

Straty po štarte sú často veľké a nedajú sa napraviť. Kým sa veľa hráčov venuje rozpracovaniu licitácie a analyzuje ako zohrávať lepšie, počas obrany hrá stereotypne a často dokonca nezmyselne. Okrem iného aj preto, by na turnajoch všetci chceli v každom rozdani zohrávať. Je známe, že najviac percent sa získava od súperov po zlej obrane.

Ako štartovať lepšie? Pokúsime sa na túto otázku odpovedať, smerujúc naše úvahy hlavne na stredne vyspelých bridžistov a nie na veľmajstrov. Preto sa budeme zaujímať o prirodzené vynášanie, ktoré je najznámejšie a najrozšírenejšie.

Pred štartom

K správne mu záveru, ktorou kartou zaútočiť nám slúžia nasledujúce informácie:

- lokalizácia honérov a rozloha vlastného listu
- licitácia partnera
- licitácia súperov

Povieme si, ako tieto elementy skombinovať do logického celku, pričom budeme rozlišovať medzi štartom proti bez tromfovému a proti farebnému záväzku.

Proti BT:

- plnú farbu hráme zhora
- AKJ5432 alebo lepší vychádzame esom
- AKQ105, AKQ32, AKQx - vychádzame kráľom
- AQJ1054, AQJ6432 - vychádzame dámou
- KDJ5 (alebo viac) - hráme kráľa
- AK7543 - hráme 5, ako štvrtú zhora, ale ak máme bočný vstup, útočíme figúrou
- KQ6543 alebo QJ6543 - hráme najvyššiu figúru alebo štvrtú zhora
- DJ10xxx (a viac blotiek) - hráme dámu
- AK432, AD432, AJ432, KQ432 - hráme trojku, ako štvrtú zhora
- QJ105, KQ105, QJ95 - hráme najvyššiu figúru
- ľubovoľná farba 5 alebo 6 listá - so vstupom, štvrtou zhora, napr. Q9765 - vychádzame 6
- tri blotky - hráme najvyššiu alebo strednú
- snažíme sa vyhnúť výnosu z kombinácií QJ5, KQx alebo AKx, nevychádzame tiež z dublov A, K, Q a blotka

Proti farebným záväzkom:

- AKQ, AKJ alebo AKxxx vynášame K alebo A podľa partnerskej dohody
- tromfovými blotkami útočíme, ak zohrávajúci licitoval dve farby a jeho partner ho podporil iba v tromfoch
- z dubla AK, štartujeme naopak, než vynášame normálne, tento štart použijeme, len ak predpokladáme istý vstup u partnera
- KQJ (taktiež s blotkami) - hráme K
- A a blotka vo farbe partnera - hráme eso a pokračujeme blotkou
- singel kráľ vo farbe licitovanej partnerom
- singel - singel hráme za predpokladu, že máme buď zádrž v tromoch alebo aspoň

- tri blotky v tromfoch, ale tiež, ak môžeme predpokladať vysoké figúry u partnera
- QJ10 (aj s blotkami) - Q
- ľubovoľná sekvencia - najvyššia karta
- AKxx - A alebo K, podľa partnerskej dohody
- tri blotky, tretie eso alebo tretí kráľ v tromfovej farbe - najmenší tromf
- farba potvrdená partnerom - štartujeme do tejto farby
- zo štyroch blotiek - najväčšou (osobne by som doporučoval druhou zhora)

Tu predstavované karty sú len orientačné. V prídžijeh sú a nemôžu byť striktné zásady, použiteľné vo všetkých situáciách.

Jednu zásadu by sme však pred štartom mali vziať do úvahy: ak máme v ruke dostatočný počet zdvihov na porazenie záväzku, **ZOBERME TIETO ZDVIHY!** Pamätajte, že jedinou a zásadnou úlohou obrancov je porazenie záväzku súperov **BEZ JEDNEJ!**

Z hľadiska taktiky štart musí spĺňať dve zásady:

- má byť agresívny, útočiaci na najslabšie miesto súpera
- a zároveň musí byť bezpečný, čiže taký, ktorý nespôsobí stratu istého zdvihu na figúru, či už našu alebo partnerovu

Zásada "bezpečného štartu" je dôležitá hlavne ak hráme turnaj na topy. Naopak pri súťaži družstiev alebo impovom turnaji, sa oplatí riskovať zadanie nadzdvihu, aby sme mali šancu poraziť záväzok.

Ak štartujeme, v prvom rade analyzujeme licitáciu súperov. Pozor! Ak si nie sme istí, či licitácia súperov bola prirodzená, dôkladne sa povypyťme na význam jednotlivých hlášok.

Takto si vybudujeme obraz o jednotlivých listoch súperov, eventuálne, aké je rozloženie figúr. Pred každým výnosom musíme tiež zvážiť, koľko zdvihov musíme získať, aby sme porazili záväzok. Koľko máme sami istých zdvihov, čo potrebujeme, aby mal partner, aby sme získali dodatočné zdvihy. Napríklad, ak súper licitovali 3BT po licitácii 1BT - 3BT a my máme list s 13 FB, tak môžeme u partnera počítať nanajvýš s jednou dámou poprípade s dvomi jackmi. Zaútočiť preto musíme tak, aby sme si chránili vlastné figúry.

Podobne, z počtu blotiek v tromfovej farbe, keďže obvykle majú aspoň 8 listý fit vieme spočítať, koľko tromfov môže mať partner. Ak máme štyri tromfové blotky, u partnera môžeme počítať nanajvýš so singlom.

Tiež zásah partnera do licitácie nám dáva informácie, ktoré musíme vziať do úvahy pred štartom. V prvom rade môžeme predpokladať, že figúry v liste partnera sú sústredené v licitovanej farbe. Z ďalšej licitácie súperov sa môžeme dozvedieť, či súper majú zádrž vo farbe zásahu. Svedčí o tom licitovanie 3BT, či licitovanie farebného záväzku nad 3BT. Najmä záväzky 5♣ alebo 5♦ obvykle svedčia o tom, že jeden zo súperov je vo farbe zásahu krátky a že nemajú v tejto farbe dostatočné zádrže na 3BT.

Hoci súper licitovali 3BT a náš partner licitoval nejakú farbu, obvykle bude dobré štartovať do tejto farby.

Prijmeme všeobecnú zásadu. **So štartom sa netreba ponáhľať.** Analyzujeme informácie, ktoré sme získali z licitácie od súperov i od partnera a konfrontujeme ich s charakterom listu, ktorý máme.

Poznámky:

- Ak budete vynášať štvrtú zhora, môže váš partner využiť **Pravidlo 11** a na základe

kariet stolíka a vlastných kariet v danej farbe ekonomicky priložiť. Pokiaľ však toto

pravidlo neviete používať, táto informácia vám nič nepovie a skúsenému hlavnému

hráčovi pomôže. Potom radšej vynášajte najnižšiu.

Zdroj: (pe-jot) Podstawy wist. Brydz 8-9 (285-286), 1970. s. 24-25.