

# BRIDZS PROGRAM



VIDEOTON

# TV-Computer

**TV-COMPUTER**

**VT-BRIDZS**

**BRIDZSPROGRAM**

**KEZELÉSI UTASÍTÁS ÉS RÖVID BRIDZSTANKÖNYV  
KEZDŐK SZÁMÁRA**

**Irta: Golubeff Róbert**  
**Szakmai ellenőr: Szívós József**

**Minden jog fenntartva!**

**Felelős kiadó: Dr. Baráth Csaba**

**Készült a Forma-Art Kiadó gondozásában**  
**Felelős szerkesztő: Csermák Antal**  
**Megjelent: 1000 példányban**  
**Terjedelem: 4,5 ív (A/5)**  
**87.010 Forma-Art Nyomda**  
**Felelős vezető Lukácsévics Sándor**

# TARTALOMJEGYZÉK

BEVEZETÉS .....	5
1. Kezdetek, amikhez még nem kell a TV-Computer .....	5
1.1. Kártya .....	6
1.2. Játékosok .....	6
1.3. A játék részei .....	7
1.4. Licitálás .....	7
1.5. Lejátszás .....	10
1.6. Pontozás .....	11
1.7. Társasági bridzs — versenybridzs .....	13
2. Vegyük elő a TV-Computert! .....	14
2.1. A program elindítása .....	14
2.2. Most már ideje játszani .....	14
3. Felvevőjáték szan felvétel esetén .....	16
4. Felvevőjáték színjáték esetén .....	27
5. Az ellenjáték .....	30
6. Licitáljunk is! .....	36
A. Függelék .....	51
A.1. Bevezetés .....	51
A.2. Játék .....	52
A.2.1. Licitálás .....	52
A.2.2. Játék .....	53
A.2.3. Zárt terem (vagy lejátszás a másik „asztalon”). .....	54

A.3. Egyéb lehetőségek	55
A.3.1. ? (javaslat)	55
A.3.2. M (mehet)	56
A.3.3. L (licitmenet)	56
A.3.4. V (utolsó ütés)	56
A.3.5. <> (vissza és előre)	56
A.3.6. Botkormány föl, le, jobbra vagy balra	
– nyílt vagy zart lap	57
A.3.7. S (szünet a licitek és a hívások között)	57
A.3.8. D (bemutató játék)	57
A.3.9. Ű (új leosztás)	57
A.3.10. A (adott leosztás)	58
A.3.11. E (előlről ugyanazt a leosztást)	59
B. Függelék	
A VT–BRIDZS program által ismert konvenciók	61
C. Függelék	
Írástáblázat	64
D. Függelék	
Nemzetközi meccspont táblázat	66
E. Függelék	
A könyvben előforduló bridzskifejezések magyarázata	67

## BEVEZETÉS

Tisztelt Olvasó!

Üdvözöljük Önt a bridzsezni szeretők egyre népesebb táborában, és köszönjük, hogy a VIDEOTON TV-Computeréhez megvásárolta a VT-BRIDZS programot.

Több ok vezethette Önt erre a döntésre. Lehet, hogy már régóta bridzsezik és szeretné fejleszteni tudását egy mindig rendelkezésre álló partnerrel és ellenféllel játszva, lehet, hogy csak most szeretné megtanulni ezt a játékot, s az is lehet, hogy már valamikor valamicskét tanult bridzsezni, de nem volt ideje, vagy társasága, vagy csak elegendő bátorsága ahhoz, hogy ellátogasson egy bridzsklubba. Bármelyik esetben hasznos társat fog találni a VT-BRIDZS programban.

Ha Ön már tud bridzsezni, akár el is indíthatja a programot. Ennek módját, és a program tulajdonképpeni használati utasítását az A. függelékben találhatja. Kérjük tehát, folytassa a könyv olvasását az A. függeléknél.

Ha viszont Ön még nem ismeri a bridzs játék szabályait, kérjük figyelmesen olvassa el a könyv következő fejezeteit. Az 1. fejezetben megtalálhatja a bridzs játékszabályainak rövid áttekintését, a második fejezettől kezdve pedig javasoljuk, hogy a TV-Computer előtt ülve forgassa a könyvet, s a könyv végére minden bizonnyal megismerkedik kezdő fokon a bridzs játék szépségeivel.

Az Ön számára ismeretlen bridzs szakkifejezésekkel az E. függelékből ismerkedhet meg.

Bármennyire is hasznos társ a TV-Computer, a bridzs végül is mégiscsak egy emberek által játszott kártyajáték. Ha már a TV-Computerrel elkezdte a játék tanulását és kíváncsi, hogyan is néz ki ez a játék asztalok mellett, igazi kártyával, látogasson el egy bridzs egyesületbe.

## 1. KEZDETEK, AMIKHEZ MÉG NEM KELL A TV-COMPUTER

Ez a fejezet Önnek, aki még nem sokat hallott a bridzsről, kissé száraznak fog tűnni, túl sok, megjegyezni való információt tartalmaz, viszont a következő fejezetben már el fog kezdeni játszani, és minden bizonnyal már élvezni is fogja a játékot.

### 1.1. Kártya

A bridzset 52 lapos francia kártyával játsszák. A kártyacsomag 4 színt, és mindegyik színben 13 lapot tartalmaz. A színek: treff (fekete lóhere), káró (piros négyszög), kőr (piros szív) és a pikk (fekete lándzsahegy). A treffet és a kárót olcsó, vagy másképpen minor-, a kőrt és a pikket nemes színeknek is nevezik.

Egy színben 13 lap van: Ász, Király, Dáma, Bubi, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. A legmagasabb értékű az Ász, a legkisebb a 2. A kártyacsomag gyártási helyétől függően az Ász, Király, Dáma, Bubi (a figurák) lapokon vagy Á, K, D, B, vagy Á, K, Q, J (angol) esetleg A, H, V, B (holland), vagy T, K, D, V (orosz) jelölések szerepelnek.

A színeket könyvekben, újságokban magyarul (a T (treff), K (káró), C (kőr), P (pikk)) betűkkel szokták rövidíteni, de Magyarországon is használatosak az angol rövidítések: C (club = treff), D (diamond = káró), H (heart = kőr) és S (spade = pikk).

Ebben a könyvben, mint ahogy a VT-BRIDZS program is teszi, természetesen a magyar rövidítéseket fogjuk használni. (Ez vonatkozik a VT-BRIDZS program üzeneteire, utasításaira, de nem magukra a kártyákra – azokon az A, K, Q, J betűk szerepelnek.)

### 1.2. Játékosok

A bridzset 4 játékos, pontosabban két pár játssza. A párok a játék folyamán nem változnak és mindig egymással szemben ülnek. Könyvekben

a játékosokat az égtájak szerint szokták jelölni, így az Észak/Dél pár játszik a Kelet/Nyugat párral. Az 52 lapos kártyacsomagot teljes egészében kiosztják a játékosok között (egyesével az óramutató járásával megegyezőleg) – így mindegyiknek 13 lapja lesz.

### **1.3. A játék részei**

A játék két fő részből áll: a licitből és a lejátszásból. A licit folyamán az egyik pár bizonyos számú ütés elvitelére vállalkozik, amit a lejátszásnál igyekeznek teljesíteni, a másik pár (az ellenjátékosok) pedig megpróbálja ebben megakadályozni – vagyis elbuktatni a felvételt. A licitben mind a négy játékos résztvesz, a lejátszásnál viszont már csak három: a felvevő (aki vállalkozott az ütések elvitelére) partnere leteríti színükkel felfelé a lapjait az asztalra (ő lesz az „asztal”) és ezekkel a lapokkal a továbbiakban a felvevő rendelkezik.

### **1.4. Licitálás**

A licitálás (és a lejátszás is) az óramutató járásával megegyező irányban halad. Társasági bridzsnél, ahol minden egyes leosztást keverés előz meg, az osztó joga és kötelessége elsőnek licitálni. Versenybridzsnél (és hasonlóan a VT–BRIDZS programnál is) a játékosok a zsüri által kiosztott lapokat egy tokban kapják meg, ezen fel van tüntetve, hogy ki az „osztó”, aki elsőnek licitál.

Licitálni háromféleképpen lehet: lehet passzolni, az ellenfél bemonadását kontrázni vagy az ő kontrájára rekontrát adni, és lehet valahány ütés elvitelére vállalkozni.

A licitnek akkor van vége, amikor egy bemonadást három egymásutáni passz követett – ezután kezdődik a lejátszás.

Az ütések elvitelére a következőképpen lehet vállalkozni: meg kell nevezni, hogy az összes lehetséges 13 ütés (minthogy mindegyik játékosnak 13 lapja van és egy ütésbe mindegyik tesz egy lapot) felénél (azaz 6-nál) mennyivel



több ütést, és milyen aduszín mellett, vagy esetleg adu nélküli játékban kíván elvinni a licitáló játékos. A legkevesebb tehát 1 (azaz  $6+1 = 7$  ütés, a legtöbb pedig 7 (azaz  $6+7 = 13$ ) ütés elvitelét lehet vállalni.

Az adu nélküli játéknál mindegyik szín egyenrangú, tehát például a pikk király erősebb mint a pikk 8-as, de nem erősebb a kőr ásznál, sem pl. a treff 2-nél.

Ha van a játékban aduszín, akkor ennek legkisebb lapja is erősebb a többi szín bármelyik lapjánál, tehát ha pikk az adu, akkor a pikk király üti a pikk 8-ast, de üti a kőr ászt és a treff 2-t is, de természetesen nem üti a pikk ászt.

Az adu nélküli játékot szan, vagy szanzadu játéknak nevezzük (rövidítve S, vagy SZ, angolul N, vagy NT (no trump = nincs adu)).

A licitnél tehát lehet pl. egy treffet, két szant, hat pikket, stb. mondani. Ezek 7 ütést treff aduval, 8 ütést adu nélkül, 12 ütést pikk adu mellett jelentenek.

A színek sorrendje a licitnél a következő: treff, káró, kőr, pikk és a legerősebb a szan. Ez azt jelenti, hogy ha az egyik játékos pl. 2 pikket licitált, akkor a következő passzolhat, kontrázhat, vagy licitálhat 2 szant vagy 3, 4 . . . 7 akármit, de nem licitálhat pl. 2 treffet.

Ezt úgy a legkönnyebb megérteni, ha a liciteket úgy fogjuk fel, mint egy sorozatot: 1 treff, 1 káró, 1 kőr, 1 pikk, 1 szan, 2 treff, 2 káró . . . 7 pikk, 7 szan – amelyekben csak előre lehet lépni, vissza nem.

Ha egy bemondást három passz követ, a licitnek vége és az utolsó nem kontra ill. nem rekontra a bemondás lesz a felvétel (esetleg kontrázva, vagy rekontrázva), az pedig, aki a felvevő pár tagjai közül legelőször mondta a felvétel színét (vagy szant, ha az a felvétel), az lesz a felvevő. A tőle balra ülő ellenjátékos kezdi a játékot az indító kijátszással, ezután pedig a felvevő partnere (az asztal) leteszi a lapjait az asztalra – leterül az asztal.

Nézzünk erre egy példát. Ezekben a példákban az előbb ismertetett rövidítéseket használjuk, a passzt —, a kontrát \*, a rekontrát \*\* jelöli. A játékosokat É, D, K, Ny-al jelöljük.

a)    D    NY    É    K  
       1P    —    —    —

Dél (az osztó) mondott 1 pikket, amit három passz követett.

Felvétel 1 pikk, felvevő Dél, indító kijátszó Nyugat.

b)    D    Ny    É    K  
       —    —    —    1K  
       —    1S    —    —  
       —

Nyugat (az osztó) és Észak passzolt, majd Kelet nyitott egy káróval, ezt Dél passza követte, majd Nyugat mondott 1 szant. Ezt három passz követte, tehát ez maradt a felvétel.

Felvevő Nyugat, indító kijátszó Észak, az asztal pedig Kelet lesz.

c)    D    Ny    É    K  
       1P    —    2C    —  
       4C    —    —    —

Felvevő Észak (ő mondta először a kör színt), felvétel 4C, indító kijátszó Kelet.

d)    D    Ny    É    K  
       1C    3P    \*    —  
       —    —

Itt a felvétel 3 pikk kontrázva, felvevő Nyugat, indító kijátszó Észak.

e)	D	Ny	É	K
	1P	---	3S	---
	---	*	4P	---
	---	---		

Itt Észak 3 szan licitjét Nyugat megkontrázta, de nem 3 szan kontra maradt a felvétel, mert a kontrából Észak kiment 4 pikkre. Tehát a felvevő Észak, a felvétel 4 pikk, az indító kijátszó Kelet lesz.

### 1.5. Lejátszás

Mint már említettük, a lejátszás az indító kijátszással kezdődik. Az indító kijátszó hív egy lapot, majd leterül az asztal. A hívásra először az asztal, majd a felvevőtől jobbra ülő ellenjátékos, majd a felvevő tesz lapot. Az asztal kijátszott lapját a felvevő határozza meg, vagy megfogja és kiveszi az asztal lapjai közül, vagy megnevezi, hogy melyiket kívánja kijátszani.

Társasági játékokban az ütéshez kijátszott lapokat egymás tetejére teszik, majd az ütést elvitt játékos maga elé teszi. Versenybridzsben minden kijátszott lapot a játékosok maguk elé tesznek, majd lefordítják, így a játék végén nem keverednek össze a lapok, más párok is játszhatják ugyanazt a leosztást.

A lejátszás folyamán a „színre-színt” szabály érvényes, azaz az elsőnek kihívott lap színéből köteles minden játékos tenni. Más kötelező érvényű szabály nincs, így pl. nincs felülütési kényszer, (mint pl. az ultiban) és nincs adukényszer sem (mint pl. az ultiban, tarokkban) azaz, ha a hívott lap színéből a játékosnak egy lapja sincs, tetszőleges színű lapot tehet, nem kötelező adut tennie.

