

BRIDZS EMLÉKEZTETŐ

Lapértékelés

Figurapont (FP): $A = 4, K = 3, D = 2, B = 1$.

Elosztási pontok (EP): dubló=1, szingli=2, sikén=3.

Asztali (emelési) pontok (AP): Leendő aduszín hossza mínusz a legrövidebb szín hossza + minden szingli=1, minden sikén=2. Ugyanazt az értéket csak egyszer számoljuk, például szingli királyra elosztási pont nem jár.

Gyorsütések: $AK = 2, AD = 1.5, A = 1, KD = 1, Kx = 0.5, DBx = 0.5$.

Fogás: legalább A, Kx, Dxx vagy Bxxx.

További értéknövelő tényezők: fit (színösszeállítás a partnerrel); hosszú és/vagy nemes színek jelenléte; középlapok (T,9,8) birtoklása; ha a FP összetételében A (és K) dominál; ha a figurák kombinációkban (és nem elszórtan), továbbá a hosszú színekben, végül nem a partner rövid színében vannak. Előnyös, ha az előttünk ülő, hátrányos, ha a mögöttünk ülő ellenfél licitált.

Határok: nemes vagy szan gémerő 25–26; minor gémerő 29; kisszlem 33; nagyszlem 37P.

A LICITÁLÁS

Célok: Ki kell deríteni a vonal összpontszámát és színtalálkozásait. A licit magasságát csak akkor érdemes emelni, ha gém vagy szlem van kilátásban. Ezért ha nem tudunk gémet játszani, akkor igyekszünk a lehető legalacsonyabban megállni, ha nincs színtalálkozás, akkor szanban. Ha van elég pontunk, nemes színű gémre törünk, ha ehhez nincs színünk, akkor 3sz-ra. Az olcsó színű gém igen ritka. Hasonlóan megfelelő erő birtokában szemkísérletet teszünk, különben megállunk gémnél.

Riverz: Az induló vagy válaszoló riverze azt jelenti, hogy másodszorra az egyes magasságon elsőnek mondott színénél magasabb rangú, új (azaz ő vagy a partnere által még nem licitált) színt mond kettős magasságon. Például $1\clubsuit-1\spadesuit-2\heartsuit$. Azonban nem szokás riverznek tekinteni a kettős magasságú válaszra adott viszonyválaszt, például $1\heartsuit-2\clubsuit-2\spadesuit$ nem riverz.

Erőjelzés: Erőt jeleznek az ugró licitek, illetve a riverz. Gyengeséget jelez a színismétlés, a partner színének emelése, ugrás nélküli új szín mondása.

Leíró licitek: Például a szan licitek, vagy a gyenge kettős indulás. Behatárolja lapunkat ponterőben és elosztásban. Ilyenkor a válaszoló lesz a licit parancsnoka, aki dönt a végső kontrakt magasságáról.

Egyes magasságú színindulás

Feltételek: Felülről limitálja a $2\clubsuit$ indulás. Ha lapunk indítható 1sz, 2sz vagy 3sz-nal, azzal indítsuk. További követelmény a legalább 11FP. Legalább 14 FP+EP-tal mindig elindulunk, 12-vel soha. 13 FP+EP-tal általában csak akkor indulunk, ha van legalább két gyorsütésünk, és jók a nemes színeink. Részletezve: 13FP-tal mindig, 12FP esetén akkor, ha mindkét nemes szín legalább négyes; 11FP esetén csak ha van ötös nemes szín. Mindig a leghosszabb színünkkel indulunk, az egyformák közül a magasabb rangúval. Kivétel: négyes nemes színnel nem indulunk. Így a minor színű indulás csak három lapot garantál.

Válaszok. Saját színnek a legalább négyes szín minősül. Ezek közül a négyes nemes színnek még az ötös minorral szemben is elsőbbsége van. Ettől eltekintve a saját színek közül először mindig a leghosszabbat mondjuk be, ha több egyforma van, akkor négyesekből az alacsonyabb rangút, ötös vagy hatos színekből a magasabb rangút.

6 FP+AP alatt passzolunk. Ha legfeljebb 9–10 pontunk van, akkor legalább hármas támogatással emeljük a partner nemes színét. Egyébként bemondjuk egyes magasságon a saját színünket. Ha ezt nem lehet, legalább négyes támogatással emeljük partnerünk olcsó színét, ha ez sem megy, 1sz-t mondunk. Szélsőséges elosztással gémpre ugorhatunk a saját, vagy a partner színében.

11–17 ponttal bemondhatjuk leghosszabb színünket kettes magasságon is. Legfeljebb 12 ponttal, szintalálkozás esetén emeljük ugorva a partner színét (géminvit). Különben mondjuk leghosszabb színünket, és csak később jelezzük a partner nemes színének támogatását. Ha legalább 18 pontunk van, akkor ugró új szint mondunk.

Emelések: Passzolhatók.

- Emelés: 6–9P, nemes színben legalább 3 adu; olcsó színben legalább 4-es adu, tagadja a négyes nemes szint.
- Ugró emelés: 10–12P; nemes színben legalább 3–4 adu; olcsó színben jó négyes, vagy legalább ötös adu, tagadja a négyes nemes szint. Emelés $4\clubsuit$, $4\diamond$ -ra kizáró célzattal: nagy szintalálkozás, kevés külső erő.
- Gémpre ugrás: nagy elosztás, legalább egy szingli vagy színhiány, nemes színben legalább öt adu, legfeljebb 9P; olcsó színben legalább hatos szín, kis laperő (igen ritka).

Új szín: Kényszerítők.

