

Bridzs

1. Játékszabályok

A bridzset 4-en játsszák, a szemben ülő játékosok **párt** alkotnak. A pár mindkét játékosát együtt **vonálnak** hívják. A másik vonal neve **ellenvonal**, tagjai az **ellenjátékosok**. A játékosokat a négy égtájjal szokás jelölni, tehát ÉSZAK-DÉL, és KELET-NYUGAT vannak együtt. Adott ezek mellett egy irányítás is, az óramutató járásával megegyező. A továbbiakban a "következő játékos" mindig az e szerinti következőt jelenti.

A játékhoz egy 52 lapos, joker nélküli francia kártyacsomagra van szükség. Ennek minden lapján a számok (esetleg betűk) mellett bizonyos jelek láthatók: ♣♦♥♠. Ezek neve rendre: **treff**, **káró**, **kőr**, **pikk**. Ezeket **színeknek** nevezik. A játszma három elkülönülő részből állnak:

osztás

Az **osztó** megkeveri a kártyacsomagot, majd a tőle jobbra ülő játékosal emeltet. A sikeres emelés után **egyesével** kiosztja a teljes paklit, a tőle balra ülő ellenféllel kezdve. Az osztás sikerességéről a kártyák megnézése előtt azok megszámlálásával illene meggyőződnie. (mindenkinek $52/4 = 13$ kártyával kéne rendelkeznie) Az osztás után mindenki megnézi a lapjait, és színek szerint rendezi őket. (Célszerű a fekete-piros-fekete-piros sorrendet alkalmazni, a két piros szín összekeverésének megnehezítésére.) A következő játszmaiban az osztó a következő játékos lesz.

licitálás

A játék célja minél több ütés, és ezáltal minél több pont megszerzése. A licitálás során a játékosok ezen ütések megszerzésére vállalkoznak. A licitálást mindig az osztó kezdi, majd minden licit után a következő játékos jön. A licitáló jól érthetően megnevez egyet az az adott helyzetben alkalmazható licitek közül, ragozás, hangsúlyozás, és grimaszolás nélkül. Így minden licit lehet **passz**, **kontra**, **rekontra**, vagy egy **bemondás**. Egy bemondás 2 szóból áll: Először egy szám 1-7-ig, majd egy szín (♣♦♥♠) vagy szanzadu. A **szanzadut** szokták **szannak** is nevezni.

- passzolni mindig lehet,
- kontrázní csak akkor, ha az utolsó bemondást egy ellenjátékos tette, (és még nem kontrázták meg),
- rekontrázní akkor, ha az utolsó bemondást egy ellenfél megkontrázta, (és még nem lett megrekontrázva),
- bemondást csak akkor lehet licitálni, ha az nagyobb az előző bemondásnál.

Egy bemondás nagyobb egy másiknál, ha magasabb számmal kezdődik, vagy ha azonos számmal, de a szín nagyobb mint a másik színe. A színek növekvő sorrendben: ♣, ♦, ♥, ♠, szanzadu.

A bemondások jelentése:

Ha a bemondás $n\alpha$ ($n \in \{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7\}$; $\alpha \in \{\clubsuit, \diamond, \heartsuit, \spadesuit, \text{szan}\}$), a licitáló a licitált aduszín mellett $6+n$ ütés megszerzését vállalja. A szanzadu adu nélküli játékot jelent.

Ha egy bemondást 3 passz követ, a licit véget ér, és az utolsó bemondás lesz a **felvétel**. Ha senki se akar semmit se vállalni, azaz az osztás után közvetlenül 4 passz hangzik el, a játéknak vége, lehet újra osztani.

lejátszás

A lejátszás során a licitet megnyerő vonal próbálkozik a vállalt számú ütés megszerzésével. A **felvevő** a vonalnak az a tagja lesz, aki a felvétel színét **először** licitálta. A felvevő partnere az **asztal**.

A játék úgy indul, hogy az asztal előtt ülő játékos kirak egy lapot maga elé a játékasztalra, (színével fölfele) azaz **hív**. A hívott lap neve: **hívás**. Az első hívás, azaz **indító kijátszás** után az asztal **terül**, azaz kirakja a lapjait maga elé, (színükkel fölfele) színek, és azon belül magasság szerint rendezve. Ezzel sajnos az asztal játékbeli szerepe véget ér.

Ezek után az irányítás szerinti sorban, minden játékos hozzáad egy lapot az **ütéshez**, (egy ütés négy lapból áll) az alábbi szabályok szerint:

- színre színt tenni kötelező, azaz a hívással azonos színű lapot kell tenni, (ha van)
- ha a hívott színben nincs lap, bármilyen lap tehető,
- felülütési kényszer nincs,
- az asztal lapjaiból a felvevő választ.

Az ütést a hívott szín legmagasabb lapja üti (a lapok növekvő sorrendje: 2 3 4 5 6 7 8 9 10 J Q K A), vagy ha valaki adut tett bele, a legmagasabb adu. (Az adu a felvétel színe, illetve szanzadujáték esetén nincs adu.)

Az ütő lap megállapítása után mindenki visszaveszi a lapját, és lefordítva maga elé helyezi, mégpedig úgy, hogy a lap az ütést megszerző vonallal legyen párhuzamos. A lefordított lapokat a játék végéig nem szabad megnézni.

A következő ütéshez az első lapot az ütést ütő játékos hívja. (Ha az ütést az asztal ütötte, a felvevő köteles az asztalról hívni, illetve ha az ütést a felvevő kézben ütötte, köteles kézből hívni.)

Az összes ütés (13) lejátszása után a lejátszás véget ér.

A lejátszás után a felvevő által megszerzett ütések számát (\ddot{U}) összehasonlítják a vállalt ütések számával (V).

