

Plánovanie tromfového záväzku

Aj tu platí, rovnako ako tomu bolo pri plánovaní beztromfového záväzku, zásada: **dobrý plán – dobrý výsledok**.

V tomto type zohrávky má špeciálnu úlohu **tromfová farba**. Tá vo farebnom záväzku splňa tri základné atribúty:

- 1) Odoberá súperom ich tromfy, aby nemohli prebiť niektorý z vašich istých zdvihov.
- 2) Zabráni odohraniu dlhej farby súperov.
- 3) Umožňuje získať ďalšie zdvihy prebitím vašich stratových zdvihov.

Uvedené efekty môžete v plnej miere dosiahnuť iba v takej tromfovej farbe, v ktorej máte viac kariet ako protivníci. Rozdiel v ich počte musí byť taký, aby až do konca zohrávky ste mali tromfovú prevahu (kontrolu). Ak ju stratíte a niektorý z obrancov bude mať viac tromfov ako vy, svoj záväzok pravdepodobne nesplníte.

Ak máte na linke sedem tromfov, súper ich majú šesť. Ak budete prinútený iba raz prebiť vo svojej ruke, môže dôjsť k situácii, že súper ich budú mať toľko ako vy alebo aj viac a dostanete sa do ťažkostí. To však neznamená, že so siedmimi tromfami nemôžete hrať tromfový záväzok, ťažšie sa však plní.

Ak ich však máte osem, potom súperových päť je už vo výraznej menšine a obvykle ich stihnete nielen zlikvidovať, ale navyše sa vám často podarí po odohraní prvých troch tromfov vypracovať si dva až tri diaľkové zdvihy. Aj preto sa v dražbe kladie dôraz na to, aby sa našla takáto zhoda (osem kariet vo farbe).

A ešte jednu praktickú poznámku. Prebíjať svoje malé karty tromfami má zmysel iba vtedy, keď ho uskutočňujete v tej ruke, ktorá ich má kratšie. V tej, v ktorej je tromfová farba dlhšia, je to bez efektu (pokiaľ nie sú na to zvláštne dôvody – ale o tom až neskôr), pretože prebíte kartami, ktoré budú i tak vaše (diaľkové zdvihy). Navyše nie je dobré, ak sa v dlhších tromfoch príliš skrátite – budete ich často potrebovať na to, aby ste súperom zabránili odohrať si ich dlhú farbu.

Pri plánovaní tromfovej hry, podobne ako pri BT hre, si spočítajte isté zdvihy, aby vám bolo jasné, koľko ich potrebujete vyrobiť na splnenie záväzku. Mimoriadne dôležité je uvedomiť si, koľko zdvihov môžu získať súper. Sú to tzv. **stratové zdvihy**. Musíte sa rozhodnúť, aké osobitné kroky podniknete, aby ste hroziacu stratu eliminovali. Záchranu najčastejšie hľadajte v ich prebití tromfom alebo často máte alebo si vytvoríte možnosť odhodiť stratovú kartu inú farbu.

Keď máte základnú analýzu vykonanú, musíte svoj plán doplniť i o postup, ako uplatniť svoje tromfy. Spôsob, ako ich hráč dokáže použiť, je meradlom úrovne jeho hry. Tromfy je najvýhodnejšie rozohrávať čo najskôr, aby ste ich čo najviac (najlepšie všetky) súperom odobrali, aby nimi nemohli prebiť zdvih, ktorý by ináč patril vám.

Traduje sa anekdota, že istý lord vydedil svojho syna iba preto, že včas nevytromfoval. Zoberte si z nej poučenie, i keď vám nehrozí dedičstvo po lordovi, strata dobrého partnera áno.

Ak chcete byť dobrým hráčom, nehrajte systémom „od zdvihu k zdvihu“, ale vždy si urobte plán zohrávky, potom vás nič neprekvapí.

<p>♠ A 8 3 ♥ K Q 6 5 ♦ J 9 3 ♣ 10 8 4</p>	<p>♠ Q 9 ♥ 4 2 ♦ 8 6 5 4 2 ♣ K Q J 2</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		<p>♠ 7 5 ♥ 10 9 8 7 3 ♦ K Q 10 ♣ A 9 7</p>	<p>Dražba: Juh Západ Sever Východ 1P pas 3P pas 4P pas PAS pas</p>
	N												
W		E											
	S												
<p>♠ K J 10 6 4 2 ♥ A J ♦ A 7 ♣ 6 5 3</p>	<p>Výnos: ♣K</p>												

Súperi si najskôr odohrajú tri trefy (♣K, ♣Q a ♣A) a v štvrtom kole zmenia na kára – ♦K. Hlavný hráč si medzitým spočítal svoje stratové zdvihy. Tri v trefoch už odovzdal a navyše hrozí ešte strata kárového a možno aj v tromfoch, ak sú nepriaznivo delené (3:1 a 4:0). Vidí tiež, že ak by nestratil tromfový zdvih, môže záväzok zachrániť tým, že stratové káro zahodí na vysoké srdce stola.

