











Varianty 9 bodů při fleku na dvojky (červená trumf, zelená strká)

Standardní počítání: 1 bod za každý trumf a strk, 1 bod navíc za každý štych, který je jistý ve strkách nebo trumfech, 1 bod navíc za výnos. Při znalosti slohy navíc 1 bod za netrefené chybové eso u aktéra a 2 body za netrefenou malou chybu u aktéra. 9 bodů = flek; vždy stačí při rozumné rozloze dalších dvou barev u obrany. Při výjimečných a dostatečně nešťastných rozhozech třetí a čtvrté barvy mezi obránci nemusí k výhře obrany stačit ani 10 bodů na jedné ruce obránce. Těmito případy se nebudeme zabývat.

Problém: někdy není jasné, jestli lze započítat body za jistý štych na malé trumfy – jestli se dá najisto počítat s tím, že jimi zabijeme aktérovi strku, nebo jestli o ně dříve přijdeme při aktérově trumfování. Jistým štychům, které uhradíme na malé trumfy se říká „délkové body“. Dá se na ně přijít přehráním celé partie před flekováním nebo porovnáním vlastní karty s jejich základními variantami.











Varianta 1

										výnos
Sp	9	8	E	E	X	Sp	8	X	9	obrana

Body: 3 body za trumfy + 1 bod za strku + 1 bod za štych ve strkách + 1 bod za výnos = 6 bodů. Ve skutečnosti však lze započítat ještě další 3 body za jisté štychy v malých trumfech. Jak je to možné?











Aktér má nanejvýše 5 trumfů a 5 strků. Prvním výnosem žaludů z něj obrana dostane 1 trumf, zbývají mu 4. Aktér vynese strku, obrana zabije esem. Znova žaludy, aktérovi zbývají už pouze 3 trumfy, stejně jako obraně – a už to nejde, už mu ty sedmy vychází obráceně.

Nutná podmínka: netrefit aktérovi chybové eso, které by mu nahradilo trumf! Podívejme se na následující slohu:

										výnos
Sp	9	8	E	X	Sv	Sp	8	X	9	obrana












Pokud bude mít aktér 5 červených, 4 zelené a žaludské eso, vyhraje. Po prvním výnosu obrany v žaludech mu stále zůstává 5 trumfů. Může tedy klidně 3x trumfnout, pustit zelenou a dobrat další žaludu předposledním trumfem. Pokud má zelené slabé, ani nemusí trumfovat, prostě je vytáhá přes strky a trumfne si jenom jednou.

Varianta 2

										výnos
E	9	8	Kr	Sp	E	Sp	8	X	9	obrana











Body: 3 + 2 za trumfy a strky, 1 za eso trumf, 1 za výnos = 7 bodů. Malé trumfy opět dodávají 2 délkové body, aktér si opět nemůže trumfnout. Obrana nese žaludy, aktérovi zbývají 4 trumfy. Kdyby si trumfnul dobírá obrana, aktérovi zbývají pouze 3 trumfy. Obrana znova žaludy, aktér má už jenom 2 trumfy, stejně jako obrana a už to nejde.

Nutná podmínka: netrefit aktérovi chybové eso! Takto je to zase prohrané v případě, že aktér má žaludské eso a obrana mu do něj vynese:

											výnos
E	9	8	Kr	Sp	Kr	Sp	8	X	9	obrana	

Obrana nese žaludy, aktér dobírá esem a má stále 5 trumfů. Trumfne si, zůstávají mu 4, obraně 2 malé. Obrana žaludy, aktér trumf, stále má ještě 3 trumfy, obrana pouze 2 malé, klidně to může jít za aktérem.

Varianta 3











										výnos
E	8	E	Kr	E	Kr	Sp	8	X	9	obrana

Body: 2 + 2 za trumfy a strky, 1 za eso trumf, 2 za štychy ve strkách, 1 za výnos = 8 bodů. Co malá červená?

Aktér to může mít před odhozem do talonu klidně 6 na 6. Odhodí 2 strky, zůstane mu 6 trumfů a 4 strky. Obrana ho 1. výnosem trumfne, zůstane mu 5 trumfů. Aktér zelenou, obrana dobere a hned zase žaludy, aktér má už jenom 4 trumfy. Aktér zelenou, obrana dobere a zase žaludu, aktér už má jenom 3 trumfy. Trumfne si, obrana dobere esem, aktér 2 trumfy, obrana 1 trumf. Obrana žaludy, aktér trumf a už má pouze sedmu, zatímco obraně zbývá osma a už to nejde. Malý trumf je zde rozhodně 9. délkovým bodem.










Nutná podmínka: není. Je jedno, jestli to aktér bude mít 6/4 v trumfech nebo 5/4 + Eso. Zde ho klidně můžeme trefit a nic se nestane.

Varianta 4











										výnos
Sv	Sp	9	8	E	Kr	Sp	8	X	9	obrana

Body: 4 za trumfy + 2 za jisté štychy v trumfech +1 za výnos = 7 bodů. Tady je celkem jasně vidět, že chybějící 2 body dodají další dva malé trumfy, neboť aktér si do toho trumfnout nemůže (když si trumfne, prohraje ještě rychleji). Obrana ho načne žaludami a od začátku má o trumf více než aktér.

Nutná podmínka: netrefit aktérovi případná obě cizí esa nebo mu nevymést oko. Aktér může vyhrát pouze tehdy, když udělá 2 štychy ve třetí a/nebo čtvrté barvě:

											výnos
Sv	Sp	9	8	Kr	Sp	8	Sp	X	9	obrana	

Karty aktér

										
E	X	Kr	7	E	X	Kr	7	E	E	

V prvním štychu aktér dobírá na žaludské eso, zbývají mu 4 trumfy. Zelené zkrátí obranu, má 3 trumfy. Žaludy, aktér má 3 trumfy. Zelené, obrana má 2 trumfy. Žaludy, aktér má 2 trumfy. Zelené, obrana má poslední trumf a musí nyní vynést kule. Aktér dobere a zbývá mu k sedmě ještě eso, kterým si může dojít pro poslední trumf. I z tohoto přehrání vyplývá, že aktérovi jedno trefené cizí eso nestačí.

Závěrečné poznámky

- Je třeba důsledně rozlišovat mezi trumfy a strkami. Malá strka nikdy není nositelkou délkového bodu, na ni se neplánovaný štych udělat nedá.
- Nemá cenu vypisovat další varianty délkových bodů, analyzovat situace s výnosem aktéra, apod., není těžké si aktuální kartu převést na jednu z těchto čtyř variant. Lze například kompenzovat výnos aktéra dalším štychem ve strkách, apod.
- Když nevíš, vždycky si můžeš průběh partie v duchu přehrát před rozhodováním o fleku. Obvykle stačí tak 4 – 5 štychů, abys věděl, na čem jsi.
- Pokud ani potom nevíš, pamatuj si, že to obrana může vyhrát i bez fleku :-).