

Výnosy

Po prvom výnose vydražiteľov partner vyloží svoje karty na stôl a kým hlavný hráč bude uvažovať o pláne zohrávky, ani vaše mozgové závyty nesmú zostať bez aktivity. A to i preto, že obrana sa považuje za azda najnáročnejšiu časť bridžovej hry.

Ale vráťme sa k vynesenej karte. Je prvou informáciou od vášho partnera, ktorá veľa naznačuje. Výnos treba vnímať i podľa toho, či ide o BT hru, alebo tromfový záväzok. Keďže už výnos často rozhoduje o osude rozdania, pozrime sa bližšie na tie kritériá, ktoré by sa mali dodržiavať, aby ho partner dokázal správne „prečítať“.

Výnos proti BT záväzku

Ten musí byť motivovaný známym faktom, že ide o preteky medzi hlavným hráčom a obranou, ktorá linka skôr vypracuje svoju farbu. Už vieme, akou silnou zbraňou sú v beztromfových záväzkoch dlhé farby. To zjednodušuje i rozhodnutie, aký výnos je najlepší.

Temer vždy to je **najdlhšia farba**, buď vlastná, alebo partnerova, ak tento s ňou zasiahol do dražby. Najlepší je aj preto, že bez zdvihov na malé karty dlhej farby (diaľkové zdvihy) prakticky nie je možné poraziť správne vydražený BT záväzok. Ak však získate dva diaľkové zdvihy, iste vás úspech neminie.

Menej časté sú prípady, keď naopak najlepší je výnos z troch i dvoch kariet krátkej farby – je to výhodné iba v prípadoch, keď ste mimoriadne slabý alebo naopak veľmi silný.

Je logické, že výnos do farby, ktorú dražil hlavný hráč, je spravidla zlým výnosom (pokiaľ ju nemáte mimoriadne dobrú).

Aby bol partner dobre informovaný o kvalite vynesenej farby, boli prijaté postupy, ako to dať najavo – ktorú konkrétnu kartu vyniesť.

Najinformatívnejšie výnosy sú **výnosy zo sledu**. Sled je každé zoskupenie honérov, z ktorých aspoň dva musia byť v bezprostrednom „susedstve“, napr. A-K, K-Q, Q-J, J-10. Pri používaní štandardných signálov platí: **z figúrového sledu sa vynáša najvyššia karta!**

Poznáme tri typy sledov:

- * plný sled (min. tri susedné karty)
A K Q, K Q J, Q J 10, J 10 9;
- * prerušený sled (po druhej karte je ďalšia až o dva stupne nižšia)
A K J, K Q 10, Q J 9, J 10 8;
- * vnútorný sled (prvý honér je aspoň o dva stupne vyšší)
A Q J 9, A J 10 9, K J 10 8, K 10 9 7, Q 10 9 8.

Výnos honérom (podčiarknutý) je pre partnera signálom, že máte bezprostredne nižšiu kartu a nevlastníte bezprostredne vyššiu, ako je vynesená (o dva stupne vyššia byť môže – vnútorný sled).

Výnos od figúry (honéra)

Ak chcete dať partnerovi najavo, že vo farbe nemáte sled, ale jednu alebo dve figúry, použijete na to malú kartu. Je zaužívané, že sa vynáša **štvrtá karta zhora** (z troch najmenšia). Konkrétne: Q 6 3, J 8 4 A 10 7 2, K Q 4 3, A Q 8 5, K J 6 2 K 9 8 7 3, A J 8 6 4.

S desiatkou, ktorá je najnižší honér, odporúčame zaobchádzať ako s figúrou (ak je aspoň vo štvorfarbe): 10 8 6 4, 10 9 6 5 3.

Výnos vylučujúci figúru

Keď chceme vyniesť z dvoch, ev. troch kariet z farby, v ktorej nie je figúra, siahneme na **najvyššiu** z nich: 9 8 4, 7 5 3, 10 9 4 8 4, 9 2.

Voľba farby výnosu

Nie vždy máte k dispozícii päťfarbu. Relatívne dobrý je i výnos zo štvorfarby. V prípade, že vlastníte **dve štvorkartové farby**, často stojíte pred dilemou, z ktorej vyniesť. Pokiaľ je v jednej z nich sled alebo aspoň prerušený sled, ste bez problému. Ale ak to tak nie je, vyberte výnos z farby, v ktorej je šanca, že sa vytvorí **sled v spojených kartách**, ak u partnera nájdete figúru. Tým by sa váš výnos stal mimoriadne lukratívnym. Tak napr. z ruky:

♠ Q 10 7 2 ♥ Q 8 6 3 ♦ A 5 4 ♣ 9 8

vyneste ♠2 s nádejou, že partner má dolníka alebo kráľa.