Preto kárového kráľa zobral esom a odohral ♥A a ♥J. Prešiel na stôl pikovým esom a na ♥K víťazoslávne odhodil z ruky stratovú károvú sedmičku. Jeho nadšenie západ schladil tým, že tretie srdce prebil tromfom. A to bol štvrtý a porážajúci zdvih.

Asi podobne zohrával i lordov syn a vydedili ho len preto, že nectil základné pravidlo:

Pri zohrávaní farebného záväzku odoberte súperom čo najskôr tromfy, aby nemohli prebiť vaše vysoké karty v bočnej farbe!

Vo svetle tohto dôležitého pravidla sa určite rozhodnete pre iný plán. Chýba vám síce ♠Q, ale ak stiahnete eso a kráľa, nie ste bez šance, že tromfy súperov zlikvidujete, ak sú delené 2:2. A až potom prejdete na srdcia, na ktoré káro už bez nebezpečenstva zhodíte. Ak sú tromfy 3:1 a dáma nevypadne, už záväzok nesplníte, ale aj vtedy pokračujte v srdciach, aby ste nepadli až dvakrát. Už nebude vadiť, ak tretie srdce, na ktoré zahodíte stratovú kartu, vám súper prebijú vyso-kým tromfom, pretože je i tak ich istým zdvihom.

K voľbe ako rozhrať tromfy ešte jednu poznámku. Bridžisti sú známi svojou poverčivosťou, a preto mnohé typické situácie radi riešia v súlade s osvedčenými sloganmi. Preto i väčšina z nich piky zohrá tak, ako juh v našom príklade, lebo ho učili, že „eight ever, nine never“. To znamená, že keď má v kritickej farbe osem kariet na linke, vykoná impas na chýbajúcu figúru a ak ich má deväť (čo je náš prípad), neimpasuje, ale hrá na vypadnutie druhej figúry.

„Kto včas nevytromfuje, bude chodiť peši a bosý po Londýne“ – je ďalší okridlený slogan i varovanie, že pridete o všetko, ak ho nebudete dodržiavať. A neplatí iba v Anglicku.

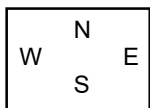
Ale pozor! Američania naproti tomu hovoria, že „po New Yorku chodí veľa hráčov peši a bosých, pretože vytromfovali príliš rýchlo“. Tak kto má teda pravdu? Odpoveď je prostá – obaja!

A aby ste vedeli, kedy nemusíte a ani by ste nemali rešpektovať pravidlo o rýchlom vytromfovaní, uvádzame dôležitú zásadu:

Ak tromfy potrebujete na likvidáciu stratových zdvihov (prebitie na stole, ev. ochrana pred odohraním farby súperov), tromfovanie odložte, príp. vytromfujte iba čiastočne. Tým umožníte svojim tromfom, aby dokončili „svoju prácu“!

Nasledujúci príklad je ukážkou takejto zohrávky. Uvádzame ho na diagrame, na ktorom nie sú ruky obrancov. Koniec koncov, nevidíte ich ani pri praktickej hre. Treba si na to postupne zvykať.

♠ Q J 9
♥ A 6
♦ K Q 8 7 6
♣ 9 7 3



♠ A K 10 8 3
♥ J 8
♦ J 5
♣ A 6 4 2

Dražba:
Juh Západ Sever Východ
1P pas 4P pas
PAS pas

Západ vyniesol ♣K a vy si zostavujete plán zohrávky. Počítate isté zdvihy – päť pikových a dve bočné esá, spolu sedem, a vidíte, že viac ako dosť ich môžete získať v kárach, až v nich súperom vyrazíte eso. Keď sa však pozriete na situáciu v

stratových zdvihoch, zistíte, že nie je dôvod na optimizmus. Hrozí, že okrem kárového esa odovzdáte srdce a až tri trefy. Srdce sa vám pri skorom rozohraní kár iste podarí na túto dlhú farbu zhodiť. Tri trefy však nie, pretože na rozdiel od srdca túto farbu už nechráni eso, a tak súper, len čo sa dostanú do zdvihu (♦A), si ich určite stiahnu a vy padnete.

Je na to nejaký liek? Iba taký, ktorý zabráni odohraniu posledného trefu. A ten tu je! Po zobrazení prvého zdvihu s ♣A zahráte iba dve kolá tromfov (♠A a ♠Q) – čiastočné vytromfovanie – a rozohráte kára. Až súperom vyrazíte ♦A, stiahnu si svoje dva trefy, ale nie tri, pretože ♠J na stole je poistkou, ktorá tomu zabráni. Ich ďalší výnos (napr. srdce) zoberiete a teraz už môžete dotromfovať (tromfy už vykonali „svoju prácu“). Na vypracované kára si zhodíte srdce i tref.

V súvislosti so zohrávkou vás upozorňujeme na jeden detail, ktorý v iných kartových hrách nie je zvyčajný, a to je spôsob ukladania odohraných kariet. V bridži sa zaužívalo, že po ukončení zdvihu sa karty nedávajú na hromádku, ale každý hráč si tú svoju položí rubom pred seba. Ak zdvih získala jeho strana, položí kartu vertikálne a ak súper, potom horizontálne. Tak v každom okamihu majú všetci aktéri prehľad, koľko zdvihov získala ich linka.