- Új szín az egyes magasságon: 6–17P, legalább négyes szín, egy menetre kényszerítő.
- Új szín a kettes magasságon: 11–17P, legalább negyedik magasfigura, de $1\spadesuit$ – $2\heartsuit$ ötös kört ígér. Két menetig kényszerítő (azaz még egy megszólalást ígér).
- Ugró új szín: legalább 18P, jó szín, gémpig kényszerít.
- Gémpre ugrás új színben: másra alkalmatlan kéz, ezt akarja játszani.

Szanządu válaszok: Passzolhatók.

- 1sz: 6–10P. Olcsó színre tagadja a négyes nemes szint, $1\heartsuit$ -re a négyes pikket. Nem feltétlenül egyenletes kéz, nem ígér fogást.
- 2sz: 13–15P, gémporsz, egyenletes lap (dubló csak az induló színében lehet), tagadja a négyes nemes szint (de nemes színű indulásra hármas segítség lehet). A nem licitált színekben fogást ígér.
- 3sz: 16–17P, egyenletes (4333), tagadja a négyes nemes szint és az adusegítséget. A nem licitált színekben fogást ígér.

Az induló viszonzválaszai. Lapunkat mindig újra kell értékelnünk a kapott információknak megfelelően. Ha a válaszoló színét választjuk, asztali pontokat számolunk. Ha a mi színünket emelték, az ötödik laptól kezdve minden adunkra két pluszpontot számolhatunk. Lapunk 17P felett erős, 13–16 ponttal gyenge. Erős lappal mondhatunk rögtön gémet (legalább 20P), adhatunk gémporszot ugró új színnel, vagy géminvitet ugró emeléssel, ugró színismétléssel vagy riverzzel. Ha partnerünk újabb megszólalást ígért, viszonzválaszunk nem jelez erőt (riverz) illetve gyengeséget (pl. színismétlés), hanem elosztásunkat írja le.

Egyenletes lapok 4333, 4432, 5332.

- 1sz: 13–16FP, nincs az egyes magasságon bemontható négyes nemes szín, sem négyes támogatás a válaszoló színében. Ha hármas segítségünk van a válaszoló nemes színében, akkor rossz (4333) elosztással, vagy adufigurák nélkül 1sz, egyébként emeljük a színt.
- 2sz a kettes magasságú színválaszra: legfeljebb 18FP, egyenletes elosztás.
- Ugró szanzadu: 2sz (17–19FP) vagy 3sz (19–20FP), egyenletes elosztás, a nem licitált színekben fogás.

Új szín

- Ugrás nélkül, egyes vagy kettes magasságon: 13–16P. Ha két négyes nemes van, a kórt mondjuk be.
- Ugrás új színben vagy riverz: legalább 18P, két menetre kényszerít.

Saját szín ismétlése

- Ugrás nélkül: 13–16P. Általában hatos szín, de lehet ötös akkor, ha az induló a második színét csak riverz-zel tudná bemondani.
- Ugrással, hármas magasságban: 17–19P, invitáló. Hosszú, erős színt jelez, minor színben fogást ígér a 3sz-hoz.
- Gémre ugrás nemes színben: legalább 20P.

A partner színének emelése

- Ugrás nélkül kettes magasságra: 13–16P, nemes színben négyes támogatás, esetleg hármas, jó elosztással; olcsó színben (1♣–1♦–2♦) tagadja a négyes nemes színt, és legalább 9 minor színű lapot ígér.
- Ugrás nélkül hármas magasságra: nemes színben 14–16P (1♠–2♥–3♥), mivel a válaszolónál ötös kör van, hármas támogatással is mondható. Olcsó színben 14–19P, egy menetre kényszerítő, a cél a 3sz.
- Ugrással, hármas magasságra: 17–19P, invitáló. Nemes színben négyes, vagy nagyon jó hármas adutámogatás. Minor színben ritka.
- Ugrással, négyes magasságra: nemes színben 17–19P. Olcsó színben legalább 20P, gémforsz, szlem–invit.
- Gémre ugrás nemes színben: legalább 20P, négyes adusegítség, egyenletes lap.

Viszonzválaszok szanzadu válaszokra

- 1sz válaszra. Egyenletes kézzel passz (13–16P), 2sz (17–18P), vagy 3sz (19–20P). Megismételhetjük színünket is. Új színt csak kivételes elosztás esetén mondjunk.
- 2sz válaszra. *Egyenletes kézzel:* 3sz (13–17P), 4sz (18–19P, passzolható szlem–invit), 6sz (20P), 5sz (23P, hatra kényszerít, hétre invitál). 4♣: Gerber-féle ászkérdés. *Induló nemes színének ismétlése:* 4-es magasságban passzolható szlem–invit, 3-as magasságban legalább hatos szín, ismeretlen laperő. Új szín: természetes, második szín, nemes szín esetén legalább ötös, egyébként legalább négyes. Találkozás esetén gém ebben, vagy szlem lehet.
- 3sz válaszra. Egyenletes kézzel: mint az előbb. Leállhatunk, vagy kulcslicitálhatunk szlemre.

Viszonzválaszok az induló színének emelésére

- 1-re 2 nemes színben. *Egyenletes kézzel* passz (13–16P), 2sz (17–18P), vagy 3sz (19–20P). Utóbbiak külső, másodlagos figurákat is jeleznek. A válaszoló passzolhat, vagy

visszatérhet a színre. *Nem egyenletes lappal*, 17–18 ponttal géminvit 3-as magasságban. *Új szín*: gémkísérlet, négyes mellékszín, egy menetre kényszerítő. Válasz: figurasegítség vagy maximális lap esetén gém, egyébként megáll 3-as magasságban. *Ugró új szín*: erős kétszínű lap szlem–reményekkel.