Az ütést az viszi el és az hívja a következő ütéshez az első lapot, aki a hívott lap színéből a legnagyobb lapot tette. Ha az ütéshez adut is tett valaki, a legnagyobb adut kijátszó játékos viszi el az ütést.

Ha a hívott színből a játékosnak lapja nem lévén adut tesz, azt lopásnak nevezik. Ha a következő játékosnak úgyszintén nincs ilyen lapja és nagyobb adut tesz, ezt felüllopásnak, ha más színű lapot tesz, azt dobásnak hívják.

## 1.6. Pontozás

A pontszámításra vonatkozó szabályok elég összetettek, így itt csak vázlatosan ismertetjük, részletesen lásd a C függelékét. Pontokat vagy teljesítésért, vagy az ellenfél buktatásáért lehet szerezni.

### a) teljesítés

Minden belicitált és teljesített treffért és káróért 20, kőrért és pikkért 30 pont, az első szanért 40, a következőkért 30 pont jár. Így pl. a 2 treffért 40, a 2 szanért 70 pont jár. Ehhez kapcsolódnak a különböző jutalmak.

Itt megint egy pár új bridzs-szakkifejezéssel kell megismerkednünk.

A játékban kétféle pontozási rendszer van. Egy pár vagy „bell”-ben, vagy „mans”-ban van, és a kapható pontok (az előbb felsoroltak kivételével) a bell/mans helyzettől, vagyis a szkórhelyzettől függenek. A versenyben a kártyákat tartalmazó token az osztón kívül a szkórhelyzet is fel van tüntetve: pl. általános bell, általános mans, É/D bell, vagy K/Ny bell. A bellben levő pár pirossal van jelölve. Általában azt lehet elmondani, hogy bellben a teljesített felvételekért szerezhető jutalompontok összege nagyobb, de ha mi vagyunk bellben, és bukunk, az ellenfél is több pontot kap, mintha mansban buktunk volna.

Ha a belicitált és teljesített pontok összege nem éri el a 100-at (ezt töredék játéknak hívják), 50 jutalompont jár. Így pl. 2 treff belicitálva és teljesítve összesen 90 pontot ér. Amennyiben a belicitált és teljesített felvételért 100 vagy több pont jár (ezt nevezik gémerejű felvételeknek) ezenkívül még bellben 500, mansban 300 jutalompontot is kapunk. Így pl. 4 pikk mansban 420, bellben 620 pont, de ha csak 3 pikk a felvétel, és négyet csinálunk (azaz eggyel túlteljesítjük a felvételt – egy többletütést, idegen szóval szűrt ütünk), az csak  $4 \times 30 + 50 = 170$  pontot

ér bellben és mansban egyaránt. Már itt jegyezzük meg, hogy ezekért a jutalompontokért 3 szant (100 pont + gémjutalom), 4 kőrt vagy pikkot (120 + gémjutalom), vagy 5 kárót (100 pont + gémjutalom) kell legalább teljesíteni.

Külön jutalom jár a belicitált és teljesített 12 ill. 13 ütésért (12 ütés = pl. 6 pikk, 13 ütés = pl. 7 szan). Ezeket kis- ill. nagyszlemnek, a kapható jutalmakat pedig szlemjutalomnak nevezik.

## b) Buktatás

Ha a vállalt felvételt nem tudjuk teljesíteni, az ellenfél kap pontot, és pedig attól függően, hogy a vállaltnál hány ütéssel kevesebbet ütöttünk, azaz hányszor buktuk meg a felvételt.

Kontra nélkül mansban bukásonként 50, bellben pedig 100 pont jár, amely kontra esetében lényegesen emelkedik.

Önnek a pontszámítással nem nagyon kell vesződnie, hiszen a VT-BRIDZS program ezt megoldja Ön helyett, de azért nézzünk az előzőekre néhány példát:

- a) Általános mans, felvétel 2 kőr, a felvevő 10-et ütött. A két kőrhöz 8 ütés elég lett volna, tehát az eredmény 2 kőr + 2. Ezért  $4 \times 30 + 50 = 170$  pont jár. Ha az egyébként teljesített 4 kőrt licitálták volna be,  $4 \times 30 + 300 = 420$  pont járt volna. A különbség  $420 - 170 = 250$  pont.
- b) Általános bell, felvétel 6 pikk, a felvevő 11-et ütött. Minthogy ez a vállalt 12-nél eggyel kevesebb, a felvétel egyszer bukkott, ezért bellben az ellenvonal kap 100 pontot (vagyis a felvevő kap  $-100$ -at). Ha 4 vagy 5 pikk lett volna belicitálva, akkor viszont  $5 \times 30 + 500 = 650$  pont járt volna (a különbség:  $650 - (-100) = 750$  pont!).

Ezekből a példákból is látható, hogy célszerű se nem többet, se nem kevesebbet belicitálni, mint ami teljesíthető.

## 1.7. Társasági bridzs – versenybridzs

Ne ijedjen meg a fogalomtól – a verseny-bridzs nem a bridzs versenyeket jelenti, hanem a játék egy kicsit más formáját, és ezt is lehet társasági körülmények között játszani. A különbség kb. annyi mint a sakk esetében – a „verseny sakk” és a „társasági sakk” között mondjuk az egy különbség, hogy a versenyeken használunk sakkórát – de lehet használni „társasági sakk”-ot játszva is.

Néhány különbséget már említettünk, de a legfontosabbat még nem részleteztük, azt, hogy mi módon játszanak le egy leosztást többször. Alapvető különbség van a páros, ill. a csapat versenyek között. Páros versenyen minden leosztást (teljes körmérkőzéses lebonyolítás esetén) minden pár játszik. Az eredménylapon fel van tüntetve az összes elért pont, amit átszámítanak ún. meccspontra. Minden pár minden olyan pár után, akinél több pontot szerzett – 2, akikkel pedig azonos pontot szerzett – 1 pontot kap. Tehát nem az a lényeg, hogy minél több pontot érjünk el, hanem az, hogy a párok többségénél több pontot szerezzünk. Pl. ha 4 pár játszotta az adott leosztást, és mindenki 620 pontot kapott, teljesen mindegy, hogy mi 630 vagy 650 vagy még több pontot értünk el, 6 pontot kapunk ezért a leosztásért, ha pedig mi is 620 pontot érünk el, 3-at.

Csapatversenyeknél más a helyzet. Egy csapat két párból áll és két csapat mérkőzése esetén két teremben (de legalábbis két asztalon egymástól elég messze) játszanak. A két termet nyílt és zárt termeknek nevezik. A nyílt teremben az É/D vonalon ülő pár csapattársai a zárt teremben K/Ny-on ülnek, így azokat a lapokat kapják, amiket a nyílt teremben az ellenfél kapott.

A két csapat által elért pontok különbségét egy táblázat segítségével (D. függelék) átszámítják ún. nemzetközi meccspontra (röv. IMP – international match point).

A VT-BRIDZS program csapatversenyszerű játékot játszik, minden leosztást kétszer, először Ön az egyik játékos, majd másodszor a gép játszik mind a négy helyen. Az elért pontok különbségét átszámítja IMP-re a táblázat alapján.

## 2. VEGYÜK ELŐ A TV-COMPUTERT!

### 2.1. A program elindítása

Kapcsolja ki a TV-Computert, a bridzsprogramot tartalmazó programmodult tolja be a számítógép bal oldalán található nyílásba, majd kapcsolja be a TV-Computert.

Figyelem: A programmodul minden ki- illetve behelyezése feltétlenül a gép kikapcsolt állapotában történjen, különben a TV-Computer meghibásodhat!

A bekapcsolás után pár másodperc múlva a televízió képernyőjén megjelenik a VT-BRIDZS felirat, és ha nem nyom le egy nyomógombot sem a gépen, kb. fél perc múlva a gép bemutató (DEMO) játékot kezd játszani.

A billentyűzethez még egyelőre ne nyúljon. Figyelje meg az osztás folyamatát (ha kissé lassúnak találja, a G billentyű leütésével felgyorsíthatja), a licitet, majd az indító kijátszást, az asztal leterülését és a játékot. A csapatverseny-szerűségnek megfelelően a program minden leosztást kétszer játszik – először Ön Délen ül, a többi játékos (a partnere is), a gép, ezek lapját természetesen Ön nem látja, (kivéve persze a lejátszásban az asztal lapjait) – majd másodszor nyílt lapokkal a gép lejátsza, hogy mi történt a másik teremben, ahol mind a négy játékos a program volt, és kiszámítja a pontokat, a különbséget pedig átszámítja IMP-re.

### 2.2. Most már ideje játszani!

A DEMO játék közben nyomja meg az Ú (új leosztás) gombot, erre a program, biztos ami biztos, megkérdezi: Új leosztás? amire ha az I (igen) gomb lenyomásával válaszol, a program új leosztást oszt ki, és vége a bemutató játéknak, Ön játszhat. Ha nem az I billentyűt nyomja meg, a gép úgy folytatja, mintha az Ú gombot sem nyomta volna meg. Ekkor bármikor, a későbbiek folyamán is megteheti, ha új leosztást akar játszani.

Ha az I lenyomásával megerősítette az Ū parancsot, a program kiosztja a lapokat (az osztást felgyorsíthatja a G (gyors) gomb lenyomásával), és elkezdődik a játék.

Ön mindig Dél helyén ül. Az osztó elkezdi a licitet és előbb-utóbb Önnek kell licitálni. Ha Ön az osztó, már a legelső licit is az Ön kötelessége. Minthogy Ön még nem ismeri eléggé a VT-BRIDZS program által ismert licitrendszert, a licitálást egyelőre hagyja a gépre. Ezt úgy teheti, hogy ha a licit során Önön a sor (a képernyő közepén levő nyíl Délre mutat), megnyomja az M (mehet) gombot, erre a gép licitál Ön helyett egyet. Előbb-utóbb valaki így licitál valamit (lehet persze, hogy senki sem licitál semmit passzon kívül – ez a körpassz – akkor kérjen új leosztást, mert körpassz esetén nincs lejátszás), esetleg több licit is „elhangzik”, de előbb-utóbb a licitnek három passz elhangzása után vége lesz, ami után kezdődik a lejátszás.

A program erre a felvevő kártyáinak közelében kiírja a felvételt, és ha nem Kelet a felvevő (mert ebben az esetben Ön az indító), az indító kijátszással elkezdődik a lejátszás. Nyilvánvalóan az Ön vonala (az É/D pár) vagy felvevő, vagy ellenvonal lesz.

Amennyiben az Ön vonala lesz a felvevő, és Észak lesz a felvevő játékos, úgy a program Észak lapjait is megmutatja Önnek, és Dél lesz az asztal, amit az ellenjátékosok is látnak.

Minthogy előre nem tudjuk, milyen lapokat fog Ön kapni – hiszen a gép megkeveri a kártyát – a későbbiekben kiosztott példaleosztásokat célszerű lejátszani a géppel. Ennek módját az A függelékben, az „Adott leosztás” parancs ismertetésénél találja, ezt kérjük, olvassa el, mielőtt folytatja a könyvet.

Természetesen igazi kártyákkal is kioszthatja a példaleosztásokat.



### 3. FELVEVŐJÁTÉK SZAN FELVÉTEL ESETÉN

Mint már tudja, szan felvétel esetén minden szín egyenrangú. A felvétel teljesítéséhez el kell vinni egy bizonyos, az Ön által vállalt számú ütést. De hogyan is lehet ütni?

Tegyük fel, hogy valamely színből a helyzet a következő:

Észak (az asztal)

A    D    2

K    4    3

Dél (a felvevő)

Ebből a színből Ön hármát fog ütni, sem többet, sem kevesebbet. Tetszőleges sorrendben le lehet hívni az A, K, D-t, és ezek ütni fognak. (Csak arra kell vigyázni, hogy a Királyba nehogy beletegye az Ászt vagy a Dámát.)

Most adjunk Északnak még egy lapot:

Észak

A    D    5    2

K    4    3

Dél

A három ütés ugyanúgy megvan, mint az előbb, de most látszik egy negyediknek is a lehetősége, ugyanis ha az ellenvonal mindkét játékosának 3 lapja van ebből a színből (a szín elosztása 3–3), akkor az Ász, Király és a Dáma lejátszása után Észak negyedik, kis lapja is ütőlappá válik, minthogy ebből a színből nem lesz több lap senkinek. Ezt úgy nevezik, hogy

Északnál felmagasodott a negyedik lap. Természetesen, ha a szín elosztása az ellenvonalon 4–2, a felvevő csak hármat fog ütni.

Ha a felvevő vonalnak valamely színből 8 lapja van és ezek között van az Ász, a Király és a Dáma, akkor a szín felmagasodásának ugrásszerűen javulnak az esélyei.

Észak

A    K    D    3    2  
 6    5    4

Dél

Most, ha az ellenvonalon a leosztás 3–2, Észak ütés kiadás nélkül le tudja játszani a színt. A valószínűségi táblázatok inkább egy haladóknak szóló könyvbe valók, de annyit érdemes megjegyezni, hogy öt lap 3–2 elosztásának valószínűsége sokkal nagyobb, mint hat lap 3–3 elosztásáé.

De mi lesz, ha az elosztás nem 3–2!

Észak

A    K    D    3    2

Nyugat

10    9    8    7

B

6    5    4

Dél

Most a második ütésnél Kelet idegen színű lapot fog dobni, ebből Dél megtudja, hogy az ellenvonal elosztása 4–1. Így egyértelmű, hogy Észak most legfeljebb négyet fog ütni, hiszen Nyugat előbb-utóbb ütni fog egyet, de Észak ötödik lapja így is felmagasodik.

Most nézzünk egy példát arra, amikor egy ütést mindenképpen ki kell adni.

Észak

A 5 4 3 2

K 7 6

Dél

Az ellenvonalnak most öt lapja van, beleértve a Dámát, Bubit és a 10-t, így Dél nem reménykedhet négy ütésnél többen. Tapasztalt játékosok ebben az esetben kiadják az ütést már az első vgy a második menetben, úgy, hogy mindkét kézből kicsit tesznek.

