

Doteraz sme sa venovali hlavne licitácii. Dnes si povieme, ako efektívne brániť. Obrana je asi najťažšou zložkou bridžového umenia. V tejto lekcií preberieme markovanie a štartovanie.

## Štarty a prvé výnosy do ešte nehranej farby

Hlavnou výhodou obrany je výhoda tempa, keďže do prvého zdvihu vynáša obranca po ľavej ruke hlavného hráča (LHO). Pri štarte sa LHO rozhoduje na základe svojho listu a na základe informácií, ktoré odzneli počas licitácie. Správne šartovať je jedno z najväčších umení obrany. Neraz porazenie záväzku je závislé od jediného porážajúceho štartu. Keď štartujete, musíte vyhodnotiť priebeh licitácie, ak súper horkoťažko došli do hry a vy máte málo bodov, väčšinu bodov obrany bude mať váš partner a treba šartovať tak, aby ste naďabili na jeho dobrú farbu, na druhej strane tak, aby ste mu nevyimpasovali jeho figúry. Pokiaľ partner licitoval nejakú farbu, obvykle bude dobré šartovať do ním licitovanej farby, ak nič nelicitoval, bude dobré šartovať do nikým nelicitovanej farby. Ak viete, že body obrany sú približne vyrovnané, môžete šartovať na seba, čiže zo svojej dlhej farby.

<b>AK</b>	<b>Kx</b>	<b>Qx</b>	<b>Jx</b>	<b>10x</b>
<b>AKx</b>	<b>Kxx</b>	<b>Qxx</b>	<b>Jxx</b>	<b>109x</b>
<b>AKxx</b>	<b>Kxxx</b>	<b>Qxxx</b>	<b>Jxxx</b>	<b>10xxx</b>
<b>AKxxx</b>	<b>KQ</b>	<b>Qxxxx</b>	<b>Jxxxx</b>	<b>10xxxx</b>
<b>AQx</b>	<b>KQx</b>	<b>QJ</b>	<b>J10</b>	<b>xx</b>
<b>AQx</b>				<b>x</b>

<u>x</u>	KQxx	QJx	J10x	xx
AQxxx	<b>K</b> Qxxx	<b>Q</b> Jxx	<b>J</b> 10xx	xxxx
AQJx	KJ10	<b>Q</b> J10x	<b>J</b> 10xx	xxxxx
A <b>Q</b> J10x	KJ10x	<b>Q</b> J10xx	<b>J</b> 10xxx	<b>A</b> xxx

Vo všeobecnosti z dubla najvyššia, z trojlistu stredná, spod figúry malá, z vnútorného sledu najvyššia. Do partnerovej farby je obvykle dobré ísť najvyššou, ale z trojlistu a viaclistu s figúrou môže byť lepšie ísť malou. Tiež musíte zvážiť, či sa hrá tromfový, alebo beztromfový záväzok. Zo štyroch a viacerých blotiek druhá zhora. Tučne sú zobrazené štarty do farebného záväzku, podčiarknute do BT záväzku, ak je tam len tučne, tak platí aj pre BT záväzok.

**Poznámka:** Pri kombináciách AQx a AQxx som nič nevyznačil tučne, z takej kombinácie by som podľa možnosti radšej vôbec neštartoval, ak z toho predsa len musíte štartovať, tak štartujete podľa toho, či to bola alebo nebola partnerom licitovaná farba.

Existujú aj prepracovanejšie a komplikovanejšie spôsoby štartovania, ale pre začiatok by vám tieto mali stačiť.

Do farebného záväzku väčšinou nebude dobré štartovať spod esa alebo kráľa, ale čas od času to môže byť najlepší štart. Zatiaľ sa riadte zásadou, *Spod esa/kráľa sa vo farebnom záväzku neštartuje.*

## Markovanie

Teraz popíšem, ako obrancovia môžu legálnym spôsobom signalizovať, ktorú farbu má partner zahrať. Výhodou hlavného hráča je, že má pod kontrolou obidva listy svojej linky, obranca nevie presne čo má v liste jeho parter. *Ako si možno odovzdať informáciu, čo má parter hrať, keď sa dostane do zdvihu?*

## Signalizácia pomocou pridania malej alebo veľkej karty

Keď partner otvorí nejakú farbu, môžete namarkovať, či sa vám daná farba páči, tým čo do zdvihu pridáte.

