

Hrou obrancov sa budeme zapodievať neskôr, pristavím sa aspoň pri štarte a výnosoch.

Hlavnou výhodou obrany je, že má právo štartu a teda výhodu tempa, či sa záväzok splní alebo spadne často záleží hlavne od štartu. Z toho čím vyštartujete, partner ale aj hlavný hráč usúdi, čo máte vo vašom liste. Pred štartom vyhodnoďte, ako prebiehala licitácia:

- Ak partner licitoval nejakú farbu, obvykle bude dobré štartovať do jeho farby
- Ak celý čas pasoval, treba zvážiť, ktoré farby licitovali súper a pokiaľ nemáte vlastný prirodzený štart, často je dobré skúsiť štartovať do nelicítovanej farby
- Ak máte v nejakej farbe AKxx..., štartujte kráľom, ak máte iný figúrový sled KQx..., QJx..., J10x..., štartujte najvyššou kartou. Z dubla štartujte najvyššou, spod figúry najnižšou, z trojlistu strednou.

Kým pri štarte a výnosoch hráme figúry zhora, pri pridávaní karty zo sekvencie dávame najnižšiu kartu sekvencie, teda ak máme QJ10x, pokiaľ vynášate, vynesiete Q, pokiaľ však farbu rozohral partner alebo súper, dávame 10. V takom prípade partner bude vedieť, že môžete mať J alebo Q, ak by ste však dali Q, tak u vás J môže vylúčiť a keď sa dostane do zdvihu a vaše J by bolo najvyššie, pravdepodobne do tejto farby nevynesie.

Aj pre obranu, aj pre hlavného hráča vo všeobecnosti platia tieto zásady:

- druhý dáva malú
- tretí dáva veľkú
- na figúru figúra, na malú malá - čiže ak bola vynesená figúra a vy na druhom mieste máte vyššiu figúru, pokryte ju
- na stratovú stratová - vo farebnom záväzku, ak viete, že ak by ste zabili, súper nadjije

Tieto zásady porušte, len ak viete nájsť racionálny dôvod, prečo ich porušiť máte. Pre hlavného hráča týmto dôvodom môže byť:

- ušetrenie vstupu do stola alebo do ruky
- zachytenie zdvihu a dotromfovanie, aby sa zabezpečil proti prebitkom obrany

U obrancov dôvodom môže byť:

- odblokovanie farby na vlastnej linke
- zablokovanie vstupov na stôl
- šetrenie vstupov partnera, ak je zrejmé, že ich bude potrebovať po vypracovaní farby

Zásady v bridži slúžia len ako orientačné vodítko a navzájom môžu byť v niektorých situáciách v logickom rozpore. V našom prípade je v rozpore druhý dáva malú s na figúru figúra, ak súper vyniesol napr. dámu a my máme kráľa.

Nebojte sa odovzdať súperom zdvih, ak si jeho odovzdaním vypracujete farbu. Napr. máte KQJxx, kludne zahrajte kráľa, odovzdáte jeden zdvih ale z veľkou pravdepodobnosťou získate 3 až 4 zdvihy v tejto farbe (ak súper už nemajú tromfy). Podobne budete mať QJ10xxx, najprv síce odovzdáte dva zdvihy na A a K, ale získate 4 zdvihy.

Často vidím, ako si najprv odohráte vysoké karty a potom sa bezmocne prizeráte, ako vás súper rozoberú: Ak máte na linke v jednej farbe AKx a xx a v inej QJxxx a 10xx, pričom hráte BT záväzok, prvú farbu použijete na zadržanie a vypracujete si druhú farbu. Často však odohráte najprv prvú a druhej sa ani len nedotknete, lebo nechcete odovzdať tie dva zdvihy, ktoré tak či tak odovzdáte, medzičasom ste však súperom sami vypracovali ich farbu, ak niekto z nich mal 5 list, tak vy ste síce získali dva zdvihy, ktoré by ste získali tak či tak, ale súper získal zvyšné tri.