Két okból is célszerű ez a játékmód, először, a Király lehívása, majd egy ütés kiadása után az Ász megmarad az asztalon átmenetnek, másodsor, ha mindkét magas lapot lehívnánk, az ellenfélnél felmagasítanánk két lapot, ha az elosztás 4–1.

Most már ideje, hogy ne csak egy színnel foglalkozzunk, hiszen a kártyában négy szín van, nézzünk egy példaleosztást:

Észak

P K 7 6  
C K 4 2  
K A K 7 5 3  
T K 5

P A D  
C A 8 5 3  
K 6 4 2  
T A D 6 3

Dél

Ezt a leosztást rakja ki a TV-Computeren (ahogy már említettük ennek módját az A függelékben találhatja). Kelet és Nyugat lapjait egyelőre ne Ön válassza meg – a gép véletlenszerűen kiosztja őket, ha Észak és Dél lapjainak elrendezése után kiadja az M (maradék lapok) parancsot. Ezután a J gomb lenyomásával váltsa át a gépet „Játék” üzemmódba és mivel Ön még nem tud licitálni, nyomogassa az M gombot, és figyelje, mit licitál a gép. Ebből a leosztásból, hacsak Kelet vagy Nyugat nem kapott véletlenül olyan szélsőséges lapot, amivel zavarni fog, az Észak–Dél pár 6 szant fog belicitálni. Ha nem így történne (ami nem valószínű, de hát a kártyában nem lehet biztosra menni), akkor adja ki az E (előlről) parancsot, majd a gép kérdésére válaszoljon az I (igen) lenyomásával – ezután a gép kiosztja újból ugyanazt a leosztást, és Ön átrendezheti a lapokat – tegye Kelet és Nyugat lapját egyenletessé – azaz a legrövidebb és a leghosszabb szín hosszúsága (a színben levő lapok száma) között ne legyen nagy különbség, így a Kelet–Nyugat pár passzolni fog és Észak–Dél belicitálja a 6 szant.

Eszerint az Észak/Dél pár  $6+6 = 12$  ütés (egy híján az összes) hazavitelére vállalkozott. Szokjon hozzá, hogy a szanzadu játék első lépése, még az első lap kijátszása előtt, játékterv készítése legyen, melynek első pontja – az azonnal, ütéskiadás nélkül lejátszható ütések megszámlolása. Ebben az esetben 3 pikket (Á, K, D), két kört (Á, K), 3 treffet (Á, K, D) és két kárót (Á, K) lehet egyből ütni. Ez összesen 10 ütés, tehát még valahogy kettőt kell keresni. Több magas lapunk nem lévén, a vonal leghosszabb színében, azaz a káróban kell megszerezni ezeket az ütéseket. Minthogy káróból 8 lapunk van, az ellenfélnek 5 jutott, ami vagy 5–0, vagy 4–1, vagy 3–2 arányban van elosztva Kelet és Nyugat között. Szerencsére a 3–2 elosztás a legvalószínűbb, így reménykedhetünk a teljesítésben, hiszen ebben az esetben K/Ny pár egy kárót fog ütni, míg 4–1 elosztásnál kettőt, 5–0 elosztás esetén pedig hármat is üthet.

Ez eddig rendben is lenne, csak arra kell vigyázni, nehogy az ellenfél hamarabb üssön kettőt-hármat mint mi tizenkettőt. Például igen helytelen lenne lejátszani először az összes magas pikket, kört, treffet és azután káróra fordulni – mert ahogy káróból Kelet vagy Nyugat ütni fog, ha más szint hív vissza nem fogjuk tudni megütni.

Minthogy most Ön osztotta ki a lapokat, abban a tisztességtelen helyzetben van, hogy megtudhatja az ellenfelek elosztását is. Csak a káró szín érdekes – a 3–2 esetben 12-t, a 4–1 esetben 11-et, az 5–0 esetben pedig legalább tizet kell ütnie.

Váltsa át a gépet Normál játék üzemmódba (N, majd M parancs) és próbálja meg lejátszani a felvételt. A lejátszásnál a kihívni kívánt lap kiválasztása igen egyszerű – a botkormány jobbra-balra történő mozgatására (természetesen, amikor Ön következik) az egyik lap kicsit kiemelkedik, vagy lesüllyed a többitől. Amikor ezt az Ön által kijátszani kívánt lap teszi, nyomja le a RETURN gombot – erre megtörténik a kijátszás. Ha nem sikerült az elosztásnak megfelelő ütésszámot megszereznie, az E parancs lenyomásával (majd I, J, aztán az M többször, majd N és M) újra próbálkozhat, próbálja kitalálni, milyen hibát követett el. Lehet, hogy egy ütésbe véletlenül két magas figurát tett, vagy elfogytak a magas lapjai, mielőtt káróból kiadta az ütést, vagy rossz sorrendben játszotta ki a magas lapjait, így nem tudott a megfelelő kézből hívni.

Olvassa el az utolsó néhány oldalt még egyszer és előbb-utóbb biztosan sikerülni fog.

Megismerkedett tehát a színmagasítás fogalmával. Nézzünk most egy igen gyakori esetet:

Észak

4    3    2

K    D    B

Dél

Most hiányzik az Ász, de a színt ekkor is fel lehet magasítani – hiszen ha a Királyt az ellenfelek bármelyike megüti az Ásszal (fedi a Királyt), a Dáma és a Bubi biztosan ütni fog. Lehet, hogy a Királyt az ellenfelek kiengedik, ekkor lehet folytatni a Dámával – a színből két ütés mindenképpen biztos.

Akkor is lehet ezt a fogást használni, ha két magas lap hiányzik:

Észak

10 7 6

D B 9 4 2

Dél

Most az ellenfélnél van az Ász és a Király, de a többi három ütés biztosan a miénk.

Nézzünk egy újabb, teljes leosztást:

P	K	D	8
C	K	5	4
K	10	9	4 2
T	A	5	3

P	10	6	4	3
C	9	7		
K	K	7	6	
T	D	B	10	4

P	B	9	5
C	B	10	8 3
K	A	5	3
T	9	8	2

P	A	7	2
C	A	D	6 2
K	D	B	8
T	K	7	6

Miután kiosztotta a lapokat a TV-Computeren (elég persze csak három kéz lapjait kiosztani, a negyediket az M paracs kiadása után a gép kiosztja), ismét hagyja a gépet licitálni (J majd M-ek, amíg nem lesz három passz egymás után). A felvétel 3 szan lesz, a felvevőjátékos Dél, az induló kijátszó pedig Nyugat, és az M ismételt lenyomására meg is történik az indító kijátszás. Ezután már átválthatja a gépet normál üzemmódba (N parancs),

hogy Ön legyen Dél. Nyugat kezéből a legjobb indító kijátszás a treff dáma, a VT-BRIDZS program is azt fogja hívni.

Most, az előbb leírtaknak megfelelően próbáljon játéktervet készíteni. Először számolja meg az azonnal elvihető ütéseket. 3 pikk, 3 kör, 2 treff – összesen 8 ütés. Hol lehet a hiányzó kilencedik? (hiszen a 3 szanhoz 9 ütés kell) Két színből képzelhető el a többlet ütés megszerzése. Kőrből, ha a kör elosztása 3–3 (hiszen akkor a kézi kör kettes felmagasodik) üthetünk plusz egy ütést, és káróból is lehet plusz két ütésünk, ha már kiment az Ász és a Király. Csak arra kell vigyázni, hogy nehogy az ellenfelek hamarabb elbuktassanak minket 5 ütés elvitelével, mint ahogy felmagasodik a kárónk.

Ezeknek a figyelembevételével játssza le a leosztást. Ha legalább 9-et ütött, akkor már kiválóan érti az elmondottakat, ha kevesebbet, akkor a leosztás végén a gép által kért RETURN helyett az E (majd I, az osztás után pedig J és N) parancs segítségével mégegyszer lejátszhatja, hátha jobban sikerül. Ha mégsem megy, kérjen segítséget a programtól – amikor Önön a sor, akár kézből, akár asztról kell hívni, nyomja le az M gombot, a gép tesz Ön helyett egy lapot.

Figyelje meg, hogy a program egyből, mihamarabb lehet, a káróhoz nyúl – igen fontos, hogy ne pazaroljuk el a fogásainkat a káró szín felmagasítása előtt. Ha végig a programot hagyja játszani, tizet fog ütni, eggyel többet, mint amire vállalkozott.

(Az ingyencek és a szakértők kedvéért el kell mondani, hogy az elején a gép elkövet egy picit, az adott leosztásban lényegtelen, de az ellenvonal lapjainak más elosztása esetén lényegessé váló hibát – megüti a treff dáma kezdést. Ugyanis ha az ellenvonalon a treff elosztás 5–2 lenne, a treff kezdés hazavitele utáni káró hívást ha Kelet üti és treffet hív vissza, Nyugatnál megmarad egy káró fogás és a buktatáshoz elegendő treff ütések. Az első treff hívás kiengedése megoldja ezt a problémát – Kelet hiába üt a káró Ásszal, nem tud treffet visszahívni.)

Eddig áttekintettük azokat az ütésmódokat, amelyeket a nálunk levő lapok erejénél fogva üthettünk. Vagy nálunk voltak a legnagyobb lapok már az osztásnál, vagy a kis lapok magasodtak fel. Van azonban az ütésszerzésnek

több más módja is, amikor nem a lapok erejénél, hanem helyzeténél fogva tudunk ütést szerezni. Például nézzük a következő helyzetet:

	A	D		
K	6		5	4
		3	2	

Ha valamelyik szín elosztása ilyen, a lapok erejénél fogva csak egyet, az Ásszal tudunk ütni — ha az Ász után lehívjuk a Dámát, azt megüti a Király. Kihaszználhatjuk viszont a Dáma kedvező helyzetét, azt, hogy a Király mögött van. Hívjunk kis lapot kézből és ha Nyugat beleteszi a Királyt, megütjük az Ásszal, azután már a Dáma is magas. Ha Nyugat nem teszi bele az első ütésbe a Királyt, akkor pedig a Dámával ütünk, a két ütés mindenképpen biztos. Ezt a játékmódot impassznak nevezik. Minden olyan esetben alkalmazható, amikor egy vagy több közbülső lap hiányzik, például:

A	B	10
	3	2

Itt a Dáma és a Király hiányzik, így kétszer kell impasszolni, vagyis kézből kicsit hívni és ha csak Nyugat nem tesz nagy lapot, a Bubival vagy a Tizessel ütni. Csak akkor nem lesz így egynél több ütésünk, ha a hiányzó nagy lapok mindegyike Keletnél van.



Most már nézzünk egy teljes leosztást erre a játékmódra is:

P	D	6		
C	A	B	5	3
K	D	B	10	
T	K	10	8	2

P	B	9	7	5	2
C	K	6	2		
K	8	6	5		
T	D	7			

P	K	10	3		
C	D	8	4		
K	A	7	4		
T	B	6	5	4	

P	A	8	4		
C	10	9	7		
K	K	9	3	2	
T	A	9	3		

Rakja ki ezt a leosztást a TV-Computeren és az M gombot nyomogatva, játsszassa le a géppel. A licit 2 szan lesz (felvevő Dél), az eredmény pedig egy bukás. Vagyis a gép valahol hibázott. Keressük meg, hol.

A lejátszás végén adja ki a G (jelen esetben: Gyors vissza) parancsot, erre a program visszateszi a lapokat és az indító kijátszás előtti helyzetig visszajátssza a leosztást. Most nyomja le az M gombot, megtörténik az indító kijátszás, és próbálja meg teljesíteni a felvételt. Az előbb tanultaknak megfelelően, mielőtt bármit is tenne, készítsen játéktervet. Számoljuk meg az azonnal elvihető ütések – egy pikk, egy kőr, két treff – nincs több, ez összesen négy, még legalább négyet kell keresni. Ebből három a káró szín felmagasításával megszerezhető.

A hiányzó nyolcadikat vagy a treff, vagy a kőr színből kell megszerezni. A treff nem nagyon biztató, valószínűleg nem lesz elég időnk többlet ütés szerzésére, nézzük a kőrt. Az impasszról tanultak értelmében csak akkor nem tudunk egynél többet ütni, ha mind a Király, mind a Dáma Keletnél van, és ráadásul az elosztás 4–2, hiszen ha 3–3, akárhol vannak is a nagy lapok, a negyedik kőr felmagasodik.

Most, belekukkantva az ellenfelek lapjaiba, már láthatjuk, hogy duplán szerencsénk van – a Király Nyugaton van, az elosztás pedig 3–3 – így addig nem szabad nyugodnia, amíg kőrből nem tud az egy Ásson kívül még kettőt ütni, ami a 2 szan felvétel túlteljesítését, azaz 9 ütés elvitelét jelenti.

Az indító kijátszás – a pikk 5-ös, ami a lehető legjobb indítás Nyugat kezéből. Hogy miért pont az 5-öst és nem a 2-est vagy a 7-est hívta, arra majd az ellenjátékról szóló részben visszatérünk. Minthogy nem tudhatjuk a pikk király helyét, mindenképpen célszerű a pikk 5-öst megütni a Dámával, hátha ütni fog. Mint láthatja, Kelet nem így véli a helyzetet és felülüti a Dámát a Királlyal.

Most álljon meg a lejátszásban egy pillanatra! Itt követi el a program a hibát – megüti a Királyt.

Általában is megállapíthatjuk, hogy ha szanzadu játékban egy színből csak egy fogásunk van, nem célszerű hamar ütni vele, de jelen esetben ez végzetes lenne – hiszen Kelet előbb-utóbb biztosan üt a káró Ásszal és ha akkor még van pikkje, kényelmesen át tudja adni az ütést Nyugatnak, aki a hosszú pikkjével el is buktatja a felvételt. Most nyilván azt gondolja, hogy könnyű így játszani, ha tudjuk az ellenfelek lapjait, de mi van, ha nem látunk bele Nyugat és Kelet lapjaiba? Lehet, hogy nem látunk bele, de a pikk ötös indulás valószínűsíti, hogy Nyugatnak legalább négy pikkje van. Hacsak négy, akkor nincs baj, mert legfeljebb hármat tud ütni pikkből. Tehát arra az esetre kell számítani, amikor öt pikkje van – ekkor viszont Keletnél csak három lehet, tehát ha csak a harmadik pikk hívást ütjük meg az Ásszal, nem tud majd pikket hívni, ha üt a káróval vagy a kőrrel.

