

## Ako získavať zdvihy

Keď sa dražba skončila a karty tichého hráča sú po prvom výnose vyložené na stole, začína sa azda najatraktívnejšia fáza bridžovej hry – **zohrávka**. To, čo sme si doteraz o nej povedali, bol iba veľmi stručný úvod do teórie tejto mimoriadne rozsiahlej oblasti bridžu.

Splnenie záväzku závisí jedine od toho, či zinkasujete potrebný počet zdvihov. Ak teda chcete dobre hrať bridž, musíte vedieť, ako na to. V podstate jestvujú iba tri spôsoby:

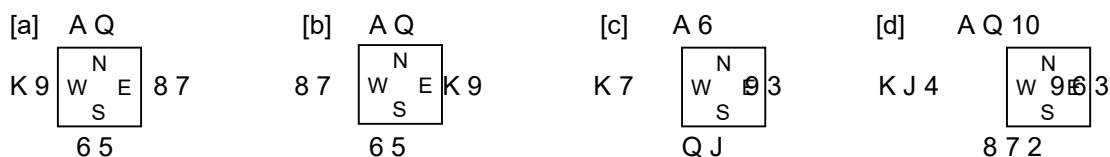
- \* na honéry,
- \* na malé karty dlhých farieb (diaľkové zdvihy),
- \* na tromfové prebitky.

### Boj honérov

Honéry (karty od esa po desiatku) sú dôstojníkmi bridžovej armády a navyiac i skvelí bojovníci, o čom svedčí i fakt, že s ich pomocou sa v každom rozdaní rozhodne o osude desiatich až jedenástich zdvihov.

Už vieme, že zdvih získa ten hráč, ktorý do neho pridal najvyššiu kartu. Eso ho berie temer vždy (až na extrémnu situáciu, keď niektorý súper nemá danú farbu a prebije ho tromfom). Ak už eso nie je v hre, najvyššou kartou vo farbe sa stáva kráľ, po ňom dáma a stále nižšie šarže. V každom kole farby je na jej čele vždy iný „veliteľ“, ktorý bol povýšený a nahradil padlých bojovníkov.

Aj keď vám na linke niektorý z honérov chýba, je tu stále šanca získať za priaznivých okolností (ak máte eso) i všetky zdvihy v danej farbe. Je to hlavne vďaka tomu, že aj nižší honér chce dokázať svoju udatnosť a snaží sa nahradiť vyššiu šaržu. Najosvedčenejší spôsob, ako tento efekt dosiahnuť, sa nazýva **impas**. V podstate ide o pridanie nižšej karty, ktorú súper za ňou nemôže nadbiť (prikryť vyššou kartou).



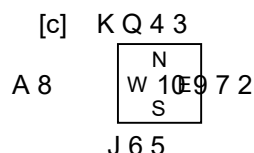
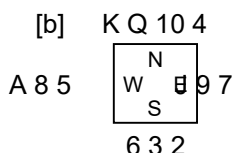
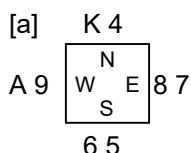
Vo všetkých príkladoch chýba hlavnému hráčovi (juh) kráľ. Pokiaľ je umiestnený po jeho ľavej strane, potom vďaka impasu vznikne situácia, ako keby ho mal sám. Konkrétne v príklade [a] zahrá z ruky malú a ak súper nepridá kráľa, berie zdvih dámou. Ak ale kráľa má súper na východe – pozri príklad [b], impas nebude úspešný a vaša dáma je stratená. Vidíte, že impas je úspešný v cca 50 % prípadov.

Iba zdanlivo iná je situácia na diagrame [c]. Dve susedné figúry v ruke umožňujú uplatniť iný dosť obvyklý impasový variant. Ak súper na vašu figúru nepridá kráľa, dáte zo stola šestku a tento i ďalší zdvih je váš. Ak prikryje dámu kráľom, zoberiete ho esom, tým tri najvyššie figúry zmiznú zo scény a váš dolník sa stáva najvyššou figúrou v danej farbe (vojaci i bridžisti tomu hovoria *povýšenie*) a neskôr získa zdvih. Ak kráľa má druhý súper, je to smola, ale aspoň ste sa snažili.

