

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

Štarty a prvé výnosy do ešte nehranej farby

Hlavnou výhodou obrany je výhoda tempa, kedže 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 štartovať je jedno z najväčších umení obrany. Neraz porazenie záväzku je závislé od jediného porážajúceho štartu. Ked' štartujete, musíte vyhodnotiť priebeh licitácie, ak súperi horkoňažko došli do hry a vy máte málo bodov, väčšinu bodov obrany bude mať váš partner a treba štartovať tak, aby ste nadabili na jeho dobrú farbu, na druhej strane tak, aby ste mu nevyimpasovali jeho figúry. Pokiaľ partner licitoval nejakú farbu, obvykle bude dobré štartovať do ním licitovanej farby, ak nič nelicitoval, bude dobré štartovať do nikým nelicitovanej farby. Ak viete, že body obrany sú približne vyrovnané, môžete štartovať na seba, čiže zo svojej dlhej farby.

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

X	KQxx	QJx	J10x	xx
AQxx	KQxxx	QJxx	J10xx	xxxx
A QJ x	KJ10	QJ10x	J10xx	xxxxx
A QJ10 x	KJ10x	QJ10xx	J10xxx	Axxx

Vo všeobecnosti z dubla najvyššia, z trojlistu stredná, spod figúry malá, z vnútorného sledu najvyššia. Do partnerovej farby je obvykle dobré íst najvyššou, ale z trojlistu a viaclistu s figúrou môže byť lepšie íst 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 možností 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

Ked' 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. Kedže 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 ked' kartu pridáva do zdvihu kartu, patrí hlavnému hráčovi. Ak vieme zdvih hlavnému hráčovi vziať, tak obvykle nič markovať nebudeme, ale dáme efektívne najvyššiu kartu.

Parter 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, ked' 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 ked' sa dostanete do zdvihu, farbu ktorou štartoval, môžete podohrať.

Markovanie počtu kariet

Ked' farbu rozohráva hlavný hráč, pomocou malá/veľká či naopak, môžete partnerovi namarkovať, kol'ko kariet vo farbe máte. Zas záleží na dohode partnerov:

- malá - nepárny počet
- veľká - párnny 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 dopočítať rozlohu partnera a hlavného hráča a zvoliť efektívne pokračovanie obrany. Pokiaľ informácie o počte neviete spracovať, bude lepšie počty nemarkovať, kedže vám to na obrane nepomôže a expertný hráč túto informáciu využije. Niekedy v budúcnosti, ked' budete mať zvládnuté základy obrany si treba s partnerom dohodnúť aj markovanie počtov.

Markovanie pri nepriznaní farby

Ked' 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 ked' 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.

Laventhal

Efektívnym spôsobom markovania je Laventhal. Hlavný hráč hrá tretie kolo tromfov a vy už nemáte tromf. Farbu, ktorú zahodíte nechcete a podľa toho, čo zahodíte, hovoríte: ak ste zahrali malú *Hraj do nižšej farby*, ak ste zahrali 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*.

Laventhal môžete použiť aj v iných situáciach, 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 Laventhal 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*.

Laventhal 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 laventhal, 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.

Laventhal 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. Niekoľko však vašou najnižšou kartou môže byť 7 či vyššia karta alebo naopak, vaša najvyššia je 5. Takže čas od času parter vás signál nemusí pochopiť, mal by však zhodnotiť karty ktoré má v ruke a ktoré vidí na stole a ktoré zahral 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 stážiť 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 vydelenil 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 mariek lepšie vydeleniť, 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 predchádzajúcim 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 zatial 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.