- Ha $\ddot{U} \geq V$, akkor a felvétel **teljesült**, $\ddot{U} - V$ többletütéssel, vagyis **szürrel**.
- Ha $\ddot{U} < V$, akkor a felvétel **elbukott**, és a **bukások** száma $V - \ddot{U}$.

kezdőknél gyakori szabálytalanságok

- Sokszor előfordul, hogy rögtön a licit kimondása után a licitáló rádöbben, hogy hülyeséget licitált. Erre utalni, (Jaj! De hülye vagyok!) illetve a licitet visszavonni nem szabad.
- Szintén tilos hasonló helyzetben egy, már az ütésbe beletett lapot visszavenni.
- Tilos a kézben tartott lapokat lejátszás közben átrendezni, így "tartva fejben", hogy mely lapok magasodtak föl.
- Nem szabad az ellenjátékosokat viselkedésünkkel szándékosan megtéveszteni. Pl.: ha a hívott színben csak egy lap van a kezünkben, tilos úgy csinálni, mintha azon gondolkodnánk, hogy melyik lapot tegyük.
- Nem szabad az ellenfelek, vagy a partner viselkedéséből levonható információt a játékban felhasználni.

Bridzs

2: A bridzs írása

A lejátszás után a nyertes vonal **pontokat** kap. A kapott pontok száma függ a

- manshelyzettől,
- felvétel magasságától és színétől,
- az estleges kontrák/rekontrák lététől,
- és persze a megszerzett ütések számától.

manshelyzet

A bridzsben mindkét vonal külön-külön vagy **mansban**, vagy **bellben** van. Bellben minden bukás és teljesítés többet ér, mint mansban. A vonalak mans-bell állapotát **manshelyzetnek**, vagy **szkórhelyzetnek** nevezik. (bukás és teljesítés esetén is, az eredmény csak a felvevővonal manshelyzetétől függ)

A manshelyzetet a játékosok a játék kezdete előtt ismerik, így annak ismeretében licitálhatnak. Az esélyek kiegyenlítése végett a partikat nyolcasával szokták játszani, kétszer végigpróbálva mind a $2^2 = 4$ db. manshelyzetet. A 8 partit együtt **robbernek** hívják.

alappontok

Teljesítés esetén, minden 6-on felüli, **bemondott** ütésért **alappontok** járnak:

- ♣,♦ adu esetén ütésenként 20 pont,
- ♥,♠ adu esetén ütésenként 30 pont,
- szanzadu esetén az első ütésért 40, a többiért 30 pont.

Kontrázott teljesítésért a pontok kétszerese, rekontrázott teljesítésért a négyszerese jár.

töredékjáték

Ha a teljesített felvételért járó alappontok összege kevesebb mint 100, a felvétel egy **töredékjáték**.

gém

Ha az alappontok összege legalább 100, a felvevővonal **gém**et teljesített. (Ekkor a töredékjátékért nem jár külön pont.) A kontra nélküli gémerejű felvételek: 3 szan, 4♥, 4♠, 5♣, 5♦.

szlem

A bemondott és teljesített 6-os (**kisszlem**) és 7-es (**nagyszlem**) magasságú felvételért a gémjutalmon felül további pontok járnak.

szűrők

A nem bemondott, de azért megszerzett ütésekkel szintén lehet pontokat szerezni. (nem túl sokat)

kontrázott teljesítés

Kontrázott vagy rekontrázott és teljesített felvételért +50, illetve +100 pont jár.

bukások

A bukásokért persze a buktató vonal kap pontot, de a felvevővonal manshelyzetének megfelelően.

A teljes írás-táblázat

ALAPPONTOK, A BEMONDOTT ÜTÉSEKÉRT

FELVÉTEL	simán	kontrázva	rekontrázva
♣,♦	20	40	80
♥,♠	30	60	120
szan	30+1·10	60+1·120	120+1·60

SZÜRÖK, AZ EXTRA ÜTÉSEKÉRT

	simán	kontrázva		rekontrázva	
FELVÉTEL	bárhol	mans	bell	mans	bell
♣,♦	20	100	200	200	400
♥,♠,szan	30	100	200	200	400

JUTALMAK

TELJESÍTÉS	mansban	bellben
töredék	50	50
gém	300	500
kisszlem	gém+500	gém+750
nagyszlem	gém+1000	gém+1500
kontrázott teljesítés	50	50
rekontrázott teljesítés	100	100

BUKÁSOK

	simán		kontrázva		rekontrázva	
DB.	mans	bell	mans	bell	mans	bell
1	50	100	100	200	200	400
2	100	200	300	500	600	1000
3	150	300	500	800	1000	1600
4	200	400	800	1100	1600	2200
5	250	500	1100	1400	2200	2800

Példa az eredmény írására

A jobboldalt látható táblázat (helyhiány miatt) négy bridzsjátzsma eredményét tartalmazza. A számok a megszerzett pontokat jelentik, a bunkók pedig azt, hogy az adott vonal a játszmában bellben volt. Általában 8 játszma eredményeit írják egy táblázatba, a 8. játszma után a pontokat összeadják, és a két vonal összpontszámkülönbségét 100-al osztják. Az így kijövő számot **robberpontnak** nevezik.

É-D	K-NY
90	
	• 200
	• 620
120	••

Bridzs

3: A licitálás alapelvei

A bridzs írás-táblázatából azt a következtetést lehet levonni, hogy sok pontot szerezni lényegében 3 féleképp lehet:

- gém bemonásával és teljesítésével, (3szan, 4♥, 4♠, 5♣, 5♦)
- szlem bemonásával és teljesítésével, (6 vagy 7 akármí)
- az ellenfél kontrázva buktatásával.

Az erősebb vonal ezen célok valamelyikét próbálja meg elérni, míg a másik vonal igyekszik ezt megakadályozni. Az erősebb vonal neve **támadóvonal**, a gyengébbé **védekezővonal**. Mivel a lehető legjobb felvétel megtalálásához a partner lapjairól minél többet kellene tudni, a licitálás alatt a játékosok arra törekednek, hogy

- a partnerük lapjáról minél több információt szerezzenek,
- a saját lapjukról minél több információt közöljenek.

Így például az ÉSZAK-DÉL vonalon elhangzó 4szan - 5♥ licitsorozat nem feltétlenül azt jelenti, hogy

É: 10-et fogok ütni adu nélküli játékban!

D: A fenéket, én fogok 11-et ütni ♥ adu mellett!

Hanem például valami ilyesmit:

É: Ha elég ász van a vonalon, talán szlemet játszhatunk! Szóval, hány ászod van?

D: Kettő.