Zaujímavý je posledný príklad [d]. Hlavnému hráčovi chýbajú až dve figúry (kráľ a dolník) a ak sú obe u správneho zo súperov (ako na diagrame), nezískajú ani jeden zdvih. Veľmi dôležitou podmienkou je pridanie správnej karty zo stola – a tou je desiatka, najmenší honér. Takéto zahranie nazývame **hlboký impas**. Ak sa hlavný hráč dostane opäť do ruky, impas zopakuje (proti dáme), aby získal všetky zdvihy. Všimnite si, že iba takýto spôsob rozohrania je správny. Ak by ste najprv pridali dámu, získate síce na ňu zdvih, ale súperom už neodoberiete všetky tri – overte si to. Samozrejme, že nie vždy nájdete oba honéry u toho správneho súpera, ale i v takom prípade uvedeným postupom nič nepokazíte.

Zdvihy získané úspešným impasom iste potešia, ale pred ich vykonaním nemáte istotu, že budú vaše. Často sa budete stretávať s pojmom **isté zdvihy**. Sú to tie, ktoré získate odohratím najvyšších kariet. Tak v príklade [d] bolo istým zdvihom iba eso. Dáma, príp. desiatka sú iba možnými zdvihmi a závisia iba od úspešnosti impasu. Ak sú chýbajúce figúry rozdelené, hlavný hráč získa zdvih navyše; ak má obe východ, potom okrem istého esa žiadny a ak ich má obe západ (ako v príklade [d]), potom hlbokým impasom zoberie všetky tri.

Ak vám chýba najvyššia karta, potom snahe získať zdvih nižšou kartou (napr. kráľom, ak nemáme eso), hovoríme **expas**.



Príklad [a] je jeho typickou ukážkou – zahratie malej karty proti vysokej figúre, v tomto prípade proti kráľovi v nádeji, že vyšší honér súpera (eso) je umiestnený pred ním, a teda kráľ zoberie zdvih.

Príklad [b] demonštruje iný variant tejto techniky – výnos malej karty proti dvom susedným figúram. Keby hráč najprv odohral niektorú z nich, obrancovia by ju zobrali esom a ešte by získali jeden zdvih na dolníka. Ak sa však zahrá malá proti kráľovi a ten získa zdvih, hlavný hráč po návrate do ruky manéver zopakuje proti dáme a súperovi získajú iba jediný zdvih na eso – môžete si to sami zanalyzovať.

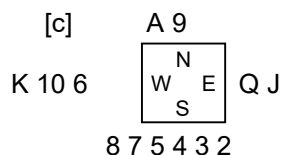
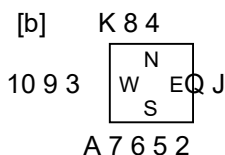
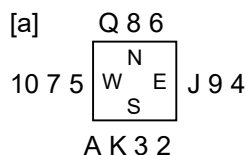
I keď posledný príklad [c] nevyzerá nijako zložito, občas sa stane, že i dobrý hráč ho nerozhodí správne. To, že vidí všetky figúry okrem esa, ho zvädza k tomu, že zahrá malú zo severu proti dolníkovi. Nič sa nestane, ak farba je u súperov delená 3:3, ak však je napr. 4:2 (čo je dosť časté), ako v našom príklade, získajú takto o jeden zdvih navyše (okrem esa i desiatku). Vám, ktorí ste všetko pozorne sledovali, sa to však určite nestane, pretože zvolíte rovnaký postup ako v predchádzajúcom príklade – zahráte **malú proti dvom figúram** a súperovi budú mať nárok iba na jediný zdvih. A počínajte si tak vždy!

Doteraz uvedené príklady sú typickými ukážkami, ako získavať zdvihy na honéry. Tým však nie sú ani zďaleka vyčerpané všetky možnosti rozohrania farebných kombinácií, a preto sa k tejto dôležitej téme ešte vrátíme.

### Ako sa vojak stane generálom

Keď honéry splnia svoju bojovú úlohu, do vojnovej vravy vstúpia i obyčajní vojaci, preberú z rúk honérov vojnovú zástavu a v mene jej farby vedú ďalší boj už oni.

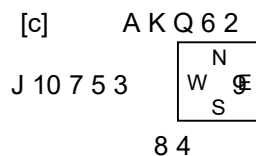
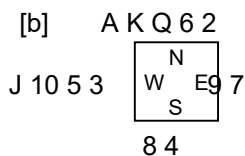
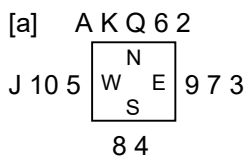
Všeobecne platí, že väčšinou *prvé tri zdvihy* v každej farbe *berú honéry*. Keď sa tri kolá odohrajú, potom štvrtá, ev. i ďalšie (ak je farba dlhšia) malé karty sa stávajú vysokými, a teda môžete na ne získať zdvihy navyše – nazývame ich **dial'kovými zdvihmi**.