- 1–re 3 nemes színben. Passz csak nagyon rossz lappal. 3sz: választást kínál a két gém között. Az új színű válaszok már kulcslicitek a szlem felé, és gémforszot jelentenek.
- 1–re 4 nemes színben. Csak megalapozott szlem–reményekkel licitáljunk tovább (legalább 20 pont vagy szenzációs elosztás, a külső színekben fogás). Szlemet mondunk, vagy lukas szín esetén kulcslicitálunk.
- Olcsó színben a különbség az, hogy megállás, vagy 3sz a cél. Új szín bemondása legalább ötös mellékszín, vagy fogást jelez.

A válaszoló viszonzásai. *Erős válaszok* (legalább 13P, gémig kényszerít): gémre ugrás; új szín a hármas magasságon, ugrással, vagy riverz; ugrás a saját, vagy az induló színében. *Invitáló licitek* (10–12P): az induló valamelyik színének hármas magasságra emelése ugrás nélkül; az induló második színének ugró emelése; 2sz. *Gyenge licitek* (6–9P): passz; 1sz; színismétlés, az induló első színére igazítás; az induló második színének emelése kettes magasságra; új szín ugrás és riverz nélkül a kettes magasságon.

Az egyenletes lapok licitje

Feltételei: 4333, 4432 vagy 5332-es elosztás, az ötös szín nem lehet nemes. Indulások: 1sz, 2sz, 3sz, ha ezek feltételei teljesülnek. Egyébként 1♣ vagy 1♦ indulás.

1sz indulás. *Feltételei*: 16–18 FP, egyenletes elosztás, legalább három színben fogás. 18 FP esetén jó ötös minorral 1♣ vagy 1♦ indítást alkalmazunk.

Válaszok egyenletes lappal: 0–7 FP: passz; 8–9 FP: 2sz (invit 3sz-ra); 10–14 FP: 3sz; 15–16 FP: 4sz (invit 6sz-ra); 17–18 FP: 6sz; 19–20 FP: 5sz (válasz: 6sz vagy 7sz); 21– FP: 7sz.

Válaszok nem egyenletes lappal:

- Direkt gémbemondás (4♥, 4♠, 5♣, 5♦): hosszú szín, jó elosztás, kevés figura, passzt kér.
- 0–7P: 2♦, 2♥, 2♠: legalább hatos, vagy jó ötös szín, passzt kér.
- 10– P: 3♣, 3♦, 3♥, 3♠, 3sz: legalább ötös szín, gémforsz. Válaszok természetesen: 3♥, 3♠-re legalább hármas adutámogatással 4♥, 4♠, egyébként 3sz, amire a válaszoló mondhat nemes gémet, passzolhat, vagy szlemre törhet; 3♣, 3♦ inkább szlemkísérletet jelent (hiszen a válaszoló jó olcsó színnel is mondhat 3sz-t), válaszként az induló kulcslicitálhat hármas magasságban, mondhat 3sz-t, vagy emelhet.
- 2♣: Stayman konvenció: négyes nemes színt kérdez. Válaszok: 2♦, ha nincs; 2♥, ha csak négyes kör van (de négyes pikk nincs); 2♠, ha van négyes pikk. Az alábbi első két esetet kivéve négyes nemes színt, és gémérdekeltséget ígér. A válaszoló lapjának típusát az alábbi viszonzások írják le:
 - passz: 0P körüli háromszínű (k, c, p) lap, menekülés.
 - 3♣: 0–7P, legalább hetes treff, passzt kér.
 - 2sz: 8–9P, tagadja a nemes találkozást. Minimális erővel az induló passzol, maximális erővel jó négyes körrel 3♥, egyébként 3sz.
 - Új nemes szín (2♥ vagy 2♠, illetve 2♠-re 3♥): 8–9P, legalább ötös szín. Géminvit.

- Nemes színű válaszunk emelése: 8–9P, találkozás, géminvit.
- Egyéb válaszok: 10– P, gémforsz, négyes nemest ígér. Ha nincs nemes szintalálkozás, akkor a viszonzválasz erőtől függően 3sz, 4sz, 6sz, illetve minor színlicit a hármas vagy négyes magasságon (nem passzolható). Ha van nemes szintalálkozás, akkor a válaszoló ebben gémet, szlemet mond, vagy kényszerítő licitet ad. Például ha a válaszolónak is, az indulónak is négyes köre van, a licitmenet 1sz–2♣–2♠–3sz–4♥ lehet.

2sz indulás. *Feltételei:* 22–23 FP, egyenletes elosztás, minden színben fogás.

Válaszok egyenletes lappal: 0–2 FP: passz; 3–8 FP: 3sz; 9–10 FP: 4sz (invit 6sz–ra); 11–12 FP: 6sz; 13–14 FP: 5sz (válasz: 6sz vagy 7sz); 15– FP: 7sz.

Válaszok nem egyenletes lappal:

- 0–2P: passz, vagy direkt gémbemondás (4♥, 4♠, 5♣, 5♦): hosszú szín, nagyon jó elosztás, passzt kér.
- 3♥, 3♠: gémforsz, legalább ötös szín, hármas támogatással emelést, egyébként 3sz-t kér.
- 3♦: gémforsz, legalább ötös k. Válaszok: emelés: szlem-érdekeltség k-ban. 3sz: kettős fogások a többi színben. Nemes szín: ez a jobbik nemes, van gyenge színe, 5♦ lehetséges.
- 3♣: Stayman konvenció. Legalább 4P, négyes nemes színt ígér. Az induló válasza módosul: 3sz: mindkét nemes négyes; 3♠, 3♥ négyest ígér ebben a színben, 3♦: nincs négyes nemes.