A licitek jelentését a másik vonal játékosai is jogosultak tudni, és a licitálás során bárki, akinek épp licitálnia kéne, megkérdezheti a másik vonalon elhangzott egy licit, vagy licitek jelentését, a licitet bemonó játékos partnerétől. A kérdezett a kérdésre köteles legjobb tudása szerint válaszolni, de mind neki, mind a partnerének a továbbiakban úgy kell licitálnia, hogy az elhangzott magyarázatot nem vehetik figyelembe. (Ha valaki a legjobb tudása szerint téves felvilágosítást ad, az nem szabálytalan, de a partnere nem igazíthatja ki, és köteles úgy folytatni a játékot, mintha a partnere a licitjét megértette volna.)

A támadóvonal lehetőségei

A támadóvonal célja a támadóvonalon levő lapokból megszerezhető lehető legtöbb pont megszerzése. (Tehát ha 4♥-t lehetne játszani, de a felvétel 2♣ lesz, az nem jelent túl jó eredményt, függetlenül attól, hogy a felvevő hányat üt, hiszen mindenképp elmarad a gém-jutalom.) Ehhez 2 dolgot kell megállapítani:

- a megfelelő aduszínt (vagy szanzadut)
- a megfelelő magasságot

Ha egy színből a vonalon legalább 8 lap van, azt **színtalálkozásnak** nevezik. Ha van ilyen szín, akkor ez jó lesz aduszínnak. Persze nincs mindig színtalálkozás, ez esetben erősen megfontolandó a szanjáték. A szanjáték sokszor akkor is hasznosabb, ha a színtalálkozás ♣ vagy ♦ színben van, hisz ezekből 5 kell a gémhez, míg szanból csak 3. Ezért a ♣,♦ színeket **olcsó** vagy **minor** színeknek hívják, míg a ♥,♠ - et **nemes** színeknek.

A felvétel magasságát úgy kell meghatározni, hogy viszonylag kis kockázattal a lehető legtöbb pontot eredményezze:

- ha lehet szlemet játszani, be kell mondani,
- ha lehet gémet játszani, de szlemre nincs esély, gémet kell mondani az adott aduszínből, minél alacsonyabban,
- ha géme sincs esély, a legjobb aduszínből minél alacsonyabban célszerű leállni,
- ha valamely ellenfél feleltlenül közbelicített, érdemes eltöprengeni, nem lenne-e jobb kontrázva buktatni, mint folytatni a licitálást.

A védekezővonal lehetőségei

Ha az ellenfelek és a partner licitjából, illetve a saját lapból azt a következtetést lehet levonni, hogy az ellenfél túlerőben van, meg kell próbálni megakadályozni, hogy a túlerejüket megfelelően felhasználják. Ezt többféleképp is meg lehet kísérelni:

- A licit elején valami magasat licitálni, ezzel megakadályozva, hogy a támadóvonal a megfelelő információcserétől megfosztva megtalálja az ideális felvételt. Ennek a játéktípusnak a neve **kizárás**.

Pl.: ÉSZAK, a partnerünk osztott, és passzal kezdte a licitet. Erre KELET, az egyik ellenfél 2♣-et mondott, ami önállóan 8 biztos ütést jelent. A saját lapunkban nincs 1db figura se. Mivel a partnerünk már passzolt, valószínű, hogy az ellenvonal szlemet teljesíthet. Ha hagyjuk őket licitálni, biztos be is mondják. Ha véletlenül sok ♠ van a kezünkben, mondjunk 4♠-et! Ha az ellenvonal folytatja a licitet, valószínűleg nem találja meg a megfelelő felvételt, és vagy bukik, vagy kevesebbet teljesít, mint amennyit teljesíthetne. Ha az ellenvonal kontrázik, persze bukunk, de talán nem kapnak ezért annyi pontot, mint amennyit egy teljesített szlemért kapnának.

- Az ellenfél bemonótt géménél/szleménél magasabbat licitálni, ennek neve **mentés**.

Pl.: Az ellenfél megtalálta és bemonóta a 4♥ felvételt. Sok ♠-el mondjunk 4♠-et! Ha az ellenvonal 5♥-t mond, talán elbuktatjuk. Ha kontrázik, talán csak 1-2-t bukunk, és így kevesebb pontot kapnak mint a teljesített gém esetén.

- Ha az ellenvonal olyan magasra megy a licittel, hogy szinte biztos a buktatás, kontrával lehet növelni az érte járó pontjutalmat.

Az, hogy megéri-e egy kizárás vagy mentés, három dologtól függ:

- A lapunktól: Kevés figura, egy hosszú színnel (legalább 7 lap) az ideális, hisz sok figurával el tudjuk buktatni az ellenfelet, azaz nem kell kizárni/menteni, jó aduszín nélkül pedig túl sokat bukunk.
- A manshelyzettől: Ha az ellenvonal bellben van, mi pedig mansban, az ő esetleges teljesítése sokat ér, míg a mi bukásunk olcsó, lehetünk bátrak. Ha a manshelyzet fordított, az ellenfél teljesítése kevesebbet ér, a bukásaink viszont drágák, legyünk óvatosak!
- Az ellenfél aduszínénél magasabb rangú-e a mi aduszínünk? Ha igen, az ellenfelet azonos magasságon fölüllicitálhatjuk, ha nem, csak egyel magasabban.

Bridzs

4: A lejátszás fortélyai

Impassz

DÉL a felvevő, ÉSZAK az asztal, és az egyik színből a jobb oldalon látható lapjaik vannak. Öt ütést könnyedén lehet szerezni: Lehívjuk az A-t, majd a Q-t megüti valamelyik ellenfél K-a, és magas az asztal maradék 4 lapja. Hogy lehetne hatot ütni? Adjunk **impasszt** a K-ra: Hívjunk **kézből** egy kis lapot, és nézzük, NYUGAT mit tesz rá?

É: ♡ AQJ986

D: ♡ 754

– ha a K-t, az asztalról az A-t rakjuk, és miután ütött, magas az asztal többi lapja.

– ha nem, rakjuk az asztalról a Q-t. Ha a K NYUGATnál van, a Q üt, és újra kézbe jöve folytatjuk az impasszt. Ha a K KELETnél volt, persze felülíti a Q-t, de azért 1/2 valószínűséggel sikerül egy plusz ütést szerezni.

Expassz

A helyzet hasonló, csak egy picit rosszabb. Ha lehívjuk a K-t, felülítik az A-al, és a színben nem tudunk többet ütni. Hogy üssünk a K-al? Megint hívunk kézből!