V príklade [a] juh po odohratí troch najvyšších figúr (A, K, Q) zbaví súperov všetkých kariet v tejto farbe (jej rozdelenie u súperov je priaznivé – 3:3), a tým sa malá dvojka alebo trojka stáva najvyššou – dial'kovým zdvihom.

V príklade [b] juh má dva isté zdvihy (A a K), ďalší musí odovzdať na tretieho honéra súperov, čím sa u nich táto farba „vygumuje“ a juh tak získa dva dial'kové zdvihy navyše.

V príklade [c] musí juh odovzdať protivníkovi až dva zdvihy (iba eso je isté), ale dostane za ne až tri dial'kové na malé karty.



Tu vo všetkých príkladoch máte rovnaké karty. Istými zdvihmi sú iba A, K a Q. Šesťka a dvojka sú iba možnými zdvihmi a či budú vaše, to závisí od toho, akú distribúciu majú v tejto farbe súper. Ak je 3:3, ako v príklade [a], máte dva zdvihy navyše. Ak je 4:2, ako v [b], získate navyše iba jeden a ak je farba rozdelená pre vás nepriaznivo 5:1, ako v [c], potom žiadny (vaše budú iba tri vysoké figúry).

Postup, ktorým sa snažíme „vyrobiť“ dial'kové zdvihy, sa nazýva **vypracovanie farby**.

Na záver ešte jednu poznámku. Uvedený postup je možné v plnej miere uplatniť iba pri beztromfových záväzkoch. Pri farebných môžete počítať s diaľkovými zdvihmi iba v tromfovej farbe a v bočnej až vtedy, keď súperov zbavíte všetkých ich tromfov.

### Obľúbená zbraň

Ak okrem bežných zbraní máte proti súperom i nejaký ten tromf navyše, často dokážete vyrovnaný boj zvrátiť vo svoj prospech. Aj preto sa veľa vojvodcov (hlavných hráčov) cíti oveľa bezpečnejšie, keď majú v ruke dostatok tromfov a i preto tak obľubujú tromfové záväzky.

Vo farebnom záväzku je možné získať zdvihy nielen na honéry a na „diaľkové“ malé karty, ale i na malé tromfy, ktorými prebijeme svoju alebo súperovu kartu inej farby. Takémuto zdvihu hovoríme **prebitok**.

|         |     |         |  |
|---------|-----|---------|--|
| ♥ 8 7   |     |         |  |
| ♦ 6     |     |         |  |
| ♣ 6 5 3 |     |         |  |
| ♥ J     | N   | ♥ 10    |  |
| ♦ A K 3 | W E | ♦ 5 4   |  |
| ♣ 8 4   | S   | ♣ K Q J |  |
| ♥ A 6 5 |     |         |  |
| ♦ 10 2  |     |         |  |
| ♣ 7     |     |         |  |

V pozícii nášho diagramu sú srdcia tromfami (tučným písmom). Západ vyniesol trefovú osmičku, zo stola ide trojka a východ berie zdvih dolníkom. Teraz je na výnose on a pokračuje ďalej kráľom v nádeji, že mu bude patriť aj tento zdvih. Pokiaľ by bol úspešný, zahral by tref aj po tretíkrát s tým, že ak ho juh prebije, západ *nadbije* vyšším tromfom. Tento plán však nie je úspešný, pretože singl v trefoch má juh, ktorý druhé kolo berie malým tromfom, odohrá si srdcové eso, čím odstráni tromfy súperov a odovzdá im káro. Západ ho získa svojou figúrou, ale to bol posledný zdvih jeho linky. Ostatné už budú patriť hlavnému hráčovi, ktorý ďalšie káro prebije na stole a tref v ruke. Vďaka tromfom zoberal štyri zdvihy zo šiestich možných.

Ak by sa hral beztromfový záväzok, po rovnakom výnose (♣8) by si súper v tempe odohrali tri trefové zdvihy na K, Q a J a po zmene na kára i všetky tri kárové (♦K, ♦A a ♦3); juh by nezískal ani jeden zdvih, dokonca ani srdcové eso, pretože západ by si svoje srdce zahodil na tretí tref a východ na tretie káro. Čudujete sa, že tromfový bezpečnostný dáždňik je taký obľúbený?