3sz indulás. *Feltételei:* 24–26 FP, egyenletes elosztás, minden színben fogás.

Válaszok egyenletes lappal: 0–6 FP: passz; 7–8 FP: 4sz (invit 6sz–ra); 9–10 FP: 6sz; 11–12 FP: 5sz (válasz: 6sz vagy 7sz); 13– FP: 7sz.

Válaszok nem egyenletes lappal:

- Azonnali gém vagy szlem válasz passzt kér.
- 4♦: kényszerítő.
- 4♣: Stayman konvenció.

Gyenge kettes indulás

2♦, 2♥, 2♠: 7–10FP; hatos szín legalább két figurával; nincs négyes nemes mellékszín.

Válaszok:

- 2sz: az egyetlen kényszerítő válasz, további információt kér. Viszonzválaszok: színismétlés hármas magasságban: 7–8P, passzt kér. 9–10 ponttal bemondjuk egy külső A vagy K színét vagy 3 szant (ha az induló szín nagyon jó).
- Színemelés (gyenge, célja a kizárás fokozása) vagy azonnali gém passzt kér.
- Új szín ugrással vagy anélkül: passzolható géminvit. Ha kettes magasságon hangzik el, az induló adutámogatással és 9–10 ponttal háromra emel, egyébként passzol, de semmiképp ne emelje a saját színét.

Kizáró indulások

Ezek a hármas és négyes magasságú színlicitek, valamint az 5♣, 5♦. Céljuk az ellenfél licit-terének leszűkítése, illetve mentés (még kontrázott bukás esetén is kevesebbet veszthetünk,

mint ha az ellenvonal teljesítene). *Feltételek:* Legalább hetes szín; nincs jó mellékszín; külső színben nincs figura (maximum egy király, de ettől $4\heartsuit$, $4spadesuit$ indulás esetén eltérhetünk); mansban legfeljebb 9, bellben legfeljebb 11FP; lapunknak mansban kb. három, bellben kb. két ütés kivételével *egymagában* biztosítania kell a bemondás teljesítését (Culbertson-féle kettes-hármas szabály). A barrikádot emeljük azonnal maximális magasságra, *soha ne licitáljunk újra*, kivéve, ha partnerünk kényszerít. Három passz után fontoljuk meg, érdemes-e kizárni.

Válaszok. Csak akkor licitáljunk, ha a kettes-hármas szabály által nálunk feltételezettnél több ütésünk van. Lapunk értékét csak a fejütések (A, K), és a lopási értékek befolyásolják. Emelések, gémbemondások természetesen, passzt kérnek. 3sz-t csak akkor mondjunk, ha az összes színben van fogásunk, az indulóban legalább Kx. Új szín bemondása egy menetre kényszerítő, de ennek kivételesen erősnek kell lennie.

A $2\clubsuit$ indulás

Legfeljebb egy ütés híján gémerős lapot jelent (egyenletes lappal ez legalább 27FP, mert különben szannal indítunk). Általában gémig kényszerítő; a válaszoló gém alatt csak $2\clubsuit$ – $2\diamondsuit$ –2sz után vagy az induló színének a második negatív választ követő ismétlése után passzolhat.

Válaszok: a $2\diamondsuit$ kivételével jól körülhatároltak:

- $2\diamondsuit$: semleges, várakozó (nem feltétlenül negatív).
- $2\heartsuit$, $2spadesuit$: legalább ötös és két magasfigurás szín.
- $3\clubsuit$, $3\diamondsuit$: két magasfigurás, általában hatos szín, ha csak ötös, akkor van külső K.
- 2sz, 3sz: 8–9 ill. 10–11 FP egyenletes, nincs Bxx-nél rosszabb szín és nincs A.
- $3\heartsuit$, $3spadesuit$: egy magasfigura híján húzó legalább ötös szín.
- $4\clubsuit$, $4\diamondsuit$: húzó legalább hatos szín.
- $4\heartsuit$, $4spadesuit$: gyenge nyolcas vagy közepes hetes szín, külső erő nélkül.

Az induló további licitjei: természetesen, ill. szanokra Stayman. A válaszoló újabb licitjei $2\clubsuit$ – $2\diamondsuit$ majd az induló színlicitje után:

- 0–4 ponttal, támogatás nélkül: második negatív licit ($2\heartsuit$, $2spadesuit$ -re $3\clubsuit$, $3\clubsuit$ -re $3\diamondsuit$, $3\diamondsuit$ -ra 3sz).
- színemelés legalább hármas támogatással és 7 jó asztali ponttal.
- adutámogatással de gyenge lappal (szétszórt értékek, nincs első- v. másodmenetfogás külső színben) gémre ugrás közvetlenül ill. 2sz közbeiktatásával aszerint hogy négyes vagy hármas a támogatás.
- adutámogatással, legalább 3–4 FP-tal és szinglivel: a szingli színe ugorva.
- legalább 5 ponttal, adutámogatás nélkül négyes színeket ill. szant lehet licitálni.

Szlem–licitek

Kisszlemet 50%-os eséllyel is, nagyszlemet csak legalább 66%-os eséllyel mondjunk be. Ha van színünk, játszunk abban szlemet, de ha a vonalon két jó szín van, jobban járhatunk, ha szant játszunk (mert elég lehet a két szín egyikét felmagasítani). Egyenletes lappal a ponterő-követelmény a meghatározó, színjáték esetén a két kéz jó összeillése (fit) kevesebb figuraponttal is szemlehetőségeket kínál. *Negatív* tényező, ha figuráink feleslegesek (túl

sok adufigura; rövid színnel szemben rövid szín; figurák a partner rövid színében), és kiadó ütessel fenyeget, ha három kis lapunk van a partner hosszú színében. *Pozitív*, ha partnerünk hosszú színében figurát hozunk (ideális a Kx segítség). Ha három szint licitálunk, az egyiket ugrással, akkor ez a negyedik színben legfeljebb szinglit jelez.