A harmadik pikkre az asztalról treffet dobjon, hiszen arra úgy sem lesz szükség. Most jöhet a kőr impassz, kis kőr kézből, Nyugat tesz akármit, a Bubi az asztalról – és Kelet viszi a Dámával. Semmi baj – Kelet treffet vagy kárót hív, amit kézben ütünk, azután ismét kőr, most a tizes, ami, ha Nyugat nem üti meg a Királlyal, üt, ha megüti, akkor pedig üt az Ász az asztalon. Most már csak arra kell figyelnie, hogy a negyedik, felmagasodó kőrt le tudja játszani az asztalról. Ennek viszont nem az a módja, hogy a kőr kilencessel történő ütés után a treff Királlyal megy az asztalra, hiszen akkor Kelet, ha üt a káró Ásszal, a treff Bubival még üt egyet, hanem kárót

~~... az~~ asztali tizest ugyan üti Kelet, de a treff hívását ütjük az ~~... Ezután~~ lehívjuk az utolsó kört, kézből treff dobás, majd káró ~~... káró Dáma~~ – ezt át kell ütni a Királlyal, hogy a tizenharmadik kárót ~~... tudjuk hívni~~. Így összesen kilencet ütöttünk – egy pikk, három kör, három káró, két treff.

Most tegye félre kicsit a könyvet és játssza le még egyszer a leosztást, ha pedig esetleg nem tudott kilencet ütni, még egyszer – amíg nem sikerül.

A lapok helyzetét használhatjuk ki a következő esetben is:

K 2

4 3

A Király lehívása biztosan nem hoz egy ütést sem, hiszen az ellenvonal megüti az Ásszal. Viszont üthetünk egyet a Királlyal, ha az Ász Nyugaton van. Kézből hívunk kicsit, majd ha Nyugatról nem jön az Ász – tegyük bele a Királyt.

Ezt a játékmódot „szöktetés”-nek nevezik.

#### 4. FELVEVŐJÁTÉK SZÍNJÁTÉK ESETÉN

A színjátéknak több előnye is van a szanzadujátékhoz képest. Például, a szan játéknál célszerű, hogy minden színben legyen fogásunk, színjátéknál ez nem feltétlenül szükséges, hiszen ha a fogás nélküli színből rövidek vagyunk, aduval megüthetjük az ellenjátékosok nagy lapjait. A szanzadujátéknál leírt ütésszerzési módok (magasítás, impassz, szöktetés) természetesen a színjátéknál is használhatók, de itt vannak egyéb lehetőségek is.

Nézzünk néhány tipikus színjátékot:

Az elosztás:

P	K 9 4
C	D 6
K	9 7 5
T	A D B 4

P	D 10 7 2
C	8
K	K D B 8 4
T	9 6 5

P	B 6
C	A 9 7 3
K	A 10 3 2
T	10 7 2

F P	A 8 5
C C	K B 10 5 4 2
K	6
T T	K 8 3

Ha kirakja a fenti lapokat a TV-Computeren és lejátszatja a géppel, látni fogja, hogy a belicitált 4 kőrt Dél könnyedén túlteljesíti.

A káró Király indulás után a káró Dámát kézben aduval ütjük (ellopjuk), majd elveszük az ellenjátékosok aduit, a többi lap pedig már magas. Jelen esetben feltétlenül le kell hívni az adukat, hiszen nemcsak mi, hanem az ellenjátékosok is lohatnak, ha valamely színből rövidek. Ideális esetben

még a leaduzás után is marad egy vagy két adunk, amivel ütni tudunk a mellékszínekből – ezért célszerű a vonalunk leghosszabb színét választani aduszíneknek.

Van azonban olyan elosztás, amikor a leaduzás nem ajánlatos, Pl:

P	–				
C	K	D	10	5	
K	B	7	5	3	
T	D	8	7	3	2

P	K	9	8	4	
C	A	B	9	8	3
K	A	9	4	2	
T	–				

A felvétel 4 kör, Nyugat a treff Ásszal indul. Ha a szanzadujátéknál leírtaknak megfelelően készít játéktervet, nem sok öröme lesz, hiszen az öt aduütésen kívül csak a káró Ász a biztos ütés.

Itt jön a színjáték előnye, hogy nem öt aduütés lehet, hanem kilenc, ha az asztal és a kéz adujai külön-külön ütnek.

A treff Ász indulást kézben lopjuk, hívunk egy kis pikket, amit asztalon ütünk aduval, majd ütünk a káró Ásszal – azután pedig a kézi pikkeket és az asztali treffeket ütjük aduval felváltva – ezt a játékmódot nevezik keresztlopásnak.

A külső fogásokat, jelen esetben a káró Ászt, ilyenkor a játék elején el kell vinni, nehogy amíg mi lopkodunk, az ellenfelek valamelyike eldobja az összes káróját és elloppja a káró Ászt.

Nyugat viszont segített nekünk egy kicsit – hiszen ha aduval indul, két adunk már az elején egybe esik és így csak nyolc aduütésünk lett volna.

Más esetben is célszerű lehet az aduk elvételét későbbre halasztani.

A felvétel 4 pikk, Nyugat a kőr Dámával indul:

P D 10 8 6

C A 8 3

K D 5

T K B 10 3

P K B 9 4

C K 5 2

K K B 7

T D 8 4

Itt is csak két azonnali ütés látszik, de a pikk felmagasításával szereshető még három, a káróéval kettő, a treffel három – meg is van a tíz. Csak arra kell vigyázni, nehogy az ellenvonal hamarabb üssön négyet – nézzük meg erről az oldalról a leosztást, a helyzet korántsem ilyen rózsás. Hiszen három Ász azonnal kiadó és minthogy kőrrel támadtak, a harmadik kis körünk is veszélyben forog. Éppen ezért színjátéknál nem elég a játékterv készítésénél a mi ütéseinket megszámolni, inkább azt kell figyelni, hogy hány azonnal kiadható ütésünk van és hogy tudjuk elkerülni a később kiadható ütéseket – jelen esetben a kőr harmadik menetét.

Az adukat nem hívhatjuk le egyből, hiszen amikor az ellenvonal üt a pikk Ásszal, ismét kőrt hív – elveszi az utolsó kőr fogásunkat és a kézi és asztali kis körünket elviszik, ha majd treffel vagy káróval ütnek.

Tehát valahogyan meg kell szabadulni a harmadik kőrtől mielőbb. De mire tudjuk eldobni? Treffre nemigen, amíg van kint adu – hiszen a negyedik treffet ellopja az ellenvonal. Tehát marad a káró. A káró Ász kihajtása után a kézbeli káróra eldobhatunk egy asztali kőrt.

Most már kész a játékterv, csak arra kell figyelni, hol ütjük meg az indító kijátszást.

Minthogy a harmadik káróért majd kézbe kell jönni, a kőrt az asztalon, az Ásszal kell megütni. Utána jön a káró Dáma – ha ütni hagyják, folytatjuk a színt, hogy kimenjen az Ász. A kőr visszahívást kézben ütve a harmadik kőrt a magas káróra el lehet dobni és csak ezután kell leaduzni.

## 5. AZ ELLENJÁTÉK

A bridzsnek a felvevőjáték a könnyebb része, hiszen a felvevő nem csak a saját, hanem a partnere lapjait is ismeri – hiszen ott vannak az asztalon – és így 26 lap figyelembevételével dolgozhatja ki a legmegfelelőbb játéktervet. A felvevő előnyét csökkentendő, számos megállapodást dolgoztak ki a bridzs-történelem folyamán amelyek segítségével az ellenvonal játékosai információt közölhetnek lapjukról. (Ilyen megállapodás természetesen sokféle lehet – itt azokat ismertetjük, amelyek szerint a TV-Computer is játszik és amelyeket várja Öntől, ha Ön az ő partnere az ellenjátékban.) Ezek a megállapodások nem lehetnek titkosak, a felvevő is ismeri őket, és levonhat belőlük bizonyos következtetéseket, de ezzel a hátránnyal szemben ott a legnagyobb előnye a kijátszási és hívási megállapodások (más néven konvenciók) betartásának, hogy főleg a játék vége felé már az ellenjátékosok is közelítő képet alkothatnak a partnerük lapjáról.

Az ellenjáték az indító kijátszással kezdődik. Ez nem csak egyszerűen egy hívás a sok közül, hanem sokszor igen fontos szerepe van, a helyesen vagy helytelenül megválasztott indítás eldöntheti a lejátszás kimenetelét.

A VT-BRIDZS programmal játszva, ha Ön az indító kijátszó, a kijátszandó lapot ugyanúgy határozhatja meg, ahogy a felvevőjátéknál – mozgassa a botkormányt jobbra-balra amíg az Ön által hívni kívánt lap kissé kiemelkedik a többi közül – majd nyomja le a RETURN gombot. Ha nem tud dönteni, itt is kérhet tanácsot a programtól – adja ki a ? parancsot (a SHIFT és a , gombok egyidejű lenyomásával).

Az indító kijátszásnál két kérdést kell eldöntenünk, melyik színből és annak melyik lapjával kell indulni. Minthogy a színjáték és az adu nélküli játék némileg más megfontolásokat igényel, a továbbiakban külön tárgyaljuk ezeket.

## Indító kijátszás szan felvétel esetén

### A szín kiválasztása:

Elsősorban: Ha a partner licitált színt, főleg ha közbeszólt színnel – abból a színből kell indulni. Már az impassznál leírtuk, hogy célszerű a magas lap felé hívni, s a partnernél nyilván van nagy lap a színből, s nyilván hosszú is a színe – tehát nem nagyon találhatunk jobb ellenjátékot.

Ha a partner nem licitált színt, akkor meg kell kísérelni kitalálni a vonalunk leghosszabb színét és célszerű abból indulni. Könnyű dolgunk két esetben van – ha pl. egy színből nálunk van 5–6 lap, vagy ha az ellenvonal három színt licitált. Az első esetben remélhetjük, hogy a mi 5–6 lapunkhoz a partner is hoz egy–két lapot és így a hosszú színünk elég hosszú ahhoz, hogy a kis lapjai felmagasodjanak, a második esetben pedig ha az ellenvonalnak 3 színe is van – a negyedik szín lapjainak is kell lenniük valahol és ha nálunk nincsenek, minden bizonnyal ott vannak a partnernél. Ha az ellenfél licitje nem ad sok támpontot, s lapunk is egyenletes, a partner pedig nem licitált, akkor bizony nem sok információnk van, ami alapján helyesen indulhatunk, de ez az eset elég ritkán fordul elő. Ilyenkor például megfontolhatjuk a nemes színnel történő indulást – hiszen ha a felvevővonal jól állna kőrből vagy pikkből, inkább adufelvételt választott volna.

Tehát kiválasztottuk a színt, most el kell dönteni, hogy melyik lappal induljunk. Itt már kevesebbet kell töprengeni – a több évtizedes bridzs gyakorlat során többé-kevésbé kialakult, hogy melyik indulás adja a partnernek a legtöbb információt lapunkról, s ugyanakkor kis valószínűséggel ad ütést a felvevővonalnak.

Figurák sorozatából a legnagyobbat hívjuk, pl. ha az indulás színből van (figurasorozat – ha egy színből az egymás után következő figurák vannak a kézben):

K	D	B	3	2	– hívjuk a Királyt
B	10	8	8		– hívjuk a Bubit
D	B	10	5		– hívjuk a Dámát



~~Ugyanez vonatkozik a bubi sorozatra is, (amikor a sorozatban „hézag” van)~~

pl.:

K	B	10	9		– hívjuk a Bubit
D	10	9	8	3	– hívjuk a tizest
A	D	B	10		– hívjuk a Dámát

Ha hosszú színünkben nincs sorozat, hívjuk felülről a negyedik lapot, pl.:

A	10	8	6	2	– hívjuk a hatost
D	10	5	4	2	– hívjuk a négyest
10	4	3	2		– hívjuk a kettest

Hármas színből, ha van benne figura, hívjuk a legkisebbet, ha nincs, a középsőt, pl.:

9	6	3		– hívjuk a hatost
D	6	2		– hívjuk a kettest

Az első esetben, ha a színt folytatja az ütést elvitt játékos, a második körbe a kilencest tegyük, ezzel jelezzük a partnernek a három lapot, hiszen ha két lap, a kilences és a hatos lett volna nálunk, a kilencessel indultunk volna:

Két lapból a nagyobbat:

9	6	– hívjuk a kilencest
5	3	– hívjuk az ötöst
K	2	– ilyen színnel nem célszerű indulni, de ha mégis ezt választjuk, hívjuk a Királyt.

### Indulás színjáték ellen

A szín kiválasztása némileg különbözik a szanjátéknál elmondottaktól, hiszen színjátéknál nem sok esélyünk van arra, hogy hosszú színünket felmagasítsuk – sokszor célszerű rövid színnel, a későbbi lopás reményében, vagy éppen aduval indulni. Ha a hosszú színünkkel indulunk, a „felülről a negyedik” szabály nem feltétlenül érvényes, pl.: A K 5 3 2.

Itt szan esetén a későbbi magasítás reményében a hármassal kell indulni, még ha ezt a felvevő üti is – viszont színjátékban az Ász indulás a célravezetőbb, hiszen lehet, hogy a felvevőnek csak két lapja van a színből, s így a kis lap indulással ütést adnánk neki, mert a szín harmadik menetét el fogja tudni lopni. A hármas, vagy dubló (kettes) színből történő indulásra a szan játéknál elmondottak vonatkoznak.