– ha NYUGAT A-t rak, rakjunk kicsit az asztalról, és magas a K,

– ha NYUGAT kicsit rak, rakjuk a K-t, hátha NYUGATnál van az A, és akkor a K üt.

Ha az A KELETnél volt, persze megint megszívtuk. Ennek az eljárásnak a neve **expassz** vagy **szöktetés**.

É: ♡ K63

D: ♡ 854

Felvevőjáték szanzadu esetén

Általában a magas lapok mellett lehetőség van egy vagy több hosszú szín alacsony lapjaival is ütéseket szerezni. Ugyanis, ha sikerül elérni, hogy az adott színből az ellenfelek lapjai elfogyjanak, a mi kis lapjainkat adu hiányában nem tudják elvinni. Szintén szerezhethetünk ütést a viszonylag magas lapjainkkal, ha az ellenfelek a magasabb lapjaikkal már ütöttek. Ennek a **játékmódnak** a neve: magasítás. Mielőtt azonban ész nélkül nekifognák a magasítgatásoknak, nézzük meg, hogy mielőtt a mi lapjaink felmagasodnának, nem magasodik-e fel valamelyik ellenjátékos lapja.

A példán DÉL 6 szant játszik, NYUGAT a ♣10-el indult. Miután a felvevő üt az asztali ♣A-al, ♠-et hív, amit üt valamelyik ellenfél ♠A-a. Bármit is hív vissza az illető, a kézben felmagasított 7 ♠ ütessel teljesül a felvétel.

És ha az indító kijátszás ♡K? Üt az A, majd a ♠ magasításakor az ütésbe kerülő ellenjátékos ♡-t hív, és a felvétel elbukik!

É: ♠ 543
♡ 742
♦ 542
♣ AK9

D: ♠ KQJ98762
♡ A
♦ AK
♣ 87

Ellenjáték szanzadu esetén

Valószínűleg nem fog menni a felvétel elbuktatása csupán a magas lapok lehívásával. Így meg kell kísérelni hamarabb felmagasítani egy színt, mint ahogy a felvevő teszi a sajátjával. Ez főleg azért nehéz, mert viszonylag ritkán kerül az hozzánk az ütés, és persze a felvevő nem lesz hülye a mi színünket felmagasítani. Ezért a szín magasítására minden alkalmat fel kell használni. (Azaz általában tilos hívni a biztosan ütő lapokat, a magasítandó színből kell lapot hívni, ezt majd a felvevő elüti, elhasználva egy magas lapját, és amikor az előbb le nem hívott biztos ütésekkel újra megszerezzük az ütést, tarolhatunk a felmagasított színben.)

Tehát a felmagasítást kezdjük rögtön az indító kijátszással. Ha van hosszú színünk, induljunk belőle egy kis lappal, (általában a negyedik legmagasabbal szokás) ha nincs, vagy a hosszú színünk a felvevőnél is hosszú, próbáljuk eltalálni a partner színét, és induljunk belőle a legnagyobb lapunkkal.

A továbbiakban mindkét ellenjátékos folytatja a szín magasítását, ügyelve arra, hogy

– a felvevő véletlenül se egy kis lapjával üssön, (ne ajándékozzunk neki ütést)

– ne akadjon el a szín, azaz ne essen meg az, hogy a már felmagasított színből az egyik ellenjátékos lapja elfogy, mikor neki kéne hívnia, hisz ekkor nem tudják lehívni a már magas lapokat.

Felvevőjáték adujátékban

Az adu léte további ütészerezési lehetőségeket rejt. Ha ugyanis egyik színünkben színhiány van, az ellenvonal ebbe a színbe eső magas lapjait aduval felülülthetjük. Ennek neve: **lopás**. Persze a saját magas lapok sincsenek biztonságban, az ellenjátékosok is lophatnak. Mivel az adu az, amit a felvevő ajánlott, általában több van belőle a felvevővonalon, mint az ellenvonalon. A megoldás egyszerű: vegyük el az ellenvonal aduit oly módon, hogy addig hívunk adut, amíg el nem fogy nekik. Hogy ez mikor következik be, azt kiszámolhatjuk, hiszen összesen 13 db adu van a pakliban, így elég azt számolni, hogy hány adut adnak az ellenfelek. Ennek az eljárásnak is van neve: **aduzás**.

Ellenjáték adujátékban

Sajnos a hosszú szín felmagasítása többnyire nem megy, hisz amint elfogy e színből a felvevő vagy az asztal lapja, ellopja a nehezen felmagasított lapjainkat. Sőt, arra is vigyázni kell, hogy az esetleges magas lapjaink üssenek, hiszen ha sokat várunk velük, a felvevő megszabadul az összes lapjától a színben, és beveti az adujait. Ezért ajánlatos a magas lapokkal gyorsan ütni. Ha a felvevő még nem aduzott ki, kísérletezhetünk mi is lopásokkal, illetve, ha a felvevőnek kevés az aduja, megpróbálhatjuk felesleges lopásokra kényszeríteni, hátha kifogy belőle.

Általános ötletek ellenjáték esetére

– Ha nem tudunk jót hívni, legalább ne hívjunk rosszat. Azaz hívjunk egy olyan színt, amit a felvevő biztos üt, de azzal, hogy a színt mi hívjuk, nem adunk vele plusz ütést az ellenfélnek.

– Ha közvetlenül az asztal előtt ülünk, és nem tudunk mit hívni, hívjunk olyat, amiben az asztal erős, hogy a partnerünk az asztal által rakott lap ismeretében el tudja dönteni, hogy milyen lapot rakjon.

– Hasonló okokból az asztal mögött hívjunk olyat, amiben az asztal gyenge.

– Harmadik helyen ne fukarkodjunk a magas lapokkal! Ne engedjük, hogy a felvevő egy kis lapjával üssön!

Bridzs

5: A licitrendszer alapjai (1)

A licitálás célja a vonal által lejátszható legjobb felvétel megtalálása és bemondása. Ennek érdekében az együtt levő játékosok **licitrendszerben** állapodnak meg. Ez azt jelenti, hogy a liciteknek speciális jelentéseket adnak, ez által megteremtve az egymással szemben ülő játékosok közt a kommunikáció lehetőségét. A licitrendszerek nem szabályok, betartásuk nem kötelező, de az eredményes játék érdekében ajánlatos.