Ász- és királykérdések. *Blackwood konvenció:* A 4sz ászkérdésnek számít, ha nem természetes szan-licit. Természetes a szan-bemondás, ha a vonalon még nem hangzott el szín-licit, vagy ha a 4sz-t mondó játékos előzőleg szan-mondással már limitálta erejét, és négyes magasságú színlicitre válaszolva tér vissza a 4sz-ra. Ha az ellenfél közbeszólt, a 4sz szintén lehet természetes. *Feltételei:* biztos kontrakt az ötös magasságon a megállapodott aduszínben; treff szín esetén legalább két, káró esetén legalább egy ászunknak kell lennie (hogy negatív válaszra le tudjunk állni). *Válaszok:* 1. lépcső 0 vagy 3 ásszal, 2. lépcső 1 vagy 4 ásszal, 3. lépcső két különböző színű ásszal, 4. lépcső két azonos színűvel. Ha az ellenfél közbeszól, akkor az 1. lépcső a kontra, a második a passz. *Viszonválaszok:* Az ászt kérdező a választ követően leállhat ötös, hatos vagy hetes magasságban az aduszín bemondásával. Mivel az 5sz mesterséges, az ászt kérdező ötös magasságú új szín licitje 5sz zárólicitet kér. 5sz-nal kérdezhetjük a királyok számát, de csak ha mind a négy ász a vonalon van. A válaszok ugyanazok, mint az ászkérdésre.

Gerber konvenció: A 4♣ ászkérdésnek számít szan indulás vagy viszonválasz után (ha szanban játszandó szlem kerül előtérbe), de csak akkor, ha egyértelműen nem a treff szín licitje. A válaszok során ugyanúgy emelünk, mint a Blackwood konvenció esetén. A kérdező ezután 5♣-fel kérdezheti a királyok számát, 4sz-nal leállhat.

A végső kontrakt. Az ászt kérdező felelős a licit végső magasságának meghatározásáért. Partnere azonban színhiánnyal és erős lappal bemondhatja a kisszlemet akkor is, ha a kérdező leállt. Joga van továbbá igazítani a kontrakt színét is. Ha kérdéses, hogy az aduszínünk elég erős-e, akkor a közvetlenül bemondott 5sz a *Culbertson-féle nagyszlem-forsz* bemondás (nem jelent királykérdést, ha előzőleg nem volt 4sz). A nagyszlem bemondását kéri, ha a válaszoló az aduszínben legalább két magas figurával rendelkezik. *Negatív válaszok:* ötödik A vagy K esetén ♠-ben 6♥, ♥-ben 6♦, ♦-ban 6♣; negyedik A vagy K esetén ♠-ben 6♦, ♥-ben 6♣; ötös adu A és K nélkül ♠-ben 6♣. Megállás: visszatérés az aduszínre.

Kulcslicitek. Ha van megállapodott aduszín és gémforsz, akkor új szín bemondása (általában a négyes, de néha a hármas magasságon) szlem-kísérletet jelent, és elsőmenet-fogást (A-t vagy színhiányt) jelez az adott színben. A legalacsonyabban jelezhető színben mondjuk ezt először, a kihagyott szín tehát tagadja az elsőmenet-fogást. Válaszként sorban felfelé haladva jelezzük első-, majd körbeérve másodikmenet-fogásainkat (K vagy szingli). Leintés: visszatérés a megállapított aduszínre. Mivel így az aduszínben nem tudunk fogást jelezni, a Culbertson-féle nagyszlem-forsz bemondás itt is alkalmazható.

KÜZDELMI LICITEK

Ilyenkor mindkét vonal licitál. Csak az alábbi esetek valamelyikében szólhatunk közbe.

- Elképzelhetően miénk a túlerő.
- Egyenlőtlen elosztással jó mentést találhatunk.
- Jelezni kívánjuk partnerünknek, hogy bemondott színünket hívja.

– Fontos licitteret vehetünk el a támadóvonaltól.

Új licitálási lehetőség az ellenvonal (utóljára mondott) színének emelése, azaz a *felüllicit*, ami mesterséges erőjelzés; és a kontra, ami lehet informatív, vagy büntető. Ha az ellenfél közbeszólt, forszos licitekre is passzolhatunk, hiszen partnerünk meg tud újra szólalni (*szabad válaszok*).

Közvetlen helyzetnek azt nevezzük, ha az előttünk ülő játékos licitált, *újranyitónak*, ha előttünk két passz már elhangzott (azaz ha passzolnánk, véget érne a licit). Ha a tőlünk balra ülő játékos egyes magasságú szín indulását két passz követte, akkor jó esélyünk van arra, hogy partnerünknel legyen erő, csak nem tudott megszólalni (a védekezővonal újranyitó helyzete), ezért ilyenkor engedhetünk a ponterő-követelményekből. Hasonlóan a kettes magasságon leálló ellenfelekkel szemben is újranyithatjuk a licitet. Ha indulásunkat és a baloldali játékos közbeszólását követően partnerünk passzolt, akkor csak többleterő birtokában nyissuk újra a licitet (a támadóvonal újranyitó helyzete).

A kontra. *Az információs kontra felismerése:* A kontrázó partnere még nem licitált (de passzolhatott); a kontrázó nem alkalmazott szan vagy $2\clubsuit$ indulást; szín bemonrást kontrázunk; a kontrázott bemonrást legfeljebb $4\heartsuit$; a kontrázónak ez az első alkalma a bemonrást szín kontrázására, kivéve az újranyitó helyzeteket és a késleltetett információs kontrát (amikor nyilvánvaló, hogy nincs esély buktatni, hanem részírásért küzdünk).

