

Bridžový problém 9/2026

♠ AKV2			♠ Q975	Rozdával Jih, Z-V ve 2. hře.			
♥ A109 J		S	♥ KJ8	J	Z	S	V
♦ A65			♦ K94	2BT	pas	3♣	pas
♣ AQ4			♣ K32	3♠	pas	6♠	

Jste Jih a sehráváte malý slem v pikách. Západ vynesl trefového kluka.

Spočítejte ztrátové zdvihy hlavního hráče:

1 v ♥
1 v ♦

celkem: - 2

Bohužel je to zrcadlové rozdání a v každé ruce jsou 2 ztrátové zdvihy. Odpadá problém, která ruka bude ta hlavní.

Jaký je důsledek?

Oproti tomu, co jsme až dosud poznali, nemůžeme uplatnit ani plán č. 1 (přebitky), ani plán č. 2 (vypravování vedlejší barvy).

Jaké jsou vyhlídky?

Ztrátový zdvih v kárech je nevyhnutelný. V srdcích to závisí na vaší schopnosti uhodnout, na kterou stranu máte impasovat. Jistě jste si všiml, že impasovat můžete na obě strany.

Čím začnete?

Pochopitelně odehráváním trumfů. Proč byste se vystavoval riziku, že ve vedlejší barvě vašeho honéra soupeři přebijí trumfem. Bez meškání tedy vytrumfujete a při tom zjistíte, že se dělí 3-2 a na třetí trumf východ odhodí tref.

Jak dále ?

Známe mnoho bridžistů, kteří nyní zahrají srdcový impas. Dělíme je do dvou kategorií:

- Fakír – impas bude úspěšný díky jejich inspiraci „přísahal bych, že ta ďábelská dáma je vlevo „...“ ... nebo dáma vždy následuje kluka ...“ a budou se proklínat, když neuspějí.
- Vynalézavý – pokusí se nastražit na obránce léčku. Např. vynesou kluka s nadějí, že obránce přidá dámu (honéra na honéra) nebo číhají na jeho reakci. Pokud bude váhat a pak dá malou, přidají také malou. Naopak, pokud nebude váhat, položí eso a zaimpasuje na druhou stranu. Tento starý „trik“, který se často osvědčuje, nicméně nezaručuje vždy úspěch.

Ani jeden způsob ovšem nezaručuje spolehlivě úspěch.

Nebylo by výtečné splnit závazek, aniž bychom se starali o umístění dámy?

Totíž nejlepší způsob jak udělat úspěšný impas je *vůbec jej nedělat*.

Jak to udělat?

Udělat to tak, aby tuto barvu jako první vynesl obránce.

Jak ho k tomu donutit?

Postavit ho před neřešitelný problém. Buď vynést tuto barvu nebo vynést barvu „do přebitku a odhozu“.

Co tento výraz znamená?

Když jeden z obránců vynese barvu, kterou nemáte ani v ruce ani na stole a v obou listech máte ještě alespoň jeden trumf. Tak můžete v jednom listu získat zdvih přebitkem a v druhém listu odhodit ztrátovou kartu.

Jakou situaci musíme dosáhnout?

- c) V každé ruce mít alespoň jeden trumf
- d) Zbavit se všech karet v ostatních dvou barvách
- e) Teprve pak pustit jednoho soupeře do zdvihu

Jak tedy postupovat?

Po vytrumfování odehrajte tři kola trefů, eso a krále kárového a třetím ztrátovým kárem pustíte jednoho z obránců do zdvihu.

	♠ 1053		
	♥ 643		
	♦ Q87		
	♣ J1095		
♠ AKV2	Z	♠ Q975	
♥ A109 J	S	♥ KJ8	
♦ A65	V	♦ K94	
♣ AQ4		♣ K32	
	♠ 84		
	♥ Q752		
	♦ J1032		
	♣ 876		

Shrnutí:

Začátečníci milují užívat si své nové hračky: Impasy nebo-li **plán č. 3**. Po pravdě je potřeba trochu toto nadšení zbrzdit a při každé příležitosti použít techniku právě popsanou. Eliminace a vpustka. Právem platí pravidlo „impasového“ hodnocení hráče. *Čím méně hráč dělá impasů, tím lepším je hráčem.*