Licitrendszer van sokféle, az itt leírtak a **Standard**, vagy a **Standard American** licitrendszer alapját képezik.

lapértékelés

Az osztásnál megkapott 13 lap ütésszerzési képességét viszonylag jól meg lehet becsülni a figurák számbavételével. Ehhez minden figurához egy pontértéket rendelünk:

A	→ 4	A kézben lévő 13 lap pontértékének összege a kéz ponterejét adja. Ezeket a pontokat szokás figurapontok -nak is nevezni. Látható, hogy egy pakliban összesen 40 FP (azaz figurapont) van.
K	→ 3	
D	→ 2	A lap ütésszerzési lehetősége persze számos más dologtól is függ. Ezt úgy fogjuk mérni, hogy a lap többi értékes tulajdonságát is pontokká számítjuk, úgynevezett eloszlási pontokká, és ezeket a pontokat hozzáadjuk a figurapontokhoz.
J	→ 1	

Az eloszlási pontok:

- A leghosszabb szín ötödik, és minden azon felüli lapjáért +1 pont, (hisz aduként a lapok plusz ütést jelentenek)
- **színhiányért**, azaz egy színben pontosan 0 db. lapért +3 pont, (a színben az ellenfelek magas lapjai ellophatók)
- **szingliért**, azaz egy színben pontosan 1 db. lapért +2 pont, (hasonló okok miatt)
- **duplőért**, azaz egy színben pontosan 2 db. lapért +1 pont,
- minden olyan figuráért, ami mellett a színben nincs elég kis lap a figura felmagasításához, (pl.: ♡ J 6 2) -1 pont.

Ezeket a pontokat persze nem igazán bölcs dolog egyszerűen figurapontként kezelni, sokkal jobb csak a figurapontokat számolni, míg a lap többi jellegzetességét csak úgy érzéssel figyelembe venni. Amíg ez az érzés nem alakul ki, addig viszont elég jól lehet használni az eloszlási pontokat is.

Ha összeadjuk a vonal két játékosának ponterejét, jó becslést kaphatunk az általuk teljesíthető felvétel nagyságáról. (táblázat jobbra)

A licitálás során, ha megtaláljuk a megfelelő aduszínt, és sikerül eldönteni, hogy a táblázat alapján mi teljesíthető, be kell mondani a megfelelő felvételt.

22	töredékjáték
26	gém ♡-ben, ♠-ben szanban
28	gém bármely színben
33	kisszlem
37	nagyszlem

egyes szín indulás

Indulásnak minősül a licitálás alatt elhangzó első bemondás. (Tehát ha valamelyik ellenfél, vagy a partner már indult, mi nem tehetjük ugyanezt.) Az **egyes szín indulás** azt jelenti, hogy ez az indulás az 1♣, 1♦, 1♥, 1♠ bemondások valamelyike. Az egyes szín indulás jelentése:

- ponterő: 13-21,
- 1♥, 1♠ esetén a bemondott szín legalább 5-ös hosszúságú, (A bemondott színben a lapok magassága nem számít!)
- 1♣, 1♦ esetén a szín legalább 3-as.

A ♣♦, ♥♠ között az eltérés azzal magyarázható, hogy a minor színekből eggyel több ütés kell a gémhez, így ♣♦ gémet "nem jó" játszani. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy minor színtalálkozás esetén az esetek 90%-ában jobb a 3szan mint az 5minor felvétel. Ennek következtében a minor színtalálkozás felderítése másodlagos feladat.

Ha a lap többféle egyes szín indulással is indítható lenne:

- induljunk a leghosszabb színnel,
- több egyenlő hosszúságú szín közül,
 - ha a hosszúság legalább 5-ös, a magasabb rangúval,
 - ha a hosszúság maximum 4-es, az alacsonyabb rangúval induljunk.

folytatás az egyes szín indulás után, színtalálkozás esetén

Színtalálkozásnak az minősül, ha a vonalon a színből legalább 8 lap található. Ha ez a helyzet áll fent, a szín jó lesz adunak. Mivel az induló ♣♦/♥♠ esetén 3/5 lapot jelzett, a színtalálkozáshoz legalább 5/3 adu szükséges.

A színtalálkozás meglétét a válaszoló így jelezheti:

- | | |
|--|-------------------------|
| - 0-9 ponttal, ha a vonalon legalább 10 adu van, a szín 4-re emelésével, (kizárás!) | pl.: 1♥ - 4♥ |
| - 6-9 ponttal a szín 2-es magasságú megismétlésével, | pl.: 1♥ - 2♥ |
| - 10-12 ponttal a szín 3-as magasságú megismétlésével, | pl.: 1♥ - 3♥ |
| - 13+ ponttal egy új szín bemondásával az indulót újabb megszólalásra kell kényszeríteni, majd az aduszínt ugorva kell bemondani, azaz a legacsonyabbnál egyet magasabban, | pl.: 1♥ - 1♠
2♦ - 3♥ |
| - 0-5 ponttal, ha nincs a vonalon 10 adu, a válaszoló passzol. | pl.: 1♥ - passz |

A nemes színtalálkozás jelzése kötelező, minor színtalálkozás esetén, ha van a kézben 4-es nemes szín, előbb abban érdemes színtalálkozást keresni. (hogy hogy, majd később)

Ezek után, mivel a válaszoló elég jól leírta a lapját, a licit irányítását az induló veszi át:

- ha semmiképp nincs gémerő a vonalon, az induló viszontválasznak passzol,
- ha lehet, hogy van gémerő, de nem biztos, az induló **invitet** ad: még gémmagasság alatt újra bemondja a színt, amit a válaszoló gémre igazít, ha az eddig közölt ponthatárnak a tetején helyezkedik el, különben passzol, (Néha, például 1♥-3♥ esetén erre nincs lehetőség, ekkor az induló "tippelhet".)
- ha gémerő van, de szlemerő nincs, az induló gémet mond, amit a partnere lepasszol,
- ha szlemre van esély, az induló kérdéseket tesz föl, hogy több információhoz jusson. (lsd.: konvenciók)

Bridzs

6: A licitrendszer alapjai (2)

folytatás az egyes szín indulás után, ha nincs színtalálkozás

Mivel még nem sikerült megfelelő aduszint találni, a továbbiakban ennek keresése fog zajlani. Hogy eközben ne kerüljön a licit olyan magasra, hogy a felvevő még megfelelő aduszín esetén is biztos bukásra legyen ítélve, a válaszolónak kötelessége visszafognia magát. A válaszoló

- 0–5 ponttal passzol,
- 6–9 ponttal 1 **konstruktív bemondásra** jogosul,
- 10–12 ponttal 2 konstruktív bemondásra jogosul,
- 13+ ponttal köteles a gém bemondásáról gondoskodni. (ugyanis: 13 pontos indulás + 13 pont = 26 pont = gém)

A nemkonstruktív bemondások:

- **igazítás**: ha az induló több szint is ajánl adunak, akkor ezek közül az egyik kiválasztása,
- egy nem megfelelő színből azonos magasságú szannal kimenni.