Prirodzené markovanie je *veľká chcem a malá nechcem* v tromfových záväzkoch a naopak v beztromfových. Keďže sa to hráčom zvykne pliesť, je väčšina párov dohodnutá na jednotnom markovaní, bez ohľadu na druh záväzku. V našom klube väčšina markuje metódou malá chcem a veľká nechcem. Uvedené markovanie platí, ak vynášajúci partner zostáva na zdvihu alebo, ak zdvih, v čase keď kartu pridáva do zdvihu kartu, patrí hlavnému hráčovi. Ak vieme zdvih hlavnému hráčovi vziať, tak obvykle nič markovať nebudeme, ale dáme efektívne najvyššiu kartu.

Partner vynesie K a vy máte A873, zo stola hocičo, pridajte 3. Ak však budete mať 8763, pridajte 8. Pokiaľ štartoval napr. z KQ109, ak dáte 3, bude vo farbe pokračovať a hlavný hráč získa dva zdvihy. Ak budete mať vo farbe štartu xx, keď sa hrá farebný záväzok, dajte malú, ak sa hrá BT dajte veľkú. Vo farebnom záväzku máte šancu na získanie zdvihu prebitím. V BT vy zdvih určite nezískate a partner sa možno trafí do vašej farby, pričom keď sa dostanete do zdvihu, farbu ktorou štartoval, môžete podohrať.

## Markovanie počtu kariet

Keď farbu rozohráva hlavný hráč, pomocou malá/veľká či naopak, môžete partnerovi namarkovať, koľko kariet vo farbe máte. Zás záleží na dohode partnerov:

- malá - nepárny počet
- veľká - párny počet

ale môžete mať aj opačnú dohodu. Môže to byť dôležité, hlavne ak hlavný hráč zohráva BT a nemá vstup na stôl, kde má dlhú farbu. Vo farebnom záväzku to môže byť dôležité tiež, expertní hráči takto vedia dopočítavať rozlohu partnera a hlavného hráča a zvoliť efektívne pokračovanie obrany. Pokiaľ informácie o počte neviete spracovať, bude lepšie počty nemarkovať, keďže vám to na obrane nepomôže a expertný hráč túto informáciu využije. Niekedy v budúcnosti, keď budete mať zvládnuté základy obrany si treba s partnerom dohodnúť aj markovanie počtov.

## Markovanie pri nepriznaní farby

Keď hlavný hráč alebo partner zahrá farbu, ktorú už nemáte a zdvih nezabijete, môžete partnerovi signalizovať, preferenciu farby. Najjednoduchšie je markovať rovnako, ako pri rozohrávaní farby, takže, ak zahodíte malú kartu, túto farbu chcete, ak zahodíte veľkú kartu, túto farbu nechcete. Markovanie malou je jednoznačnejšie a partner keď sa dostane do zdvihu a nemá lepšie pokračovanie, túto farbu zahrá. Hlavne v BT záväzku však môže byť zahodená karta porážajúcim zdvihom, aj keby to bola dvojka, v takom prípade zahodte vysokú kartu v inej farbe a partner by z priebehu zohrávky a licitácie mal vedieť usúdiť, ktorú farbu zahráť.

## Lavinthal

Efektívnym spôsobom markovania je Lavinthal. Hlavný hráč hrá tretie kolo tromfov a vy už nemáte tromf. Farbu, ktorú zahodíte nechcete a podľa toho, čo zahodíte, hovoríte: ak ste zahrli malú *Hraj do nižšej farby*, ak ste zahrli veľkú *Hraj do vyššej farby*. **Príklad:** Tromfy sú piky, ak zahodíte 9 károvú, partnerovi

markujete: *Zahraj srdce*, ak zahodíte 2 károvú, partnerovi markujete *Zahraj tref*.

