom. Ak na prvé kára (♦K) západ pridá napr. deviatku (párny počet), východ vidí, že partner má iba dve karty a hlavný hráč teda tri! Zoberie preto až tretie kolo kár, čím túto farbu umítni.

Ak však partner pridá napr. ♦2, signalizuje nepárny počet (tri) – hlavný hráč má iba dve kára! Východ tak môže zobrať kára skôr, už v druhom kole. A pretože ďalší vstup na stôl juh nemá (obe figúry držia vyššie honéry východu), cieľ sa splnil. Takáto perfektná spolupráca s partnerom sa oplatí, súperim nedostanú žiadny zdvih navyše.

Občas budeme na diagramoch uvádzať iba tie ruky, ktoré vidíte i pri hre v reálnych podmienkach, tak ako v tomto prípade.

### Niečo z abecedy signálov pre pokročilejších

Tak ako pri dražbe sú dorozumievacím prostriedkom systémové hlášky, v obrannej činnosti je to reč kariet. Napriek tomu, že sme sa tejto veľmi dôležitej oblasti v tejto kapitole venovali podrobne, doplníme váš register signálov o ďalšie, aby vaša obrana bola ešte pevnejšia.

Už prvý **výnos** veľa napovie o sile farby – ak je to figúra, obvykle je prítomná ďalšia (nižšia zo sledu); a ak je vynesená vyššia malá karta, je to popretie prítomnosti honéra. To už ale všetko viete, jediné, čo sme ešte neprediskutovali, je zdôvodnenie výnosu od honéra – **štvrtá zhora**.

Prečo práve štvrtá? Pretože táto informácia je nielen signálom o prítomnosti honéra, ale súčasne veľa napovie partnerovi, aké hodnoty môže v tejto farbe očakávať u hlavného hráča. Aby tento signál bol čo najefektívnejší, musíte vedieť používať tzv. **pravidlo jedenásť**:

Ak od čísla jedenásť odpočítate hodnotu vynesenej karty, dozviete sa, koľko je vyšších kariet v ostatných rukách!
---

Toto pravidlo sa najčastejšie uplatní v beztromfových záväzkoch, keď vám často pomôže odhadnúť nielen dĺžku farby partnera (ak na stole a u vás sú všetky nižšie karty ako vynesená – ide o štvorfarbu), ale i pravdepodobné rozmiestenie honérov v nej.

Občas je neoceniteľné aj vo farebných záväzkoch, keď pomáha v odhade, koľko kariet vo farbe výnosu má hlavný hráč.

Q 8 4  
6 

	S	
Z		V
	J	

 K 10 3

Partner vynáša zo svojej dlhej farby šestku. Podľa **pravidla jedenásť** je v troch zostávajúcich rukách spolu päť vyšších kariet (11 - 6 = 5). V tých, čo vidí u seba a na stole, sú vyššie ako vynesená štyri a to znamená, že hlavný hráč má iba jedinú kartu, ktorá je vyššia ako šestka! Zo stola je pridaná štvorka a východ, aj keď nevie, ktorú z možných kariet má juh (A-J-9-7), neberie do úvahy „tretí najvyššiu“, ale pridá desiatku. Tá vyrazí figúru a ak sa obrancovia dostanú do zdvihu, sú v tejto farbe už páni, nič nezabrání odohraniu celej farby (západ má farbu vedenú s A-9, ev. J-9). A ak vyššia karta hlavného hráča je deviatka alebo sedmička, nezíska ani zdvih.

8 6 5  
4 

	S	
Z		V
	J	

 K J 2

Hrá sa záväzok 4S, do ktorého partner vynáša zo svojej farby štvorku. Pravdepodobne je to od dámy alebo desiatky (výnosy od esa sú väčšinou zlé). Ak sa východ o tom chce presvedčiť, má na to zaujímavú príležitosť, keď nerešpektuje pravidlo a nepridá najvyššiu, ale dolníka. Juh zobral esom, štvorka teda bola od dámy (ak by bola od desiatky, bral by ju dámou), na čo začal

s tromfovaním. Východ prvý tromf zobral esom a keďže na severe videl dobrú bočnú farbu, bolo mu jasné, že rýchlo treba zobrať svoje zdvihy, kým na ňu juh nezhodí svoje stratové karty.

Najprv stiahol kráľa a pozorne sledoval, čo pridá partner. Bola to trojka, čím dal najavo, že farba bola päťkartová, a tak si dopočítal, že juh má v nej iba dve karty. Preto už vo farbe nepokračoval a nedal tak hlavnému hráčovi možnosť prebiť, dotromfovať a rýchlo využiť dlhú farbu stola. Východ ihneď zmenil farbu útoku a obrancovia si stiahli svoje zdvihy. Ak by bol partner na kráľa pridal kartu vyššiu ako štvorka, znamenalo by to, že nemá menšiu, a teda ide o štvorfarbu a s istotou by mohol zahrať farbu i tretíkrát (juh má v nej tri karty).

Veľmi zaujímavým signálom je **pridanie dámy**, ak ste vyniesli eso (z farby vedenej A-K). Partner vám tým oznamuje, že má kombináciu „**Q-J**“ a ak to budete považovať za vhodné, môžete ho malou kartou v ďalšom kole dostať do zdvihu. Má to veľký význam v tom prípade, keď je potrebné podhrať niektorú farbu zo strany partnera (ak máte napr. v bočnej farbe vidličku „A-Q“ a súper pred ňou má kráľa).

Ak sa rozhodnete tento signál používať, potom už nesignalizujte dámou nič iné (napr. dubl).

Všeobecne sa odporúča, aby partner do výnosu vysokej figúry tiež pridal najvyššiu figúru, pokiaľ ju má v slede (napr. na eso partnera pridá dolníka z J-10-9). Taká informácia môže byť veľmi užitočná.

Túto kapitolu končíme mimoriadne dôležitými signálmi, a sú nimi **odhody** na farbu, v ktorej už nemáte žiadnu kartu. Keďže v tom prípade môžete pridať hociktorú inú, využite túto situáciu na informovanie partnera o tom, akú farbu si želáte rozohrať najviac. K dispozícii je viacero metód (sú popísané v literatúre) ako to oznámiť; nižšie vás zoznámime s tzv. *talianskymi* signálmi.

Máte napr. v ruke: ♠KJ8 ♥– ♦QJ9 ♣82 a súper v tejto fáze hry vyniesli srdce. To je ten pravý čas, aby ste partnerovi naznačili, ktorej farbe dávate prednosť. Jednotlivé odhody majú tento význam:

- \* nepárna karta (3, 5, 7, 9) ... *túto farbu chcem*,  
napr. ♦9 uprednostňuje kára;
- \* malá párna karta (2, 4, 6) ... *nižšia farba z dvoch ostávajúcich*,  
napr. ♣2 uprednostňuje kára (v danom príklade, ak si šetríme ♦9);
- \* veľká párna karta (8, 10 i figúra) ... *vyššia farba z dvoch zvyšných*,  
napr. ♣8 uprednostňuje piky; ♠8 uprednostňuje kára.