♠ K 10 7 2 ♥ Q 10 6 3 ♦ A 5 4 ♣ 9 8

vyneste ♥3; tak ♥K, ako aj ♥J vytvoria sled (pri pikách iba ♠Q).

Keď máte dve farby zdanlivo rovnocenné, rozhodnite sa pre tú z nich, ktorá je vedená nižšou figúrou:

♠ K J 7 2 ♥ Q 10 6 3 ♦ A 5 4 ♣ 9 8

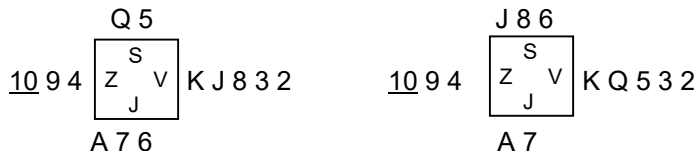
vyneste ♥3, pretože ♠K i ♠J môžu byť potenciálne vstupy na ev. vypracované srdcia (sú šance dvakrát sa dostať do ruky).

Ak je vaša **ruka veľmi slabá**, musíte zvážiť efektívnosť výnosu z dlhšej farby, pretože nemáte potrebné vedľajšie vstupy. Aj keby sa vám nejakým zázrakom podarilo svoju farbu vypracovať, nedostali by ste sa k odohraniu malých kariet. Aká-taká šanca na úspech je iba v tom prípade, keď dlhá farba je vedená esom – to môže byť dozdvihom v treťom kole tejto farby (dve kolá prepustiť!), ak silnejší partner má v nej tri karty.

V každom inom prípade je vhodnejšie zaútočiť z troch (i dvoch) kariet v nedraženej farbe. Je dosť pravdepodobné, že sa vám podarí „sťažiť“ do partnerovej štvorkartovej i dlhšej farby. A keďže vaša sla-bosť predpokladá istú silu u partnera, a teda aj možné dozdvihy na ňu, je to to isté, ako keby svoju farbu vyniesol on sám.

Dobry výnos je najnižšia od figúry: napr. Q x x.

Útok z troch kariet bez figúry (vynáša sa najvyššia) je o to lepší, o čo sú silnejšie najvyššie z nich. Ideálom je, ak sú v slede, ako napr.: 10 9 4 alebo 9 8 2. Niekedy to spôsobí i okamžité uvoľnenie farby:



V oboch prípadoch po výnose desiatky hlavný hráč urobí iba eso. Ak dá zo stola figúru, východ ju nadvije a ak malú, prepustí.

Ak je vaša **ruka silná** a máte i dlhú farbu, je samozrejmé, že ju vynesiete. Keď v nedražených farbách máte najviac štyri karty, potom musíte hlavný dôraz klásť na **bezpečnosť!** Napr. s:

♠ K J ♥ A Q 10 x ♦ 10 8 x ♣ K J x x

vynášate proti 3BT a vidíte, že pri vašich 14 bodoch partner ťažko má čo len dámu (zo všetkých 40 b. majú vydražiteľia cca 26 b.). Ste teda odkázaný iba na seba. A v takomto prípade výnos spod figúry iste bude znamenať stratu zdvihu. Jediný bezpečný výnos je iba ♦10.

Ak **partner zasiahol do dražby**, potom všetko, čo sme si doteraz povedali o prvých výnosoch, platí už iba obmedzene, pretože:

Zvyčajne najlepší výnos je **vo farbe partnera!**

Zväčša sa do dražby zasahuje dobrou farbou, s cieľom ukázať partnerovi výhodný výnos. Vynáša sa (karta je označená tučne):

z dubla – najvyššia: 9 4, K 7, Q J;

z 3 a viacerých malých kariet – najvyššia: 9 7 2, 8 5 4 3, 4 3 2;

od honóra (min. 3 karty) – tretia najmenšia: Q 8 4, 10 5 2;

od viacerých honórov – najvyššia: K J 4, Q 10 3, A Q 7 2.

A kedy nemusíte vyniesť partnerovu farbu? Sú to tieto prípady:

* Ak máte v partnerovej farbe iba singl a vlastníte dobrú farbu (min. dve figúry).

Napr. máte: ♠x ♥Q J 10 x x ♦10 x x x ♣x x x a partner zasiahol pikami – vyneste ♥Q.