A büntető kontra feltételei: Csak konkrét ütésekre szabad kontrázni, és csak legalább két bukás reményében. *Könnyű kontra:* még kontrázva sem jelent gémet. *Szoros kontra:* kontrázva gémet jelent. *Szabad kontra:* gém és szlem kontrája. Az első két esetben a kontra csak javaslatot jelent, amiből a kontrázó partnere kimehet. Ha rövidek vagyunk partnerünk színében, és az ellenvonal közbeszólt, ennek kontrázása előny, mert partnerünk figurái ütni fognak. További feltételek az ellenfél aduszínében legalább Txxx vagy Dxx, és legalább 12P, amiből több aduütés esetén engedhetünk. Ne adjunk könnyű és szoros kontrát gyenge egyszínű kézzel, mert félrevezetjük partnerünket. Ha partnerünk kontrázott, három aduval maradjunk benne a kontrában, és két aduval is akkor, ha lapunk erejét ellenjátékra alkalmas figurák (A, K) adják, vagy ha lapunk nem alkalmas felvevőjátékra. Szabad kontrát csak ritkán adjunk, mert ez az információ hozzásegítheti a felvevőt a helyes lejátszás megtalálásához, vagy ki fog menekülni egy teljesíthető felvételbe.

Az információs kontra feltételei:

- Rövidség az ellenfél színében (maximum dubló).
- Legalább hármas támogatás a nemlicitált színekben, ezen belül pikk kontrája négyes kőrt, kőr kontrája négyes pikkot, olcsó szín kontrája legalább 4–3-as nemes szín elosztást jelent, két nemlicitált szín esetében pedig legalább 5–4-es elosztást. Jó figurás ötös színnel és indulóerővel inkább színnel szóljunk közbe.
- Legalább 10FP, ez nő a magasság növekedtével és függ a manshelyzettől. Minél több pontunk van, annál inkább engedhetünk az elosztási követelményekből, 17FP-tal már mindig kontrázunk. A védekezővonal újranyitó helyzetében az információs kontra már 8–9FP-tal is lehetséges, 14 pont felett bármilyen elosztással is.

Válaszok az információs kontrára: Az alábbiak a közvetlen helyzetben adott kontrára vonatkoznak. A védekezővonal újranyitó helyzetében a kontrázó kevesebbet ígért, óvatosabbnak kell lennünk. Például ilyenkor az 1sz válasz 12–13 pontot jelent.

- büntető passz: zárt, hosszú aduszínt mutat, adu indulást kér.

- 0–8P: negatív válasz, a leghosszabb nem licitált színt kell bemondani (lehetőleg nemes színt), ez hármas is lehet.
- 9–11P: ugró válasz a leghosszabb, nem licitált színben. Nem kényszerítő. Négyes nemest, vagy ötös minort ígér. Ha ilyen nincs, de az ellenfél színében van két fogásunk, mondjunk 1sz-t.
- 1sz (9–11P), 2sz (12–13P) és 3sz (14– P): egyenletes lap, legalább két fogás az ellenfél színében. Passzolhatók.
- 4♥ vagy 4♠: hosszú szín, gémerő, tagadja a szlemhez szükséges különleges elosztást.
- Legalább 12 pont: az ellenfél színének felüllicitje, mesterséges. Gémig kényszerít.

Szabad válaszok. Ha az ellenfél a kontrázó után közbeszól, a kontrázó partnere már passzolhat. Így válasza egyes magasságon 5–8, kettes magasságon 7–10, a hármas magasságon 9–12 pontot jelez.

A kontrázó viszonzválaszai:

- Negatív válasza (sima színlicitre): általában passz, de 14–16P-tal emelhetjük a partner színét; 17–19P-tal és legalább négyes aduval ugorva emeljünk; legalább 20 ponttal felüllicit. Új szín: legalább ötös, legalább 17P. Szan licit 19–21P, ugró szan 22–23P. Legalább 19P esetén támogatás nélkül ugrás hosszú színünkben, vagy felüllicit.
- Invitáló válasza (9–11P): erőteljesebben passz (0–13P), invit emeléssel (14–15P), vagy gém. Új szín bemondása természetes, egy menetre kényszerít. Felüllicit: gémforsz, színt keres.
- Felüllicitre: leírjuk lapunkat. Új szín 10–12P, ugró új szín legalább 13P, természetes. Felüllicit: legalább 13P, választást kínál a két négyes nemes szín között.

További közbeszólások egyes szín-indulásra

Ugrás nélküli színtközbeszólások. Ismét a közvetlen helyzetre vonatkoznak. Legalább ötös, jó szín; 13–18P, a kettes magasságon legalább 13FP és lehetőleg hatos szín. Akkor szólalunk meg, ha színünk aduként értékesebb, mint ellenjátékban (pl. D,B,T,8,7). *Válaszok:* Lényeges eltérés az egyes szín indulások esetétől: most csak az ellenfél színének felüllicitje kényszerítő. A szan válasz most két fogást ígér az ellenfél színében, és a ponthatóak: 1sz: 9–11P, 2sz: 12–13P, 3sz: 14– P. Új szín: csak ha muszáj, tagadja a támogatást, legalább ötös jó szín, invitáló. Ugrás nélkül 9–12P, ugrással 7–10P, legalább hatos szín, kizárási célzattal. Felüllicit: gémforsz, legalább 13P, általában fogást keres 3sz-hoz, de lehet támogatás, és akkor szlem sem kizárt. *Viszonzválaszok:* természetesek.