### Adu indulás

Két esetben célszerű: először, ha a többi szín hívása ütésvesztéssel járna, másodszor, ha a felvevővonal licitjéből valószínű, hogy a felvevő lopásra fog játszani. Vagyis pl. a felvevő két színt licitált, az asztal az egyiket támogatta, a másiktól pedig mereven elzárkózott. Ebben az esetben feltehető, hogy abban a színben rövid, s a felvevő kiadó lapjait majd az asztalon aduval szándékozik ellopni. Az adu indulás ebben az esetben elvehet egy ütést a felvevővonalától, hisz így az asztal eggyel kevesebbet tud lopni (ld. az egyik példát a színjátékról szóló részben).

### Az ellenjáték további menete

Itt térünk ki arra, a már többször is emlegetett szabályra, hogy főleg szan ellen, miért célszerű felülről a negyedikkel indulni. Ez nem holmi „hasraütött” megállapodás, hanem a következő, „tizenegyes szabály”-nak nevezett törvényszerűsége alapul. Ha a harmadik helyen ülő ellenjátékos kivonja 11-ből az induló lap számát, megkapja az asztalon, a saját kezében és a felvevőnél levő, az induló lapnál nagyobb lapok számát. Például, ha az indulás pikk ötös, (és feltehető, hogy ez „felülről” a negyedik pikk), az asztalon, a harmadik helyen ülő ellenjátékosnál és a felvevőnél összesen  $11 - 5 = 6$  db, az ötösnél magasabb pikk van. Minthogy az ellenjátékos az asztal és a saját lapjait látja, azt is megállapíthatja, hogy áll az ötösnél magasabb pikkekkel a felvevő.

A harmadik játékos játéka:

Itt egy régi konvenciót említünk meg, miszerint: Harmadik kéz magasan!

Ez azt jelenti, hogy az ütésbe a harmadik ellenjátékos lehetőleg magas lapot tegyen, mert így vagy a negyedik helyen ülő felvevő nem tudja megütni, vagy pedig megüti, de magas lappal, így az ellenvonalon magasodhatnak a kis lapok. Természetesen ezt a szabályt értelemszerűen kell használni, pl.:

hívás	8			
		asztal		
		K	B	10
A	D			

Ebben az esetben, ha az asztal a Bubit vagy a tizest teszi, nyilván elég a Dámával ütni, hiszen látjuk a Királyt.

Sorozatból harmadik helyen a legkisebbel üssünk, pl.:

hívás	6			
		asztal		
				10
		K	D	B

Itt a Bubi-val kell ütni, hogy ha a felvevő az Ásszal üt, a partner sejttesse, hogy nálunk van a Király és a Dáma. A Királlyal történő ütés nem adna a partnernek semmilyen információt a Dáma és a Bubi helyzetéről.

Ha az ellenjáték folyamán ütöttünk, nekünk kell hívni. Az ilyenkor hívásra körülbelül az indító kijátszására vonatkozó szabályok vonatkoznak, a szín kiválasztása azonban lényegesen könnyebb.

Ha megkezdjük a támadást valamely színben a felvevővonal ellen, célszerű azt folytatni, ha pedig más színre térünk át, könnyebb kiválasztani a megfelelőt, hiszen több információ áll rendelkezésre, pl. már látjuk az asztal lapjait.

Itt jön egy másik konvenció:

**Balra az erőbe, jobbra a gyengébe!**

Eszerint, ha az asztal előtt ülünk, hívjunk bele az asztal erős színébe (a partnernél lehet még erősebb lap, valószínű üt, ha pedig a felvevő felülüti, az sem baj – a felvevő vonalnak két, nekünk pedig csak egy magas lapunk került egy ütésbe), ha pedig az asztal mögöttől kell hívni, célszerű az asztal gyenge színébe hívni, hogy a felvevő magas lapját a partnerünk felül tudja ütni.

Az elmondottak alapján, ha pl. az asztalon valamely színből A D 6 van, az asztal előttről célszerű ebbe a villába (két, egymással majdnem érintkező lap) behívni, így partnerünk esetleges Királya üthet, míg ha az asztal mögöttől kell hívni, ne hívjuk ezt a színt, mert ilyenkor a partner Királyát mi hajtjuk bele a villába. (Ha pedig nem a Királyt teszi, a felvevő nyilván a Dámával fog ütni.)

### Kérés – nem kérés

Eddig az ellenjáték során főleg a magas lapokkal foglalkoztunk, minthogy főleg velük lehet ütést szerezni. A kis lapoknak is lehet azonban fontos szerepük, még ha az ellenjáték bizonyos szakaszában érdektelennek is látszik, hogy pl. a nyolcast vagy a négyest tegyük-e ebből a kézből – A 8 4. Éppen azért, mert az ütés megszerzése, vagy meg nem szerzése szempontjából mindegy lehet, hogy a kis lapok közül melyiket tesszük, felhasználhatjuk őket arra, hogy információt adjunk partnerünknek a lapunkról. Hívás esetén ezt már említettük – kettőből a nagyobbat, háromból a középsőt, stb – azonban nemcsak híváskor lehet informálni a partnert – ha egy, a partnerünk által hívott színbe aránylag nagy (hatosnál nagyobb) lapot teszünk, akkor a partnert a szín folytatására kérjük, ellenkező esetben lebeszéljük a színről. Ezt a jelzést a TV-Computer érti és használja is.

## 6. LICITÁLJUNK IS!

Mire idáig eljutott a könyv olvasásában, bár még a licitálás mikéntjéről nem esett szó, némi ismerete már van. Az 1. fejezetben a licitálás tulajdonképpeni szabályait már leírtuk, de hát ez kb. úgy viszonyul a licit művészetéhez, (vagy tudományához), mint a sakk szabályainak ismerete a sakkozáshoz.

Ebben a fejezetben némileg más módszert követünk, mint az előzőekben – nem közlünk sok példát, csak ismertetjük a VT-BRIDZS program által játszott licitrendszerét. A példákat Ön számára a program szolgáltatja – osszon ki egy leosztást, és amikor Önön van a sor, döntse el, Ön mit licitálna. A ? (elérhető a SHIFT és a , billentyűk egyidejű lenyomásával) parancs kiadásával megtudhatja, mit licitálna a program (a program által javasolt licit bármely billentyű lenyomására eltűnik a képernyőről). Ha az Ön által választott és a program által javasolt licit között eltérés van, jelen fejezet megfelelő részének figyelmes újraolvasásával próbáljon rájönni ennek okára – természetesen, főleg eleinte, inkább az Ön tévedése lesz ez (bár a program is hibázhat).

A licit célja a pár lapjaiból legnagyobb valószínűséggel teljesíthető felvétel megtalálása. A partnerek a licit során minél több információt próbálnak közölni a lapjukról egymásnak. Ez természetesen csak a szabályok által előírt módon, a különböző bemozdások felhasználásával történhet.

Ez az információcsere az indító licittel kezdődik és a legjobb felvétel elérésével végződik. Minthogy a lehető legalacsonyabb licitek (1 treff, 1 káró, 1 kör, 1 pikk), ha őket passz követi, már 7 ütés elvitelét vállalják, célszerű, ha az indító lapjai az átlagosnál jobbak. De milyen is egy átlagos lap?

A magas lapok értékét az úgynevezett Work-féle pontszámítással számíthatjuk ki:

Ász	4 pont
Király	3 pont
Dáma	2 pont
Bubi	1 pont

Eszerint egy színben 10 pont van, az egész csomagban 40, vagyis egy átlagos kéz 10 pontot tartalmaz.

Az így módon számított pontozást figurapontoknak is nevezik.

### *Az elosztás*

Egy kéz erőssége természetesen nem csak a nagy lapoktól függ, hanem a kézben levő színek hosszúságától, az elosztástól is:

Pl.:	a)	P	D	3	2		
		C	A	9	8	2	
		K	B	4	2		
		T	K	D	3		
	b)	P	3				
		C	A	K	7	6	4
		K	K	B	3		
		T	5	3	2		

Az a) kézben 12, a b)-ben csak 11 figurapont van, mégis, a b) kéz az erősebb, a hosszú kőr szín miatt, hiszen a partnernél igen nagy valószínűséggel található legalább 2 kőr, így összesen  $6+2=8$  kőr lappal már kőr adu mellett vállalkozhatunk játékra. A b) kézzel indíthatjuk a licitet 1 kőrrel, míg az a) kézzel passzolnunk kell.

## *Egyes szín indulás (1 treff, 1 káró, 1 kőr, 1 pikk)*

Az egyes szín indulás minimális követelményei:

13 pont, minden esetben, vagy

12 pont, ha van egy ötös szín (azaz van olyan szín, amelyben öt lap van),  
vagy

11 pont, ha van egy hatos, vagy két ötös szín

Az, hogy 13 ponttal el kell indítani a licitet, abból a tényből következik, hogy a gémfelvétel (3 szan, 4 kőr, 4 pikk) teljesítéséhez általában legalább 26 pont kell.

Igy, ha 12 ponttal passzolunk, és a partnernél is ennyi van, nagy baj nem történik, mert legfeljebb egy töredékjáték marad ki. Ha viszont 13 ponttal passzolnánk, s a partner is így tenne – kimaradhat egy 26 pontos gémfelvétel.

### *Az indulás színének kiválasztása:*

*Alapfeltétel:* minden olyan szín indítható, amiben legalább 5 lap van. Az olcsó színek (treff, káró) azonban akkor is indíthatók, ha csak négyesek, sőt, ha sem ötös nemes, sem négyes olcsó színünk sincs, akkor is, ha csak hármas. Ha több, ezen feltételeket kielégítő színünk van, indítsuk a magasabb rangút (pl. 5-ös pikk és 5-ös kőr – induljunk 1 pikkal).

Az egyes szín indulás felső határa megegyezik a későbbiekben leírt kettes indulások alsó határával.

### *Válaszok az egyes szín indulására*

– passz

0–5 pontig

– induló színének sima emelése

nemes szín esetén:

pl. 1 pikk–2 pikk: 6–9 pont, hármas adusegítség

olcsó szín esetén:

pl. 1 treff–2 treff: 6–9 pont, 4–5 adu, nincs négyes nemes szín!

- új szín az egyes magasságon (pl. 1 kőr–1 pikk): négy lap a licitált színben, legalább 6 pont

Itt meg kell ismerkedni egy új fogalommal – a kényszerítő licittel. A kényszerítés azt jelenti, hogy a kényszerítő licitet alkalmazó játékos partnere köteles a licit folyamatosságát biztosítani – azaz, hacsak a jobb oldali ellenjátékos nem szólt bele valamit, nem szabad passzolnia. Az összes olyan licit, aminek felülről nincs határa, tehát akármilyen erős is lehet, kényszerítő, hiszen a partner nem tudhatja, milyen erős a lapunk, és esetleges passza esetén kimaradhatna gém vagy szemfelvétel. Ilyen licit az egyes szín indulásra adott egyes színválasz is.

A nemes színek értékesebb volta miatt a négyes nemes színt nem szabad elhallgatni, tehát pl. 5-ös treffel és 4 kőrrel is, az 1 treff indulásra 1 kőrt kell válaszolni. (Hiszen az indulónál is lehet négyes kőr, és a treffje lehet, hogy csak hármas).

- új szín a kettes magasságon (pl. 1 kőr–2 treff) majdnem ugyanaz, mint az előbb, de mivel itt már 8 ütést vállalunk, a ponthatár magasabb – ehhez a licithez legalább 11 pont kell. Természetesen ez a licit is kényszerítő.

- szanzadu válaszok

1 szan: 6–10 pont, nincs hármas nemes, vagy négyes olcsó adusegítség és nincs az egyes magasságon bmondható (vagyis legalább négyes) új szín

2 szan: 11–12 pont, elosztás mint az előbb

3 szan: 13–15 pont, elosztás mint az előbb



Ezek a licitek, minthogy a laperő felülről is behatárolt, s így az induló könnyen meg tudja ítélni a két kéz összesített erejét, természetesen passzolhatóak.

- ugró színválaszok, pl.:
- 1 pikk – 3 pikk vagy
- 1 kőr – 3 pikk

Ezek nem annyira erőn, hanem inkább elosztáson alapulnak, pl. ha a lapunk

P	D	108	5	3
C	7	5	4	
K	–			
T	109	7	6	3

a partner 1 pikk indulására licitáljunk 3 pikket. Lehet, hogy a partner sem túl erős, mi aztán meg végképp nem, így licitünkkel sikeresen kizárjuk a bal oldali ellenjátékost, hiszen 3 pikk felett már nem nagyon tud beavatkozni a licitbe.

Ha a jó adusegítség mellett még ponterőnk is van, nyugodtan ugorhatunk többet is: pl. 11–14 pont, 4 adu, egyenletes elosztással – 1 pikk – 4 pikk.

#### *További licitek az egyes szín indulás után*

A partner válasza után az indulónak döntenie kell, hogy célszerű-e gém, ill. szlem felvételért küzdeni, vagy a laperő csak töredékjátékra elegendő. Természetesen ez a döntés nem mindig lehetséges azonnal, hisz pl. az 1 kőr–1 pikk licit a partnernél jelenthet négyes pikket 6 ponttal és ötös pikket 16 ponttal is – de ez majd kiderül a későbbiekben.

A további licitre inkább csak elveket közlünk, a TV–Computer ügyis segít Önnek, ha nem tud dönteni.

Mindenképpen emlékezzen viszont két bűvös számra – 26 és 33. 26 pont kell ugyanis általában 4 kör, 4 pikk vagy 3 szan felvétel teljesítéséhez, 33 pont pedig kis szemhez, azaz egy híján az összes ütés elviteléhez. Eszerint, pl. ha az Ön 13 pontos 1 pikk indulására a partner 2 szant válaszolt, az összesített laperő max. 25 pont, nyugodtan passzolhat, nem valószínű, hogy kimarad a gémfelvétel, míg 15 ponttal minden további nélkül emelhet 3 szanra.

**Elvek:**

**Színisméltés:** általában eggyel több lapot jelent a színben, mint amit eddig ígértünk, pl.:

Észak	Dél
1 pikk	1 szan
2 pikk	

Itt Északnak 6 pikkje van.