Ha a válaszoló már megtette a megtehető konstruktív bemondásait, és nem akar nemkonstruktív bemondást alkalmazni, akkor köteles passzolni. (Kivéve, ha az induló megszólalásra kényszerítette.)

A válaszok jelentése:

- 1-es magasságú színválasz: 6–18 pont, a bemondott szín minimum 4-es.
- 2-es magasságú, nem ugró színválasz: 11–18 pont, a bemondott szín minimum 4-es, ígér még egy megszólalást.
- ugró színválasz: 19+ pont, a szín minimum 4-es, gémig kényszerít, azaz mindkét fél köteles gémig licitálni.
- 1 szan válasz: 6–10 pont, nincs az egyes magasságon bemondható szín, főleg a licit negatív tartalma fontos.
- 2 szan válasz: 13–15 pont, egyenletes eloszlás, **fogás** a nemlicitált színekben. (Fogás: az adott színben levő olyan figurakombináció, ami megakadályozza, hogy szanjáték esetén az ellenfelek a színben kapásból sokat üssenek.)
- 3 szan válasz: 16+ pont, egyenletes eloszlás, fogás a nemlicitált színekben.

Ha több válasz is adható lenne:

- a hosszabb szint licitáljuk,
- több egyenlő szín közül, ha legalább 5-ös hosszúságúak, a magasabb rangút, különben az alacsonyabbat.

A továbbiakban mind az induló, mind a válaszoló megfelelő aduszint próbál keresni:

- ha a másik által javasolt aduszín jó, (legalább 8 a vonalon) az erőnknek megfelelően jelezzük passzal, (gyenge lappal) vagy az adott szín megismétlésével. (erősebb lappal)
- ha a partner színe nem jó, javasoljunk új szint, (csak legalább 4-es hosszúságút) vagy mondjunk szanzadut.
- ha több új szint is javasolhatunk, válasszuk a hosszabbat.
- ha egy szint bárki többször javasol, minden új javaslat az előzőhöz képest +1-es hosszúságot jelent. Kivétel: ha az induló minor színnel indul, majd megismétli, ez legalább 5 lapot jelent.
- szant csak akkor játsszunk, ha megvannak a megfelelő fogások. Különben inkább válasszunk egy 7-es szint.
- ha javasolt színek közül kell választani, (pl.: több konstruktív bemondás ponterő híján nem adható) és nekünk lényegében mindegy, hogy melyik lesz az adu, igazítsuk vissza az először mondott szint, mert ez lehet, hogy az indulónál hosszabb. (Még akkor is, ha ezzel 1-el több ütést kell vállalni!)
- ha a válaszoló még nem jelezte hogy gyenge, (mondjuk passzal) akkor az egyes szín indulásra adott válasza akár 18 pontot is jelenthet, ezért ezt az induló nem passzolhatja le.
- a továbbiakban elhangzó licitben, ha valaki meglepő ugró bemondást alkalmaz, az mindig nagy ponterőt jelent.

szanzadu indulások, és az azt követő licitsorozat

Egyenletes eloszlással célszerűbb a lapunk pontosabb leírásával a partnerre bízni a megfelelő adu megkeresését. Az eloszlás **egyenletes**, ha az alábbi 3 követelmény teljesül:

- nincs 6-os hosszúságú szín,
- nincs 5-ös hosszúságú nemes szín,
- nincs szingli vagy színhiány.

A ponterőknek megfelelő indulások:

- 0–12 pont: passz
- 13–15 pont: egyes szín indulás, majd sima szanzadu viszontválasz
- 16–18 pont: 1 szan
- 19–20 pont: egyes szín indulás, majd ugró szanzadu viszontválasz
- 21–22 pont: 2 szan
- 23+ pont: 3 szan

A szanzadu indulásra adott válaszok:

- egyenletes eloszlással a válaszoló passzol, invitál, vagy gémet mond szanzaduban, attól függően, hogy az induló indulása után hány pontot lát a vonalon. (Szlem esélyekkel persze kérdéseket tesz fel, vagy szlemet mond.)
- egyenlőtlen eloszlással, ha nincs az összponterő alapján gémesély, a válaszoló a lehető legalacsonyabban bemond egy legalább 5-ös szint, amit az induló lepaszol.
- egyenlőtlen eloszlással, de gémesélyekkel ugorva bemond egy legalább 5-ös szint, ami után az egyes szín indulás utáni licithez hasonlóan folytatódik a licitálás.
- a válaszoló Stayman-konvenciót is alkalmazhat. (lsd.: konvenciók rész)

Hogyan állapítja meg a válaszoló a szan indulás elhangzása után, hogy a vonalon van-e gémesély, biztos gém, szlemesély?

A szan indulással jelzett ponthatárokhoz hozzáadja a saját pontjait, és az eredményt összehasonlítja az előző oldalon lévő ponterő - felvétel táblázattal. Ha az induló ponterejének apró bizonytalansága ellenére meg tudja állapítani, hogy milyen felvételre vállalkozhatnak, akkor egyértelmű a helyzet. Ha a ponterő pont a határra esik, a válaszoló invitál, majd az induló a közölt ponthatár maximumával az invitet elfogadja, (gémet mond) minimummal elutasítja. (passzol)

Bridzs

7: A licitrendszer alapjai (3)

kettes színindulások

A kettes színindulások már nem tartoznak olyan szorosan a licitrendszerhez, úgyhogy a licitrendszeren belül sok, egymásnak ellentmondó változat közül lehet válogatni. Itt a **gyenge kettes indulás** kerül ismertetésre. (a nevét a \heartsuit, \spadesuit indulások gyengesége miatt kapta) Vigyázzunk, a $2\clubsuit$ indulás **mesterséges**, azaz semmi köze nincs a \clubsuit színhez!