Újranyitó helyzetben új szín az egyes magasságon 8–14, a kettes magasságon 9–14 pontot ígér ötös színnel. Indulóerő esetén jó hatos színünket ugrással mondjuk be.

Szabad válaszok. Ha partnerünk színnel közbeszól, és az ellenfél is közbeszól, akkor a szan licitek mindkét színben fogást ígérnek (1sz: 9–10P, 2sz: 11–12P). Új szín 9–12P (a kettes magasságon is), ötös–hatos szín, passzolható. A felüllicit az ellenfél utóljára licitált színére vonatkozik, gémig kényszerít.

1sz közbeszólás. *Jelentése:* Mint az 1sz indulásé, de fogja az induló színét. A licitmenet is ugyanaz. Újranyitó helyzetben az 1sz 12–14 pontot ígér. Erre partnerünk 2sz licitje 11–12 pontot és egyenletes elosztást jelent.

Szokatlan szanzadu. Mesterséges szan bmondás olyan esetben, amikor nyilvánvaló, hogy nem akarunk szant játszani (például már jelzett erőnk alapján, vagy ha az ellenvonalon szintalálkozás van). Jelentése: kétszínű kéz (legalább 5–5) a két legalacsonyabb nem licitált színben; kevés külső erő. Ha az ellenvonal két színt licitált, az információs kontránál gyengébb erőt jelez, egyébként azonban a manshelyzettől függően legalább 10FP körüli erőt ígér. Választást kér a felkínált két szín között.

Kizáró közbeszólások. Az ugró színközbeszólások természetesen, az ugró szan közbeszólás szokatlan szanzadu kizáró céllal. Mindkettőnél a magasságot a kizáró indulásoknál alkalmazott vesztőütés–számolásnál valamivel óvatosabban választjuk meg, mert az ellenvonal most könnyebben tud kontrázni.

Közbeszólások a további indulásokra

1sz indulásra.

- Lehetőleg passzoljunk.
- A kontra csak büntető lehet, legalább 16 ponttal, nincs elosztási követelménye. A kontrázó partnere gyenge kézzel és hosszú színnel menekülhet, egyébként passzoljon. Esetleg nemes színben gémpre ugorhat.
- Esetleg megszólalhatunk 13 ponttal, egy jó hatos és két rövid színnel, de a gém valószínűtlen. Ugorhatunk is, kizáró célzattal. A közbeszóló partnere passzolhat, vagy emelhet (de csak A, K, vagy lopási érték esetén).
- Újranyitó kontra: mansban 11–14FP, bellben 13–16FP, egyenletes lap.

Kizáró indulásra. Az információs kontrához 3♣, 3♦, 3♥ esetén legalább 15P, ennél feljebb 17FP szükséges (ezzel partnerünknel 8 pontot tételezünk fel). Hasonló erő, és nagyon jó szín kell a szín–közbeszóláshoz is. Ha partnerünknel 8 pontot és színünkkel két kis lapot feltételezve elég erősek vagyunk, mondjunk azonnal gémet.

Küzdelem a támadóvonalon

Közvetlen helyzet. Ez az az eset, amikor partnerünk indulására a tőlünk jobbra ülő játékos közbeszól. Ha a partner szannal indult, egyszerű a helyzet: színközbeszólásra passzolunk, küzdünk vagy kontrázunk lapunk szerint (küzdelmi színlicitünket az induló csak erős lappal és nagyon jó támogatással emelheti); az ellenfél kontrájára minden színlicitünk menekülés (akár 0 ponttal és ötös színnel), jó 5 ponttól rekontrázhatunk. Az alábbiak a partner egyes színindulása utáni helyzetre vonatkoznak.

- Színközbeszólás után: A kontra és a felüllicit kivételével bármely licitünk passzolható.
 - A partner színének emelései: mintha nem szóltak volna közbe.
 - Új szín licitje: nincs támogatás a partner színében, 6–9 pont, olyan szín, ami xx támogatással is alkalmas felvevőjátékra.
 - Az 1sz 8–10 pontot ígér, és fogást is az ellenfél színében.
 - A felüllicit legalább 13 pontot és szintalálkozást ígér, vagy fogást keres 3 szanhoz, gémpig kényszerít. Erre az induló a közbeszóló színében fogással szant mond, egyébként természetes licittel leírja lapját.

- Negatív kontra: arra az esetre, ha nem akarunk passzolni, és lapunk nem alkalmas a fenti licitek egyikére sem. Feltételei: a közbeszólás magassága legfeljebb $3\blacklozenge$ (afölött kontránk már büntető), legalább 8 pont (ha az indulót várhatóan hármas magasságra küldi, akkor legalább 10). Célja tipikusan kétféle lehet: a legjobb töredékfelvétel megtalálása, vagy pedig géminvit bevezetése négyes vagy ötös nemes színnel, vagy egyenletes lappal de fogás nélkül a közbeszólás színében. Általában a nemlicitált színeket ígéri (legalább 4–4 amiből csak nagyobb ponterővel engedhetünk), hangsúlyozva a nemest. Az induló természetes választ ad (elsőbbiséget élvez a nemes színű találkozás jelzése, ennek hiányában fogással szant, ha az sincs, a találkozó minor szint licitálja, ha az sincs, megismétli az indulás színét), jó 16 ponttól ugorva. Az induló adhat büntető passzt is, hosszú tömör aduval és másra alkalmatlan lappal.
- 1sz közbeszólás: Legalább 10FP-tal kötelesek vagyunk kontrázni (ez büntető). Gyenge, vagy közepes lappal küzdhetünk a töredékjátekért.
- Információs kontra közbeszólás: legalább 10 ponttal rekontra: cél az ellenfelet kontrázva buktatni. Csak akkor játszunk mi, ha az ellenvonal nagyon jó szintet talált. Ha nincs 10 pontunk, a szokásos viszonzválaszokat kevesebb ponttal is bemondhatjuk:
 - Színemelés 5–7P, ugrással 8–9P.
 - 1sz: 8–9P, egyenletes lap.
 - új szín: 7–9P, az egyes magasságon kényszerítő, kettes magasságon legalább hatos, jó szín, passzolható. Ugorhatunk is, kizáró céllal.