– Két szín licitje: 5 lap az első, 4 lap a második színben.  
Induló ugrása új színben, pl.:

1 kör–1 pikk  
3 treff

kényszerítő licit, legalább 20 pont.

– Mindkét nemes szín licitje – legalább 18 pont.

– Negyedik szín licitje – amikor a pár tagjai már három színt licitáltak, a negyedik szín licitje nem természetes licit, nem jelenti, hogy a negyedik szín licitálható (azaz legalább négyes), hanem egyszerűen csak kényszeríti a partnert lapjának további leírására.

Pl.:	Észak	Dél
	1 kör	– 1 pikk
	2 treff	– 2 káró

Dél tudja, hogy Északnak 5-ös körje és négyes treffje van, és további információt kér. Válasz lehet

- Pl.:      2 szan      – „ez minden, nem tudok mit mondani”  
         3 treff      – „a treff is ötös”  
         3 szan      – „5-ös kör, 4-es treff, de elég erős vagyok (16 pont)”  
         stb.

### *Egyenletes lapok indítása*

Egyenletes elosztású lapoknak azokat a lapokat nevezzük, ahol az elosztás 4–3–3–3, 4–4–3–2 és 5–3–3–2, ahol az ötös szín treff vagy káró.

Ezekkel a következőképpen kell indulni:

- 0 – 12 pont: passz  
13 – 15 pont: 1 treff vagy 1 káró, majd 1 szan  
16 – 18 pont: 1 szan indulás  
19 – 20 pont: 1 treff vagy 1 káró, majd ugró szan válasz  
21 – 22 pont: 2 szan indulás  
23 –        pont: 2 treff indulás pontig:

### *Válaszok az 1 szan indulásra*

Mint hogy az 1 szan indulással az induló majdnem teljesen leírta a lapját, itt a továbbiakban a válaszoló a „főnök” – hiszen ő elég sokat tud az induló lapjairól, míg az induló kezdetben semmit a válaszolóéról.

Válaszok egyenletes lappal:

(Emlékezzon itt a bűvös 26 pontos gém, 33 pontos kisszem határokra, és tanuljon meg egy új számot: 37 pont kell a nagyszlemhez.)

- 0 – 7 pontig:      passz  
8 – 9 pontig:      2 szan, invit 3 szanra, azaz az induló  
                         minimummal passzol, maximummal 3 szant mond.

10 – 14 pontig: 3 szan  
15 – pontig: kísérlet szlemre

### Válaszok nem egyenletes lappal:

0 – 7 pont: nem szélsőséges elosztás: passz  
8 – pont: legalább egy négyes nemes szín: 2 treff.  
Ez nem jelent treff színt, hanem mesterséges be-  
mondás, kéri az indulót lapjának további leírására.

### Induló válasza 2 treffre:

2 káró: nincs négyes nemes szín, 16 – gyenge 17 pont  
2 kör, 2 pikk: négy lap a színben  
2 szan: nincs négyes nemes szín, jó 17–18 pont  
3 treff: két négyes nemes szín

0 – 7 pont, 6-os treff vagy káró: 2 pikk!

Erre az induló 3 treffet mond, amit a válaszoló vagy passzol, vagy 3 kárót mond, amire az induló passzol.

*A licit értelme:* gyenge kézzel, hosszú színnel az 1 szan felvételnek nem sok értelme lenne, hiszen az asztal nem tudna talán semmit sem ütni, viszont adujátékban a hosszú szín lapjai ütést jelenthetnek.

15 – pont: ötös szín: 3 treff, 3 káró, 3 kör, 3 pikk gémig kényszerítő licit.

8 – 14 pont: ötös kör – 2 káró

8 – 14 pont: ötös pikk – 2 kör

Ezt a két utóbbi licitet transzfer licitnek nevezik: 2 káróra az induló köteles 2 kört, 2 körre pedig 2 pikkot mondani. Így a felvétel színét először az induló mondja ki, tehát ő lesz a fellevevő, így az ő, erősebb lapja marad ismeretlen az ellenvonal előtt – a gyengébb lap lesz az asztal.

Ezt a licitet kell alkalmazni gyenge (0–6 pont), hosszú (6-os) nemes színnel is, hiszen az induló kötelező 2 kör vagy 2 pikk választát lepasszolva még mindig jobb felvételhez jutunk, mintha az 1 szant lepasszoltuk volna.

Válaszok a 2 szan (21–22 pont, egyenletes elosztás) indulásra.

0 – 3 pont:	passz
4 – pont:	ötös szín – színlicit
4 – pont:	nincs ötös szín, négyes nemes szín – 3 treff, ami kéri az indulót négyes színeinek licitálására. Ha 4–4-es színtalálkozás nincs, a válaszoló kiválasztja a megfelelő szan felvételt.

### *Erős lapok indítása*

Igen ritkán, de előfordulhat, hogy olyan erős lapot kapunk, hogy a partner segítsége nélkül is gémet tudunk játszani. Ha egy ilyen lappal egyes szín vagy egy szan indulást választanánk, a partner esetleges passza esetén kimaradhatna a gém vagy a szlem felvétel.

Ennek elkerülésére kitalálták az ún. erős indulásokat, amiket még ilyen lappal:

P	4	3	2	
C	4	3	2	
K	4	3	2	
T	5	4	3	2 sem lehet lepasszolni!

### *2 káró, 2 kör, 2 pikk indulás*

*Feltétele:* 6-os szín, 20–23 pont

A ponthatárok, főleg az alsó, rugalmasan értendőek. Célszerű, ha úgy fogalmazzuk meg a követelményeket, hogy olyan, egyszínű játékra alkalmas erős lappal (pl. két hatos színnel ne!) alkalmazzuk ezt az indítást, amely a partner leggyengébb lapja esetén is biztosít legalább 8 ütést. Pl.:

P	A	K	D	B	9	5	3
C	3						
K	A	5	3				
T	9	3					

Csak 14 pont, de indulhatunk 2 pikkel

P	K	D	8	7	5	3
C	3					
K	A					
T	A	D	B	10	3	

A lap kétszínű játékra is alkalmas (treff és pikk) ezért ne 2 pikkel, hanem 1 pikkel induljunk, majd a partner válaszára ugorva válaszoljunk treffet.

*Válaszok a 2 káró, 2 kőr, 2 pikk indulásra*

Negatív válasz, ami semmit sem jelent: 2 szan

Kettes-hármas adu segítségével és 6–8 ponttal már négyre emelhetjük az induló színét, 9 pont felett pedig először csak háromra emelünk:

2 pikk – 3 pikk – 9 pont, 2–3 pikk

Bármely más válasz természetes, gémig kényszerítő.

*2 treff indulás*

Ez a legerősebb induló licit. Ezt kell licitálni minden 22–23 pontnál erősebb lappal elosztástól függetlenül és minden olyan kézzel, ami a partner segítségével is hoz legalább 9 ütést. Természetesen, mint ahogy a többi kettes indulás, ez sem passzolható, itt a negatív válasz, ami semmit sem ígér: 2 káró.

Ugrás nélküli színválaszok ászot jeleznek a színben, és gémig kényszerítőek, a többi licit természetes.

## *Szlem licitek*

A pár licitje folyamán előfordulhat, hogy a laperő olyan nagy, hogy szlem felvétel teljesítésének is látszik a lehetősége. Ebben az esetben szükséges lehet bizonyos, pontosan meghatározott lapok helyzetének ismeretére. (Pl. igen kínos lenne úgy játszani kis szlemet, hogy az ellenvonal egyből lehív két Ászt.)

Erre a célra a bridzsvilág, és a TV-Computer is, két bevált módszert alkalmaz, az ászkérdést és a kulcslicitet.

## *Ászkérdés*

A 4 szan licit a partner ászainak darabszáma felől érdeklődik. A válasz igen egyszerű:

- 0 ász – 5 treff
- 1 ász – 5 káró
- 2 ász – 5 kőr
- 3 ász – 5 pikk
- 4 ász – 5 szan

Fontos, hogy ezt az ászkérdést (az elsőként alkalmazó játékos névről Blackwood-nak nevezik e konvenciót) csak akkor alkalmazzuk, ha a partner kevés ászt jelző válasza után is biztonságos felvételt találhatunk.

## *Kulcslicitek*

Lehetséges, hogy nem annyira az ászok darabszáma, hanem csak egy bizonyos ász érdekel minket – ebben az esetben kell kulcslicitet alkalmazni.

Kulcslicit:                   nem csak kérdez, hanem fogást közöl a licitált színben, és szlemre invitál,

Pl.: 2 pikk – 3 pikk  
4 káró

Káró Ászt jelez, és ugyanakkor tagadja a treff ászt (itt a színhiányt is Ásznak kell számolni).

Válaszó negatív válasza – visszatérés az aduszínre, pozitív válasz – újabb kulcslicit.

Kulcslicit csak akkor használható, ha az aduszín kérdése már eldöntött.

### *Kizáró indulások*

Lehetséges, hogy olyan igen szélsőséges lapot kapunk (pl. hetes színünk van), ami ellenjátékban nem hoz sok ütést, felvevőjátékban viszont igen, pl.:

P	K	D	B	10	8	6	3
C	6						
K	B	3	2				
T	6	2					

Ezzel a lappal, ha az ellenfél pl. 4 kőrt játszana, lehet, hogy csak egyet, vagy egyet sem ütünk – hiszen a hosszú pikkünk értéktelen lehet, ha a felvevőnél színhiány van. Viszont ha mi játszunk pikk aduval, 6 ütésünk biztos. Ilyen, csak felvevőjátékra alkalmas lappal célszerű egyből magasan indulni: 3 pikk.

Itt a szkörhelyzetre nagy figyelmet kell fordítani – a 3 pikk akkor jó licit, ha mansban vagyunk, az ellenfél pedig bellben van. A licitünk megakadályozhatja az ellenfelet a 4 kőr felvétel megtalálásában, és ha megkontráznak minket, legfeljebb hármat bukunk – kap az ellenvonal 500 pontot, míg a teljesített négy kőrért 620 pont járna bellben. Ha bellben vagyunk, akkor ezzel a lappal célszerű passzolni, hiszen a három bukás itt 800 pontot jelenthet az ellenfélnek.



### *Összefoglalva:*

Másban 3, bellben 2 bukást célszerű vállalni, sem többet sem kevesebbet. Ebből következik a kizáró licitre adott válaszok rendje – minthogy 2 ill. 3 ütést már az induló úgysis feltételezett nálunk, ha ennél nincs több, passzolni kell, ha pedig több van, lehet emelni a kizáró licitet. Új szín licitje ebben a helyzetben nem célszerű, nem valószínű, hogy az indulásnál jobb adusínt találunk.

### *És ha az ellenfél indul?*

Eddig csak mi licitáltunk, az ellenfél feltételezésünk szerint végig passzolt. Az ellenfél indulása meg is könnyítheti, de meg is nehezítheti, de mindenképpen megváltoztathatja licitünket. A legfontosabb új licit, amit az ellenfél licitje nélkül nem alkalmazhatunk – a kontra.

A kontra licitet kétféle célzattal alkalmazhatjuk – természetes, büntető szándékkal, ha el akarjuk buktatni az ellenfelet, vagy pedig adhatunk ún. információs kontrát, ami egy mesterséges, kényszerítő licit, és kérdezi a partnertől a leghosszabb, eddig nem licitált színét.

Az információs kontra ismérvei:

– a kontrázott bemonadás egyes, hármas vagy négyes magasságú szín indítás, és a tőlünk jobbra levő játékos indult.

– a partner csak passzt licitált

(pl. Ny É K D  
1C – 1P \* – Dél kontrája információs)

– a baloldali ellenfél indult, licitjét két passz követte és ez a licit 2 szannál kisebb.

Ha a kontra egyik feltételnek sem felel meg, akkor a kontra büntető.

Minthogy a kontrázó a partnertől kéri a megfelelő szín licitjét, a kontrázott szín kivételével minden színben legalább 3, de a nem licitált nemesben legalább 4 lapja legyen, a kontrázott bemonadás színében pedig legfeljebb kettő. Az információs kontrához különös laperő nem szükséges, a kontrázott bemonadás magasságától függően legyen legalább 8–9 pont, felső határ nincs!

#### *Válaszok az információs kontrára:*

- passz: igen ritkán, minthogy ilyenkor a kontra büntetővé alakul, csak akkor, ha a válaszoló el is tudja buktatni a felvételt.
- 0–8 pont: a leghosszabb, nem licitált szín licitje ugrás nélkül
- 9– pont: a leghosszabb, nem licitált szín licitje ugorva.

pl.: Ny É K D  
1T \* – 2C

Itt Délnek legalább 9 pontja és legalább négyes kőrje van.

16 pont felett az elosztási követelmények nem érvényesek, ilyen erős lappal már bármilyen elosztással is információs kontrát kell adni, majd utána új szín licitjével kell az erőt jelezni.

#### *Egyéb közbeszólások*

A szín és szan közbeszólásoknak kb. ugyanaz a jelentése, mintha az ellenfél licitje el sem hangzott volna – egy tényező figyelembevételével: bármely szín vagy szan licit azt jelenti, hogy a lap nem alkalmas információs kontrára!

Az ugró közbeszólásokat úgy kell alkalmazni, mint a kizáró indulásokat – a kettes-hármas szabály figyelembevételével.

Már csak két különleges konvenció ismertetése maradt hátra:

### *Szputnyik kontra*

A partner olcsó színű indulása után a jobb oldali ellenfél 1 pikk közbeszólásának kontrája az eddigiekkkel ellentétben nem büntető, hanem kicsit másfajta információs kontra: 8–12 pontot és négyes kőrt jelent.

### *Sorvégi 1 szan licit*

A baloldali ellenfél egyes szín indulása után, ha a partner és a jobb oldali ellenjátékos is passzolt, az 1 szan licit jelentése: 10–12 pont, nincs licitálható szín az indulás színe felett, és legalább Bxx az indulás színében. (A 16–18 pontos 1 szan úgysem használható közbeszólás, hiszen 16 pont felett már információs kontrát kell adni!)