A kettes színindulások jelentései:

- $2\clubsuit$: 22+ pont, egy ütés híján önálló gémerő, legalább egy 5-ös szín. (nem feltétlenül a \clubsuit)
- $2\heartsuit, \spadesuit$: 6–10 figurapont, a szín pontosan 6-os, nincs színhiány, van 1 szingli, a figurák többsége a bemondott színben van.

Válaszok a $2\clubsuit$ indulásra:

- mivel a $2\clubsuit$ mesterséges indulás, ha valamelyik ellenjátékos nem szól közbe, a válaszoló köteles válaszolni.
- a $2\heartsuit$ általános, gyengéséget jelentő válasz: nincs adunak alkalmas szín, ponterő: 0–7
- színválaszok: a bemondott szín alkalmas adunak, ha az induló legalább 2 lapot hoz benne.
- szanválaszok: nincs bemondható szín.
 - 8–9 pont: 2szan
 - 10–11 pont: 3szan
 - 12+ pont: 4szan (ászkérdés)

Az induló viszontválaszában elfogadja a válaszoló színét, vagy bemondja a saját színét. A licitsorozat általában gémig folyik.

Válaszok a $2\heartsuit, 2\spadesuit, 2\clubsuit$ indulásra:

Az induló viszonylag pontosan leírta a lapját, az irányítás a válaszoló kezébe kerül. A válaszoló:

- passzolhat,
- gémet mondhat a színben vagy szanban, (ha elég erős hozzá)
- új szín mondásával folytathatja az aduszín keresését,
- ugrással jelezheti nagy ponterejét. (nagy: 18+ pont)

magasabb színindulások

Megfelelő mánshelyzet esetén, **gyenge lappal**, hosszú, legalább 7-es színnel, a 3-as, 4-es magasságon is kezdhethük a licitet. Ezzel a valószínűleg túlerőben levő ellenfelek előtt a licitőr elrablásával elvehetjük a kommunikáció lehetőségét. (Vigyázzunk arra, hogy a partnerünkötől és saját magunktól is elveszünk. Ezért követelmény a gyenge laperő.) Ezek után a licitálás némileg hazárdírozó jelleget ölt, és gyakran végződik kontrával, függetlenül attól, hogy melyik vonal nyeri a licitet. A kizárás szabályai:

- Rögtön a lehető legmagasabban zárjunk ki. Ha a partner passzol, ne emeljük tovább a színt.
- Az irányítás a partner kezébe kerül. (Ha elég bátor a licit folytatásához.)
- A válaszoló erős lappal gémet mondhat, szem-licitet kezdet, vagy jobb adut ajánlhat, gyenge lappal passzol. (ne felejtsük az új adu keresésénél: az induló színe minimum 7-es!)
- A legjobb kizárni a 3. helyen, ekkor a partner már passzolt, tehát őt nem zárjuk ki.
- A 4. helyen, ha 3 passz hangzott el, nem szabad kizárni, ugyanis ha passzolnánk, a licit véget érne. Itt csak akkor induljunk magasan, ha jogos remény van a teljesítésre.

közbeszólások

Ha az ellenvonal kezd licitálni, közbeszólásokkal megpróbálhatjuk megzavarni őket, illetve megpróbálhatjuk átvenni a licitben a kezdeményezést, annak érdekében, hogy megfelelő felvételt találjunk:

- a szan közbeszólások szanzadu indulásnak minősülnek, a licitálás úgy folytatódik, mintha indulás történt volna.
- a sima közbeszólások nagyjából indulóerőt ígérnek, (11–19 pont) a bemondott szín minimum 5-ös.
- az ugró közbeszólások kizárési kísérletek, gyengéséget jelentenek, legalább 6 lappal.
- Vigyázzunk, nehogy nagy bukás legyen a dologból!

ha a mesterien elkezdett licitsorozatba az ellenfelek belepofáznak

Akkor bizony baj van. A licit általában megzavarodik. Mit lehet tenni:

- ha a bemondás, amit alkalmazni akartunk, még alkalmazható, akkor akár be is mondhatjuk.
- ha kényszerítve voltunk egy megszólalásra, már passzolhatunk, hiszen a partner számára a közbeszóló ellenfél biztosította a megszólalás lehetőségét.
- hagyhatjuk, hogy az ellenfelek vegyék át a licitálást, hátha gyengék, és nem sikerül jó adut találniuk: kontrázva fognak bukni!

általános bölcsességek

- Ha nem értjük, hogy a licitjeivel a partner mit is akar tőlünk, ne passzoljunk automatikusan. Ezzel általában nagyobb bajt okozunk, mint bármilyen más.
- Ha a partner valami meglepőt licitál, ami igen ritka, de azért nem lehetetlen lapra utal, ne nézzük rögtön hülyének. Általában ugyan igazunk van, de ha nem, az kellemetlen.
- Ne csak a partnerünk licitjéből vonjunk le információt, az ellenfelek licitjeit is értsük meg! Pl.:

KELET osztott, és 1szannal indult. DÉL helyén ülve a vonalunk megtalálja a \heartsuit szintalálkozást, és $4\heartsuit$ -t játszik. NYUGAT indulása után ÉSZAK, a partnerünk terül. Az asztalon és a kezünkben összesen 23 FP van. Mivel KELET 1szan indulása 16–18 FP-ot jelentett, NYUGATnál maximum 1 FP van. Következmény: A KELETre adott impasszok be fognak jönni, NYUGATra impasszolni nem érdemes.

A LICIT

ÉSZAK	KELET	DÉL	NYUGAT
$3\heartsuit$	1szan	$2\heartsuit$	passz
passz	passz	$4\heartsuit$	passz

Bridzs

8: Konvenciók

A **konvenciók** a licitrendszernek olyan részei, amik nem tartoznak elválaszthatatlanul a licitrendszerhez, más licitrendszerben is lehet őket alkalmazni, illetve más konvenciókat is be lehet venni a licitrendszerbe. A konvenciók többnyire mesterséges bemozdások sorozatából állnak, ezért nagyon fontos, hogy az alkalmazó partnere felismerje őket, és az előzetesen rögzített szabályok szerint válaszoljon rájuk.