Újranyitó helyzet. Ha indulásunkat és a baloldali játékos közbeszólását követően partnerünk passzolt, akkor szín közbeszólás estén a kontra informatív, a színlicitek természetesek, az 1sz legalább 19 pontot és fogást ígér. Az 1sz közbeszólás ellen csak jelentős többleterővel, vagy nagy elosztással küzdjünk.

JELZÉSEK AZ ELLENJÁTÉKBAN

Az indítókijátság

A szín kiválasztása. Általában nem indulunk a felvevővonal által licitált színekből (színjáték esetén indulhatunk aduval a lopás megakadályozása céljából). Igyekezünk partnerünk színéből indulni (ha licitált), ennek hiányában a felvevővonal nem licitált színéből, vagy az asztal második színéből („balra az erőbe, jobbra a gyengébe”). Szan ellen igyekszünk egy szintet kimagasítani (indulhatunk saját színből, vagy a partner hosszú színéből), színjáték ellen cél lehet színhiány előidézése lopás céljából (rövid ill. fejetlen hosszú szín indítása). Fontos, hogy ne adjunk ütést (ez azonban megengedhető a későbbi nyereség reményében: passzív és aktív ellenjáték). Ezért tömör színből igyekezünk indulni. Hacsak nem a partner színe, A-szal soha nem indulunk, ha nincs mellette a király, és ne induljunk negyedleges bubu, harmadlagos dáma, dubló király színéből sem. Színjátékban az A mellől való indulás is tilos.

A lap kiválasztása. A partner színéből általában a legnagyobbbal indulunk. Kivétel: ha harmadlagos magasfiguránk van és a felvevő figurájának bekerítésére számítunk, akkor a

legkisebbsel indulunk. Az alábbi konvenciók arra az esetre vonatkoznak, amikor nem a partner színéből indulunk. A tízest is figurának tekintjük.

- Színfelvétel ellen: Lehetőleg csak tömör figurakombinációkból induljunk, az érintkező figurák legmagasabbikával, kivétel: AK-ból K-lyal, ez alól kivétel: ha nincs alattuk más lap. Semleges indulások: páratlan hosszú színből a legkisebbsel, páros hosszúból a második legkisebbsel.
- Szan felvétel ellen az egyes indulások jelentése (Journalist konvenció):
 - A indulás: hosszú jó szín, amelyből legfeljebb egy figura hiányzik. Pl. AKB_{Txx}, AKD_{Tx}, esetleg ADB_{Tx}. Kéri a partnert, hogy ha van figurája e színből, akkor dobja be, egyébként lapszámot jelezzen.
 - K indulás: ígéri az A-t vagy a D-t, de általában nem tömör szín. Bátorító (nagy lap dobása) vagy elutasító (kis lap dobása) jelzést kér.
 - D indulás: ADB, KD vagy DB vezetésű és általában jó középhlapokkal (T, 9, 8) rendelkező szint ígér. Kéri a B vagy a T bedobását, illetve magasfigura birtokában átütést és visszahívást kér.
 - B indulás: BT vezetésű szint ígér és tagadja a magasabb figurát.
 - T-es indulás: ígéri a B-t vagy a 9-t, és legalább egy, a B-nál magasabb figurát. PL. AT₉₈, DT_{97x}, KB_{Txx}, AB_{Txx}, KT_{9xx}, esetleg AD_{T9x}. (KDT_{9x}-ből D-val indulunk.)
 - 9-es indulás: T₉ vezetésű szint ígér és tagadja a T-esnél magasabb lapot a színben.
 - Magas kis lap indulás: gyenge szint mutat, csak jobb híján indult el belőle. Legjobb esetben D_{xxx} vagy K_{xxx}. Ha a partner más színben látja a buktatási lehetőséget, akkor nyugodtan forduljon át arra.
 - Alacsony kis lap indulás: Figurát ígér a színben és bátorítást jelent a szín visszahívására. Külső beütésekkel figura nélküli hosszú színből is indulhatunk így, ha a partner visszahívását szeretnénk. Beütés nélkül a legrosszabb szín, amiből a legkisebbsel indulhatunk: DT_{xxx}.

Kérés – nem kérés és lapszámjelzés

Ha a partnert az általa megbontott szín folytatására kívánjuk bátorítani, akkor a nélkülözhető legmagasabb lapot dobjuk az ütésbe. A legalacsonyabb lap lebeszél a szín folytatásáról. Ilyen jelzést csak akkor alkalmazzunk, ha a partnernek ténylegesen szüksége lehet erre az információra. Ekkor a kérés – nem kérésnek elsőbbsége van a lapszámjelzéssel szemben. Ha egy színből kis lapjainkat dobáljuk el, akkor páratlan színhosszúság esetén először kisebbet, majd nagyobbat dobunk, páros hosszú színből fordítva. (Ha a szín első menetében nem dobtunk, hanem figurát tettünk, akkor a továbbiakban a maradék lapszám paritása szerint jelzünk.) Ne alkalmazzunk lapszámjelzést, ha ez a felvevőt inkább segítheti, mint a partnert (pl. aduszínben).