* S dublom v partnerovej farbe, ale iba v tom prípade, keď vlastníte dobrú farbu a máte na ňu i dozdvih. Najslabšia ruka, ktorá sa ešte dá použiť, je: ♠x x ♥A x x ♦Q J 10 x x ♣x x x; vyneste ♦Q.

Výnos proti farebnému záväzku

Jeho výber sa už neriadi tými zásadami, ktoré boli rozhodujúce pri beztromfových záväzkoch. Vypracovanie bočnej farby už nie je u obrancov reálne, pretože tromfová prevaha hlavného hráča to obvykle znemožní. Ak máte farbu ako AKQxx, v BT hre v nej môžete získať i všetkých päť zdvihov, ale vo farebnom záväzku budete mať problémy aj s dvoma, ak ju hlavný hráč má krátku a prebije vám vašu vysokú figúru tromfom.

Z uvedeného dôvodu už nemôžete dúfať, že uplatníte svoje malé karty – obrana môže profitovať iba zo zdvihov na vysoké honéry a občas na prebitok, pokiaľ hlavný hráč nestačí včas vytromfovať a vy ste krátky v bočnej farbe, ktorá sa rozohráva. Preto výnos od figúr nie je zvyčajne dobrý, pokiaľ to nie je zo sledu (KQJ, QJ9 a pod.).

Aj tu platí osvedčená zásada, že **výnos do partnerovej farby** je vo väčšine prípadov bezpečný a málokedy znamená stratu zdvihu, čo sa o iných výnosoch nedá vždy povedať. A ak v nej máte singl, na rozdiel od BT hry neváhajte a vyštartujte s ním (ak budete mať šťastie, partner sa dostane na výnos, farbu vráti a vy uplatníte svoj ináč bezcenný tromf na prebitok). Pravidlá pre voľbu konkrétnej karty, ktorú v partnerovej farbe vynesiete, sú tie isté ako pri BT hre.

Typický pre farebnú hru je **výnos tromfa**. Ten je vždy najlepší, ak máte z dražby pocit, že vydražiteľ je na stole krátky v niektorej bočnej farbe. A ako to spoznať? Je to temer vždy, keď dražil dve farby a jeho partner ho podporil iba v jednej z nich (teda druhú má asi kratšiu).

Juh Sever	Juh Sever	Juh Sever
1S - <u>1BT</u>	1P - <u>1BT</u>	1K - <u>1S!</u>
2P - <u>4P</u>	2S - <u>3S</u>	1P - <u>2P</u>

Občas je takýto výnos úspešný, ak súperova linka dražila jedinú farbu (tromfy). Iste v nej majú veľmi dobrú zhadu a možnosti na prebitky. Treba si však uvedomiť, že tým niekedy stratíme tempo a nestihneme už získať zdvihy v inej farbe. Ak je však zrejmé, že stôl je slabý a pravdepodobne sa spolieha predovšetkým na prebitky, potom je tromfový výnos najlepší.

Juh Sever	Juh Sever	Juh Sever
1S - <u>2S</u>	1P - <u>2P</u>	1K - <u>2K</u>
3S - <u>PAS</u>	2BT - <u>3P</u>	PAS

Po uvedených dražbách vynesete tromf.

Tromf je dobré vyniesť i vtedy, keď v bočných farbách máme honéry a obávame sa, že ich rozohraním stratíme zdvih. Tak napr. s rukou: ♠ xxx ♥ Kxxx ♦ Qxx ♣ KJx proti záväzku 4P začnite pikou. Iný výnos (pokiaľ partner nedražil) môže pre vydražiteľa znamenať zisk zdvihu, na ktorý ináč nemá nárok (ak musí farbu rozohrať sám).

Ak máte v tromfoch singl, neodporúčame ho vyniesť. Partner ich má potom obvykle štyri, čo často vedie k vyimpasovaniu jeho ev. figúry – pozri nasledujúce zásady a príklady pre výnos singla.

Dosť častý proti farebnému záväzku je **výnos singla**. Nie je ale až taký vynikajúci, ako sa zdá. Aspoň nie tak často, ako ho veľa hráčov s obľubou využíva. Vedie ich k tomu snaha ukradnúť vydražiteľovi zdvih s tým, že partner má vo farbe singl eso a farbu vám ihneď vráti späť na prebitok. Také šťastie nie je časté a určite nebudete úspešný, ak ste relatívne silný, a teda eso a vôbec nejaké dobré body u partnera sú nepravdepodobné. Treba mať na zreteli i skutočnosť, že obrana berie zdvihy predovšetkým na honéry a výnos singla môže znamenať stratu tempa (už nemusíte stihnúť získať všetky svoje potenciálne zdvihy).