Mivel sokféle konvenció van, idegen partnerrel történő brizsezés előtt mindig egyeztetni kell a használt konvenciók körét. Mivel az ellenjátékosok is jogosultak a használt konvenciókat ismerni, ha egy konvenció ismerete nem várható el tőlük, a konvenciót használó játékos **partnere** a licit kimondásakor **kopogással** (azaz behajlított mutatóujjának ütemes asztalba verésével) köteles jelezni, hogy egy konvenció használata történik. Ilyenkor a soron következő ellenjátékos általában megkérdezi a kopogtatótól a konvenció jelentését, amire ő legjobb tudása szerint válaszol.

Stayman-konvenció

Az 1szan indulásra adott $2\clubsuit$ válasz mesterséges, jelentése: érdeklődik az induló 4-es nemes színe(i) iránt. A Stayman-konvenció nagyon elterjedt, így használatát nem szokás kopogással jelezni. A rá adott válaszok jelentései:

- $2\heartsuit$: nincs 4-es nemes szín,
- $2\heartsuit$: 4-es \heartsuit , nincs 4-es \spadesuit ,
- $2\spadesuit$: 4-es \spadesuit , lehet 4-es \heartsuit is.

Nézzük, hogy a válaszoló milyen lapokkal alkalmaz Stayman-konvenciót, és hogyan folytatja a licitálást a válasz után:

- 0–7 pontos laperővel, maximum 1 db \clubsuit -el, de ezen kívül egyenletes eloszlással a válaszoló Stayman-konvenciót alkalmaz, majd az induló bármely választát lepasszolja.
- 8–9 ponttal, és egy vagy két 4-es nemes színnel a válaszoló Stayman-t alkalmaz, majd színtalálkozás esetén $3\heartsuit/\spadesuit$, különben 2szan géminvitet ad. Ha a válaszoló úgy mond 2szant, hogy az induló $2\spadesuit$ -et licitált, akkor az induló feltételezi, hogy a válaszoló a 4-es \heartsuit -jéhez keresett csatlakozást, és 4-es \heartsuit -el 3 vagy $4\heartsuit$ mondhat.
- 10+ ponttal, és egy vagy két 4-es nemes színnel a válaszoló az előzőkhöz hasonlóan alkalmazza a Stayman-t, azzal a különbséggel, hogy mivel a vonalon biztos a gémerő, viszontválaszában vagy gémet mond, vagy ugrással figyelmezteti az indulót, hogy gémit kell licitálni.
- Ha a válaszolóknak van egy 4-es és egy 5-ös nemes színe, Staymant alkalmaz, majd ha nem sikerül színtalálkozást találni, bemozdja az 5-ös nemes színt, amit az induló 3-as segítséggel is elfogad. Fordítva, ha Stayman után a válaszoló nemes színt mond, azzal legalább 5-ös hosszúságot ígér. (Ponterőtől függően, mint az előző esetekben, a válaszoló gémet mond, vagy invitál.)
- Ha a válaszoló \clubsuit -ben akar alacsonyan leállni, $2\clubsuit$ -et mond, majd utána $3\clubsuit$ -et, amit az induló lepasszol.

információs kontra. felüllicit

Egy kontra **információs kontra**, ha

- egy 3szannál kisebb színbemozdást kontráz, és
- a kontrázó játékos a játszmában először kontrázhatta a színt.

A kontra jelentése:

- legalább $10+2n$ pont, ahol n a kontrázott bemozdás magassága,
- a fennmaradó 3 szín közül kettőben legalább 4-es hosszúság,
- minél kevesebb FP van, annál "jobb" eloszlás kell.

Az ellenfél licitjével azonos színű szín bemozdása egyel magasabban **felüllicit**.

Jelentése:

- nagyjából indulóerő, (11–20 pont)
- a felüllicitált színből maximum 1 db lap,
- minden más színből legalább 4 lap.

A licit a továbbiakban az egyes szín induláshoz hasonlóan folytatódik. Az információs kontrát a partner csak akkor passzolhatja le, ha el tudja buktatni a kontrázott felvételt, a felüllicit lepasszolása nagy tragédiákat szokott eredményezni...

színkérdés. ászkérés

A partnernél lévő magas lapok megismerésére hasznos ez a két konvenció. (Főleg szlemkísérleteknél használjuk.)

Az "**n. lépcső**" jelentése: az adott helyzetben úgy alkalmazható n . leggyengébb licit, hogy a partner mindenképp licitálhasson még egyszer.

Pl.: partnerünk, ÉSZAK $4\clubsuit$ -ére az 1. lépcső a $4\heartsuit$, a 2. lépcső a $4\heartsuit$, de ha KELET a $4\clubsuit$ -re $4\heartsuit$ -t mond, az első lépcső a passz, a második lépcső a kontra, a 3. lépcső a $4\spadesuit$ lesz. Ha ugyanaz az ellenjátékos kontrázott volna, az 1. lépcső a passz, a 2. lépcső a rekontra, a 3. lépcső a $4\heartsuit$ lenne.

Színkérés:

Ha már megállapodott a vonal egy aduszínben, egy másik szín bemozdása érdeklődik a szín első 2 hívásának fogása felől. (1. hívás fogása: A vagy színhiány, 2. hívás fogása: K vagy szingli)

Válaszok:

- 1. lépcső: nincs fogás
- 2. lépcső: 2. hívás fogása
- 3. lépcső: 1. hívás fogása
- 4. lépcső: az első 2 hívás fogása

Egy színben másodszor feltett színkérés az aduszínre kérdez.

Ászkérés:

Ha a 4szan licitet nem lehet licitzárásnak értelmezni, akkor ez ászkérés. Ha a 4szan licitzárás is lehetne, helyét a $4\clubsuit$ veszi át. Az ászkérés a partnernél lévő A-ok száma iránt érdeklődik.

Válaszok:

- 1. lépcső: 0 vagy 4 ász
- 2. lépcső: 1 ász
- 3. lépcső: 2 ász
- 4. lépcső: 3 ász

A másodszor feltett "ászkerés" (pl.: 5szan) a K-ok számát kérdezi.