## A – FÜGGELÉK

### A.1. Bevezetés

A VT-BRIDZS program csapatversenyszerű bridzs játékot szimulál. A bridzsasztalnál helyet foglaló négy játékos közül bármennyit tud helyettesíteni, s rendelkezik számos olyan tulajdonsággal is, amelyek segítségével bridzs-tanárnak is kiválóan használható.

A lapokat vagy a program osztja ki véletlenszerűen, vagy Ön osztja ki egy adott leosztást – pl. amit egy bridzs könyvben vagy folyóiratban látott és szeretné lejátszani. Általános esetben a program minden leosztást kétszer játszik. Először Ön lesz Dél és csak azokat a lapokat látja, amelyeket kártyával történő játék esetén is látna (tehát Dél és az asztal lapjait), s azután a program nyílt lapokkal lejátssza újra a leosztást és Ön figyelheti, hogyan játszott volna Ön helyett a gép, majd a program a két asztalon elért pontszámokat összehasonlítja.

Ez a sorrend természetesen a program utasításainak segítségével többféle módon is megváltoztatható.

Állítsa össze a TV-Computert a Kezelési Utasításban leírtaknak megfelelően. A gép bekapcsolás előtt a VT-BRIDZS programot tartalmazó programkazettát a dobozán olvasható felirattal felfelé enyhe nyomással tolja be a gép bal oldalán található nyílásba. Ezután kapcsolja be a számítógépet.

Figyelem! A programmodul minden ki- illetve behelyezése feltétlenül a gép kikapcsolt állapotában történjen, különben a TV-Computer meghibásodhat!

Amikor a VT-BRIDZS felirat megjelenik a képernyőn, az Ú (Új leosztás) gomb lenyomásával kezdheti el a játékot. Ha ehelyett bármi más gombot nyom le, vagy fél percen keresztül nem nyom le egy gombot sem – a gép bemutató játékot (azaz mind a négy kézzel a gép játszik) kezd játszani.

## A.2. Játék

Ha a bemutató (Demo) játékot játszik a TV-Computer és Ön akar játszani, nyomja le az Ú gombot.

Erre a program megkérdezi: „Új leosztás?“, mire ha az I gombot nyomja le, a gép megkeveri a kártyákat és új leosztást oszt ki. Az osztást felgyorsíthatja a G (gyors osztás) gomb lenyomásával.

### A.2.1. Licitálás

Ön Dél helyén ül, a lapjait a képernyő alsó részén láthatja. A program, hogy egyforma színű (piros illetve fekete) lapok ne legyenek egymás mellett, a következő sorrendbe rendezi a lapokat: pikk, kör, treff, káró. A többi kéz, amelyekkel a program játszik (az Ön partnere is), hátlappal felfelé látható a képernyőn. A képernyő felső részén van még egy üzenet sor, amely jelzi, hogy ki az osztó és mi a szkórhelyzet. A licit automatikusan elkezdődik, kivéve, ha az osztó Dél. A már elhangzott licitek a képernyő közepén, piros színnel vannak kiírva, egy nyíl mutatja, hogy melyik játékos következik a licitben. Amikor Önön van a sor, a nyíl lefelé mutat és az Ön által licitálható legalacsonyabb licit fehér színnel írva látható a képernyőn. Például:

\*

1K

---

1C

Nyugat (az osztó), indította a licitet 1 káróval, amire Észak, az Ön partnere, kontrázott, Kelet pedig passzolt. Most Önnek kell licitálnia. Ha egy kört akar licitálni (ez a legalacsonyabb licit), nyomja le a RETURN gombot. Ha nem, a botkormány fel- illetve lefelé mozgásával megváltoztathatja a fehérrel kiírt licitet. Felfelé mozgatva a licit nő (1 pikk, 1 szan, 2 treff, stb), lefelé mozgatva pedig csökken.

Nyomja le a RETURN-t, ha az Ön által licitálni kívánt licit látható a képernyőn. A fehér kiírás erre pirosra változik és folytatódik a licit.

Ha passzolni szeretne, nyomja le a P gombot – a képernyőn ezt így ábrázolja a program: —. Használhatja a botkormányt is, nyomja lefelé és ha megjelent a —, nyomja le a RETURN-t. Ha kontrázni (a képernyőn egy csillag: \*) vagy rekontrázni (két csillag: \*\*) akar, a K gombot kell lenyomnia.

Körpassz esetében, (ha mind a négy játékos passzolt) lenyomhatja a RETURN gombot, hogy megnézze, mi történik a másik asztalon, vagy lenyomhatja az Ű majd I gombokat, ha új leosztást akar kérni.

Az érvényes gombnyomásokat egy magasabb a hibásakat, amelyeket a program nem ért és kéri, hogy más parancsot adjon, egy alacsonyabb hangjelzés jelzi.

### A.2.2. Játék

Amikor a licitálás befejeződik (azaz egy licitet három passz követ) elkezdődik a lejátszás. A felvevő játékos lapjainak közelében a program kiírja a felvételt és ha csak nem Kelet a felvevő – ekkor Dél, azaz Ön az indító kijátszó –, megtörténik az indító kijátszás és leterül az asztal.

A képernyő közepén mutatja egy nyíl, hogy ki következik. Ha Ön lesz az asztal, a program megfordítja Észak lapjait és Ön játszhat a partnere helyett is (a program viszont, amikor az ellenjátékos által kijátszandó lapokat határozza meg, úgy tesz, mintha „nem látná” sem az Ön, sem a partnere lapjait).

Amikor Önnek kell egy lapot hívni, a következő két mód közül választhat:

- a) Egyszerűen gépelje be a kijátszani kívánt lap színét és értékét, pl. P9-et, ha a pikk kilencest, KB-t, ha a káró bubit, CA-t, ha a kőr ászt kéri, stb. (a 10 helyett a T betűt kell leütnie, pl. CT = kőr tíz, TT = treff tíz, stb). A beírt betűk és számok a képernyő bal alsó sarkában láthatók. (A DEL billentyű leütésével lehet törölni, ha hibásan gépelt.) A kijátszás a RETURN lenyomására történik.

b) Mozgassa a botkormányt jobbra vagy balra, erre az egyik lap kissé kiemelkedik (vagy lesüllyed, ha Észak kezéből játszik ki) a többi közül. Amikor az Ön által kijátszani kívánt lap emelkedett ki, nyomja le a RETURN gombot.

Ha Önnek nincs választási lehetősége (pl. a hívott színből csak egy lapja van), a program automatikusan kijátssza ezt a lapot.

Az elvitt ütéseket a képernyő felső részén ábrázolja a program – bal oldalt láthatók az Észak/Dél, jobb oldalt pedig a Kelet/Nyugat pár ütése.

### A.2.3. Zárt terem (vagy lejátszás a másik „asztalon”)

Az utolsó ütés után a program megkéri Önt a RETURN billentyű lenyomására.

Ha Ön eleget tesz ennek a kérésnek, a program kiosztja ugyanazokat a lapokat mégegyszer, de mind a négy kéz lapjait felfelé fordítja és így nyílt lapokkal lejátssza a leosztást mégegyszer. A leosztás végén a program által játszott É/D pár eredményét összehasonlítja az Ön által elért eredménnyel, pl.:

AZ ÉN PONTSZÁMOM:	+100	
AZ ÖN PONTSZÁMA:	-100	IMP←5

Vagyis jelen esetben a program szerzett 100 pontot, Ön pedig veszített 100-at, a 200 pontos különbséget nemzetközi meccsponttá átszámítva adódik, hogy ebben a leosztásban a program 5 IMP (International Match Points = nemzetközi meccspont)-tal volt jobb Önnél.

Most megnyomhatja ismét a RETURN billentyűt, ha új leosztást akar játszani, vagy kiadhatja a következőkben leírt parancsok bármelyikét.

### A.3. EGYÉB LEHETŐSÉGEK

Bármikor, amikor Ön következik licitre vagy kijátszásra, — vagy a leosztás végén — számos parancsot adhat ki. A szóköz billentyű lenyomására megjelenik a „menü”, amiből megtudhatja, hogy éppen milyen parancsok közül választhat.

Például, ha játék közben lenyomja a szóközt, megjelenik a képernyőn többek között a

#### Licitmenet

felirat, amely megmondja Önnek, hogy ha kíváncsi a licitmenetre, nyomja le az L gombot (ez piros színű nagy L betű a licitmenet üzenetben). Ha ismételten megnyomja szóköz billentyűt, vagy kiadja a képernyőn levő bármely parancsot, az üzenetek eltűnnek a képernyőről és ismét megjelenik a bridzsasztal a kártyákkal.

A parancsok részletes ismertetését jelen fejezet további részei tartalmazzák.

Jegyezze meg, hogy néhány parancs nem hajtódik végre azonnal. Például, mint már láthatta, ha kiadja az Ú parancsot, a program „visszakérdez”:

#### Új leosztás?

Az I gomb lenyomására végrehajtódik az Ú parancs, bármely más gomb lenyomására (kivéve a CTRL, ESC, LOCK, SHIFT gombokat) viszont a gép úgy veszi, mintha az Ú gombot sem nyomta volna le.

#### A.3.1. ? (javaslat)

A ? parancs hatására (elérhető a SHIFT és a “,” gombok egyidejű lenyomásával) a program kijelzi az általa legjobbnak vélt licitet vagy kijátszást. Az már az Ön dolga, hogy megfogadja-e ezt a tanácsot. (A javasolt licit — amely fekete színnel van kiírva — bármely gomb lenyomására eltűnik a képernyőről.)



### **A.3.2. M (mehet)**

Ez a parancs hasonló a ? parancshoz, azzal a különbséggel, hogy a gép nem javasol, hanem megtesz Ön helyett egy licitet vagy egy hívást.

### **A.3.3. L (licitmenet)**

Az L parancs hatására a program kiírja a képernyő közepére az elhangzott liciteket. Ez a táblázat bármely gomb lenyomására eltüntethető a képernyőről.

### **A.3.4. U (utolsó ütés)**

Megtekintheti az utolsó ütésbe került lapokat az U gomb lenyomásával. Bármely billentyű leütése eltünteti a képernyőről ezt a négy lapot, ha már megnézte őket.

### **A.3.5. <> (vissza és előre)**

Az utolsó licitet vagy hívást „visszacsinálhatja” a < billentyű lenyomásával. A < ismételt nyomogatásával akár újra is kezdheti a játékot.

A > parancs (SHIFT és <) ellentétes hatású – újra megteszi a < paranccsal visszavett liciteket vagy hívásokat.

Bármely helyzetben folytathatja a játékot – így például licitálhat vagy hívhat az ellenfél helyett is.

Játék közben a G parancs visszaveszi az összes kijátszott lapot, így a licit után folytathatja a játékot.

### **A.3.6. Botkormány föl, le, jobbra vagy balra – nyílt vagy zárt lap**

Licitálás közben az éppen soron levő játékos lapjait lefordíthatja a botkormány balra, felfordíthatja a botkormány jobbra történő megnyomásával. Lejátszás közben a lefordítás a botkormány lefelé, a felfordítás a botkormány felfelé nyomásával lehetséges.

### **A.3.7. S (szünet a licitek és a hívások között)**

Az S parancs kiadás után minden licit és minden hívás előtt várakozik a program. Így lehetővé válik, hogy mind a négy játékos helyett Ön játsszon – akár a lefelé fordított lapokból is. Ha mégsem akar Ön licitálni vagy hívni – nyomja le az M gombot, a program licitál vagy hív egyet és ismét várakozik.

A menüben szereplő parancsok bármelyik szünetben kiadhatók. Amíg az S parancs érvényes, a SZÜNET felirat látható a menüben.

A normál játékhoz (azaz amikor Ön csak Dél lapjaival játszik az első asztalon és a többi a gép dolga) az N parancs kiadásával térhet vissza – nyomja le az N gombot, majd licitáljon vagy hívjon egyet, vagy nyomja le az M gombot.

### **A.3.8. D (bemutató játék)**

A D parancs kiadása után a program bemutató játékot játszik, azaz mind a négy kézből ő licitál és ő játszik, megállás nélkül.

A normál játékhoz az Ú (új leosztás) majd az I (igen) gombok lenyomásával térhet vissza.

### **A.3.9. Ú (új leosztás)**

Az Ú majd az I gombok lenyomása után a program újra megkeveri a lapokat és új leosztást oszt ki.

Ha a parancs kiadása előtt a program SZÜNET üzemmódban volt, akkor úgy is marad.

### A.3.10. A (adott leosztás)

Ennek a parancsnak a segítségével Ön oszthatja ki a lapokat, ahogyan Ön akarja. Vagyis lejátszhat egy könyvben, vagy folyóiratban közölt leosztást, vagy feladványt állíthat össze, stb.

Nyomja le az A, majd az I gombot. A képernyőről eltűnnek a lapok (közben látszik a kártyacsomag) és megjelenik a Dél felirat.

Amíg ez a Dél felirat látszik, a tokból Délnek oszthat ki lapokat. Gépelje be a lap rövidítést, majd a RETURN gombot nyomja meg – a kiválasztott lap Délhez kerül . . .

Például:

KA <RETURN> kiválasztja a káró ászt  
P3 <RETURN> kiválasztja a pikk hármast  
CT <RETURN> kiválasztja a kör tízest

A színek rövidítése: T (treff), K (káró), C (kőr), P (pikk)

A lapok rövidítése a kettestől az ászig:

2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, T, B, D, K, A

A kiválasztott kéz lapjait le- ill. felfordíthatja a botkormány le- ill. felfelé történő megnyomásával.

Ha megnyomja a H gombot, a NYUGAT felirat jelenik meg, azaz most NYUGAT kezébe oszthatja a lapokat. A H további nyomogatására az ÉSZAK, KELET, TOK majd ismét a DÉL felirat látható. Így oszthat lapokat Északnak ill. Keletnek is.

Ha a TOK üzenet látszik, akkor a már kiosztott lapok közül bármelyiket (bármely kézből) visszateheti a tokba, ugyanúgy, ahogy kiosztotta azokat.