Aký nebezpečný môže byť výnos singlom, uvidíte na príkladoch:

[a]	[b]	[c]									
Q 10 6 4	K J 9 3	K J 4									
<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">Z V</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">J</td></tr> </table>	S	Z V	J	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">Z V</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">J</td></tr> </table>	S	Z V	J	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">Z V</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">J</td></tr> </table>	S	Z V	J
S											
Z V											
J											
S											
Z V											
J											
S											
Z V											
J											
5 K J 9 2	7 Q 10 6 2	10 Q 8 6 5 2									
A 8 7 3	A 8 5 4	A 9 7 3									

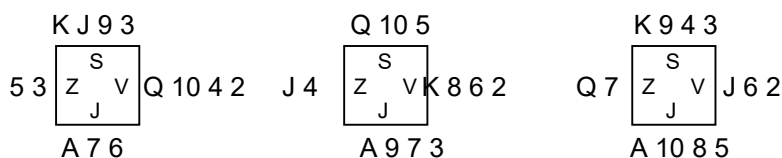
Po výnose singlom hlavný hráč ihneď vidí, že farba je zle delená, čo po vytromfovaní efektívne využije. Tak v príklade [a] päťku nadbije šestkou a vyššiu kartu východu vezme esom a ešte iste získa jeden zdvih. Bez tejto pomoci by pravdepodobne zahrál eso a malú proti dvom honérom a prišiel by o všetky ostatné. V príklade [b] získa takto až tri zdvihy miesto dvoch a v [c] všetky štyri.

Aj preto sa výnos singl tromfom považuje za jeden z najhorších!

Dobrý hráč preto singl (v inej ako tromfovej farbe) vynesie iba v takom prípade, keď vidí, že je to jediná šanca na porazenie súpera, resp. možnosť získania prebitku je väčšia ako možná strata zdvihu. Sú to obvykle tieto prípady:

- * S veľmi slabou rukou, ako napr.: ♠xxxx ♥xxx ♦x ♣Qxxxx, je výnos singla na mieste, pretože ťažko možno predpokladať, že sila partnera je taká, že by sám získal štyri zdvihy; jedinou šancou na porazenie celoherného srdcového záväzku je kárový prebitok.
- * Ak hráč na výnose má rýchly tromfový zdvih (Ax, ev. Kxx), výrazne to znižuje riziko straty, a teda zaútočenie singlom už má význam. Nemôžete síce s istotou očakávať, že partner má v tejto farbe eso, ale aj keď udriete do prázdna, tromfový zdvih je istotou, že sa opäť dostanete do ruky a vstup k nemu môžete nájsť v inej farbe. Takou typickou rukou je napr.: ♠x ♥Axx ♦Kxxx ♣Qxxxx; i keď partner v srdcovom záväzku nemá ♠A, váš istý dozdvih na ♥A vám umožní dostať partnera do zdvihu kárami alebo treťmi (podľa toho, čo na stole uvidíte).

Menej nebezpečný je **výnos z dubla**, ale aj ten niekedy pomôže vydražiteľovi lacno získať zdvih. Ak dubl je vedený tophonérom (Ax, Kx a Qx), mnohých to zvädza k jeho výnosu so snahou o ev. prebitok v treťom kole farby, čo často vedie ku strate. Výhodný je iba vtedy, ak máme indíciu, že partner môže mať v tejto farbe tophonér (dražil ju). Možné riziko si opäť ukážeme na príkladoch:



Skúste si sami, aký je rozdiel medzi výnosom z dubla a situáciou, keď farbu musí vydražiteľ rozohrať sám. Vidíte, aké nebezpečné sú výnosy druhou figúrou a najhorší z nich je z Kx, ak súperi majú eso i dámu. Za zlé výnosy treba považovať aj eso z Ax; pamätajte, že **eso slúži predovšetkým na zabitie vysokej figúry** protivníkov.

Z toho, čo je vám už doteraz známe, je možné odporučiť výnos z dubla do farby partnera temer vždy, ináč iba v prípade, keď nemáte lepší výnos, resp. každým iným hrozí strata zdvihu (napr. v záväzku 4P s rukou ♠xxx ♥xx ♦AJxx ♣K10xx vyneste vyššie srdce).