Lavinthal môžete použiť aj v iných situáciách, napríklad, partner štartne esom srdcovým, tromfy sú piky a na stole bol singel v srdciach. Tromfy vylúčime a zostávajú nám dve farby: trefy a kára. Keď do zdvihu pridáte malé srdce signalizujete - *Hraj tref*, ak pridáte veľké srdce - *Hraj káro*. Ak pridáte strednú kartu, vravíte - partner rob čo môžeš, nemám žiadnu preferenciu farby.

Podobne môžete Lavinthal použiť, ak partner štartol esom, na stole je v tejto farbe KQJx, ak zahodíte malú kartu, asi nemarkujete *Partner pokračuj*, ale markujete *Partner zahraj do nižšej farby pričom sú tromfy vylúčené*.

Lavinthal môžete použiť, aj pomocou tromfov. Keď hlavný hráč tromfuje, tak je prirodzené pridávať tromfy zdola, teda ak máte v tromfoch napr. 754, viete, že na ne určite nespravíte zdvih. Keď tromfuje hlavný hráč a najprv zahodíte 7 a potom malú, je to lavinthal, ukazuje na vyššiu z farieb, ktoré prichádzajú do úvahy. Keď pridáte 4, tak to nemusí byť marka na nižšiu farbu, ale ak postupne pridáte 475, tak ste tú nižšiu farbu namarkovali.

Lavinthal môžete použiť tiež, keď viete, že to čo zahráte, váš partner zabije. Ak do prebitku zahráte vysokú, signalizujete zahraj vyššiu farbu, ak malú zahraj nižšiu farbu. Takto sa znova dostanete do zdvihu a znova mu viete dať zabiť.

### **Ktoré karty sú malé a ktoré veľké?**

Od 7 vyššie veľké, od 5 nižšie malé a 6 je neutrálna. Niekedy však vašou najnižšou kartou môže byť 7 či vyššia karta alebo naopak, vaša najvyššia je 5. Takže čas od času partner váš signál nemusí pochopiť, mal by však zhodnotiť karty ktoré má v ruke a ktoré vidí na stole a ktoré zahrál hlavný hráč. Ak vidí 6542 a hlavný hráč pridal 3, tak by mal vedieť, že vaša 7 bola malá. Marku viete dokončiť, pokiaľ máte príležitosť ešte nejakú kartu zahodiť. Ak ste najprv dali 7 a potom vyššiu, 7 bola malá a farbu chcete, ak ste po 7 dali nižšiu, 7 bola veľká.

### **Ako hlavný hráč môže obrancom sťažiť markovanie?**

Vo vyššie uvedenom prípade, ak by hlavný hráč namiesto 3 pridal do zdvihu 8, tak RHO by nevedel naisto, či 7 bola malá alebo veľká, s veľkou pravdepodobnosťou by ju vyhodnotil ako veľkú a možno by pokračoval inou farbou.

Partnerovi markujte len to, čo potrebuje vedieť, keďže hlavný hráč sa vás má právo spýtať, ako markujete a tak každá marka je informáciou nielen pre partnera, ale aj pre hlavného hráča. Hlavne expertní hráči vedia informácie, ktoré si obrancovia vymenia pomocou mariiek lepšie vyhodnotiť, než oni a tak namiesto toho, aby vám marky pomohli záväzok poraziť, pomôžu hlavnému hráčovi sa zorientovať a záväzok splniť.

### **Falošné markovanie**

V prvom rade sa musíte naučiť markovať v súlade s tým, čo naozaj v liste máte, aj za tú cenu, ktorú som spomenul v predchádzajúcom odstavci. Časom však prídete nato, kedy je dobré pri markovaní klamať. Ak sa dá robiť impas na obidve strany, tak buď netreba markovať vôbec, alebo markovať, že figúru máte vy, hoci ju nemáte. Partner by mal vedieť, že vy v danej farbe nič nemáte, ale hlavný hráč sa na základe toho môže nesprávne rozhodnúť. Na podobné finty však zatiaľ máte čas, ak sa však v rozdaní

vyskytne takáto príležitosť, po jeho odohraní vás na to upozorním. Podobne môžete markovať, že farbu nechcete, ak viete, že sa partner asi už nedostane do zdvihu. Hlavný hráč vás však do zdvihu na základe falošnej marky možno pustí sám.