Az egyik kézbe már kiosztott lapokat is át lehet tenni másik játékos kezébe, ugyanolyan módon, ahogyan a tokból.

Az M (maradék lapok) parancs kiadása után a tokban maradt lapokat a program kiosztja úgy, hogy mind a négy kézben 13 lap legyen – így az érdektelen, kis lapokat nem kell Önnek kiosztania (a G parancs itt is felgyorsítja az osztást).

A program ügyel arra, hogy Ön ne tehessen 13-nál több lapot egy kézbe.

Az O gomb kellő számú lenyomásával kijelölheti az osztót, az S gomb nyomogatásával pedig a szkórhelyzetet.

Ha mindennel kész, a J parancsot kell kiadni és a program visszatér „játék” üzemmódba. Ebben az esetben a „SZÜNET” üzemmód is automatikusan érvénybe lép.

Ha „normál” üzemmódban kíván játszani, nyomja le az N gombot, majd ezután licitáljon, vagy licitáltassa a programot az M parancs kiadásával.

### **A.3.11. E (előlről ugyanazt a leosztást)**

Az E (majd utána az I) gomb lenyomására a gép kiosztja az utolsó leosztás lapjait mégegyszer és átmegy „adott leosztás” üzemmódba. Így például könnyen végrehajthat apróbb változtatásokat és megnézheti, hogy hogyan kellene játszani, pl. az ellenvonal lapjainak más elosztása esetén. Normál játékhoz ugyanúgy lehet visszatérni, ahogy az előbb leírtuk (J, majd N és M parancsok).

A játék (a licitmenettel és a lejátszással együtt) addig marad meg a gép memóriájában, amíg nem változtatja meg a leosztást. Így pl. az E parancs kiadása után, ha a leosztást változatlanul hagyva tér vissza a játékhoz, a > nyomogatásával lépésenként újra tanulmányozhatja a játékot.

## B–FÜGGELÉK

### A VT–BRIDZS program által ismert konvenciók

Az alábbiakban tömören, a bridzsezni tudók számára ismertetjük a program által játszott licitrendszert.

Általánosságban leszögezhetjük, hogy a program, különösen küzdelmi helyzetben, elég rámenősen licitál.

#### *Indító licitek:*

- |                       |   |
|-----------------------|---|
| 1 treff, 1 káró       | – min. 3-as szín  |
| 1 kőr, 1 pikk         | – min. 5-ös szín  |
| 1 szan                | – 16–18 figurapont, egyenletes elosztás   |
| 2 treff               | – min. 23 figura vagy min. 24 elosztási pont.<br>negatív válasz két káró, a többi válasz a színben ász jelez és gémforsz. |
| 2 káró, 2 kőr, 2 pikk | – 20–23 elosztási pont, 6-os szín   |
| 2 szan                | – 21–22 figurapont, egyenletes elosztás   |
| 3-as, 4-es licitek    | – kizáró, 7-es szín   |

#### *Válaszok 1 szanra*

- |                   |   |
|-------------------|---|
| 2 treff (Stayman) | – min. 8 pont, ígér négyes nemest. Válaszok:  |
| 2 káró            | – nincs négyes nemes, min. erő  |
| 2 kőr, 2 pikk     | – négy lap a színben  |
| 2 szan            | – nincs négyes nemes, min. erő  |
| 3 treff           | – két négyes nemes  |
| 3 szín            | – 5-ös szín min. 15 pont, gémforsz  |
| 2 káró, 2 kőr     | – Jacoby transzfer, max. 15 pont  |
| 2 pikk            | – gyenge kéz hatos olcsó színnel, kötelező<br>viszonválasz 3 treff, amire válaszoló passzol<br>vagy 3 kárót mond, amire induló köteles passzolni. |

## *További licitek*

Indító szín ismétlése	– hatos szint jelez
Két szín licitje	– 5–4, az első a hosszabb
Az induló új színben ugrása	– min. 20 pont
Negyedik szín licitje	– mesterséges, kényszerítő
Kulcslicitek	– színtalálkozás után, ha szlem esély van, 3-as vagy 4-es magasságon

## *Egyéb konvenciók*

Blackwood	– a legegyszerűbb, 0, 1, 2, 3, 4, királykérdés nincs!
Baron	– 2 szan indulásra adott 3 treff válsz 4 figurapontot és négyes nemest ígér, kéri az indulót legalább négyes színeinek alulról felfelé történő licitálására.
Szputnyik	– harmadik helyen 1 pikk közbeszólás kontrája (1T–1P–* vagy 1K–1P–*) kényszerítő, min. 8 pontot és négyes kőrt ígér.
Információs kontra	– indító licitre egyes, hármas vagy négyes magasságon – passzos partner és ellenfelek one-over-one licitje esetén is! – újraindító helyzetben 2 szan indulás alatt
1 szan közbeszólás	– mint 1 szan indulás
1 szan újraindító helyzetben	– gyenge, 10–12 pont, az indulás színében min. Bxx
Felüllicit	– nem használatos

## *Ellenjáték konvenciók*

### **Indító kijátszás**

- sorozatból legnagyobb
- szan esetén: felülről a negyedik
- hármasszínből – ha figura van, a legkisebb, egyébként a középső

### **Jelzések**

- a program érti és használja a kérés – nem kérés jelzést, általában hetes vagy annál nagyobb lap kijátszása a szín folytatását kéri.

## C-FÜGGELÉK

### ÍRÁSTÁBLÁZAT

#### 1. Teljesítés

minden bemondott és teljesített ütésért a felvevővonal kap:

treff	adu	esetén	20
káró	adu	esetén	20
kőr	adu	esetén	30
pikk	adu	esetén	30
szanzadu		esetén	az elsőért 40, a továbbiakért 30 pontot.

Pl. – 2 treff = 40 pont

Kontrázva a fenti érték két-, rekontrázva négyszerese jár.

#### 2. Jutalmak

– Töredékjutalom: ha az 1. pont alapján számított pontszám nem éri el a 100-at, 50 pont jutalom jár:

Pl. 2 treff bemondva, teljesítve = összesen 90 pont

– gémjutalom: ha az 1. pont alapján számított pontszám eléri a 100-at, jár 500 pont ha a felvevőpár bellben, 300 pont, ha mansban volt.

– szlemjutalom: belicitált és teljesített kisszlemért (12 ütés) mansban 500, bellben 750 pont.  
belicitált és teljesített nagyszlemért (13 ütés) mansban 1000, bellben 1500 pont.



- szúrtrikk (a vállalt ütésszámon felüli többlet ütés) jutalom:
- kontra nélkül: mint az ütésért (Pl. 2 treff licit, de 9-et ütött – jár 3X20 pont, plusz 50 töredékjutalom)
- kontrázva: többlet ütésenként mansban 100, bellben 200 pont
- rekontrázva: többlet ütésenként mansban 200, bellben 400 pont
- Teljesített kontrázott vagy rekontrázott felvételért 50 pont.

### 3. Bukások

Nem teljesítés esetén, az ellenvonal kap bukásonként mansban 50, bellben 100 pontot.

Kontra esetén az első bukásért mansban 100, bellben 200, a továbbiakért mansban 200, bellben 300 pont jár az ellenvonalnak.

Rekontra esetén a kontrázott bukások pontszámának duplája jár.

Pl.: felvétel 3 szan kontra, felvevő 8-at üt –egy bukás. Ha a felvevő bellben volt, úgy az ellenvonal 200, ha mansban, úgy 100 pontot kap.

## D-FÜGGELÉK

### NEMZETKÖZI MECCSPONT TÁBLÁZAT

A leosztásban az Ön és a gép által ugyanazon lapokból elért pontszámok különbségét a következő táblázat alapján kell átszámítani nemzetközi meccspontra:

pontkülönbség	IMP	pontkülönbség	IMP
0– 10	0	750– 890	13
20– 40	1	900–1090	14
50– 80	2	1100–1290	15
90–120	3	1300–1490	16
130–160	4	1500–1740	17
170–210	5	1750–1990	18
220–260	6	1000–2240	19
270–310	7	2250–2490	20
320–360	8	2500–2990	21
370–420	9	3000–3490	22
430–490	10	3500–3990	23
500–590	11	4000–	24
600–740	12		

## E-FÜGGELÉK

### A KÖNYVBEN ELŐFORDULÓ BRIDZSKIFEJÉZÉSEK MAGYARÁZATA

- adu:** szín, melynek leggyengébb, lapja is erősebb a többi szín bármely lapjánál
- adukényszer:** egyes kártyajátékokban (a bridzsben nem!) lévő szabály, aminek értelmében ha a hívott színben nincs lap, adut kell tenni
- adusegítség:** a licit folyamán a partner által javasolt aduszínben lévő lapok száma
- asztal:** a felvevő partnere lapjait, színével felfelé leteríti, s bármely játékos láthatja. A játékban aktívan nem vesz részt, a kijátszandó lapjait a felvevő határozza meg
- bukás:** a vállalt ütésszámnál kevesebb ütés elvitele
- dobás:** idegen, nem adu szín kijátszása, ha a hívott színből nincs lap
- dubló:** két lap egy színben
- egyenletes elosztás:** olyan elosztás, amikor a kézben lévő színek hosszúsága között nincs nagy különbség
- ellenjátékos:** a felvevő ellenfele, céljuk a felvevő elbuktatása
- elosztás:** az egy kézben lévő lapok milyensége
- elosztási pont:** az elosztás figyelembevételével korrigált figurapont
- emelés:** a partner által licitált szín licitje magasabb szinten

felmagasodik:	kis lap ütőlappá válik, minthogy a nála magasabb lapok már kimentek
felüllopás:	a hívott színből lap nem lévén, az ellenfél által tett adunál nagyobb aduval az ütés elvitele
felvevő:	az adusínt először licitáló játékos
felvétel:	az utolsó licitben említett adu mellett a vállalt ütésszám elvitelére történő vállalkozás
figura:	az Ász, a Király, a Dáma és a Bubi
figurapont:	a kézben lévő figurák alapján kiszámítható pontérték
figurasorozat:	értékben egymás után következő figurák
fogás:	olyan lap vagy lapkombináció, amely biztosítja az ellenfél által hívott színben az ütés megszerzését
gém:	egy leosztásban legalább 100 pont megszerzése
gémforsz licit:	olyan licit, amely mindkét játékost kötelezi, hogy legalább gémerejű felvételt vállaljanak
hosszú szín:	szín, melyben legalább 4 lap van
IMP:	nemzetközi meccspont
impassz:	ütésszerzési mód, amikor a hiányzó figura kedvező fekvését használjuk ki
indító kijátszó:	a felvevőtől balra ülő játékos
induló:	a licitsorozat folyamán az első nem passzt licitáló játékos

játékterv:	a felvevő által gondolatban készített terv a lejátszás mikéntjére
jutalompont:	töredék, gém, ill. szlem teljesítése esetén járó pont
keresztlopás:	játékmód, amikor a kéz kiadó lapjait az asztalon, az asztalait pedig a kézben lopjuk el
kéz:	1, az egy játékosnál levő lapok, 2, a felvevő lapjai
kisszlem:	12 ütés elvitele, vagy erre történő vállalkozás
kizáró indulás:	hármás vagy négyes magasságon történő induló licit, melynek célja nem annyira a felvétel teljesítése, hanem az ellenfél megakadályozása a jó felvétel megtalálásában
kontra:	licit, mely a teljesítésért és bukásért járó pontokat növeli
konvenció:	1, licitben: bemonadás, melynek értelme nem feltétlenül kapcsolódik a bemondott színhez és ütőszámhoz 2, ellenjátékosnál: lap kijátszása, amely a partner számára bizonyos, előre megbeszélt információt közöl
körpassz:	ha osztás után mind a négy játékos passzol
küzdelmi licit:	mikor mindkét pár tagjai licitálnak
leaduzás:	a felvevő által az ellenvonal aduinak elvétele
lejátszás:	a felvevő kísérlete a felvétel teljesítésére. A licit befejezése utáni játékrész

elosztás:	1, a négy játékos kezében levő lapok 2, mint az 1, de a licitmenettel és a lejátszással együtt értve, mint egész
licit:	valamely szín vagy szan bemonadás, kontra, rekontra vagy pasz
lopás:	a hívott szín aduval történő ütése
minor színek:	a treff és a káró
nagyszlem:	az összes ütés elvitele, vagy erre történő vállalkozás
negatív válasz:	kényszerítő licitre olyan bemonadás, mely csak a licitmenet fenntartását célozza, s nem közöl semmilyen információt
nemes szín:	a kőr és a pikk
olcsó szín:	lásd minor szín
osztó:	társasági bridzsben a lapokat kiosztó játékos. Versenybridzsben a token meghatározott játékos, aki elsőnek licitál.
port:	1, teljesítésért vagy buktatásért szereshető pontérték 2, a kézben levő lapok értékének számszerű kifejezése
rövid szín:	szín, melyben legalább 3 lap van
szanzadu:	adu nélküli játék
szélsőséges elosztás:	elosztás, mikor a kézben levő színek hosszúsága között nagy a különbség
szingli:	mindössze egy lap

<b>színismétlés:</b>	a már előzőleg licitált szín újbóli licitje
<b>színjáték:</b>	aduszín jelenléte mellett történő játék
<b>szöktetés:</b>	ütésszerzési próbálkozás, mikor a nálunk levő figura kedvező helyzetét próbáljuk kihasználni
<b>szűr:</b>	a vállalt ütésszámon felüli többletütés
<b>teljesítés:</b>	a vállalt ütésszám elvitele
<b>tok:</b>	versenybridzsben az előre kiosztott lapokat tartalmazó eszköz
<b>töredék:</b>	gémerejű felvételt el nem érő felvétel
<b>ütés:</b>	a hívás és a többi játékos erre kijátszott három lapja
<b>ütéskiadás:</b>	ütés nem elvitele, mikor arra lehetőség lett volna
<b>válaszoló:</b>	az induló partnere
<b>villa:</b>	két lap, melyek egy kihagyásával követik egymást pl.: A, D

VIDEOTON

ELEKTRONIKAI VÁLLALAT  
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI GYÁRA